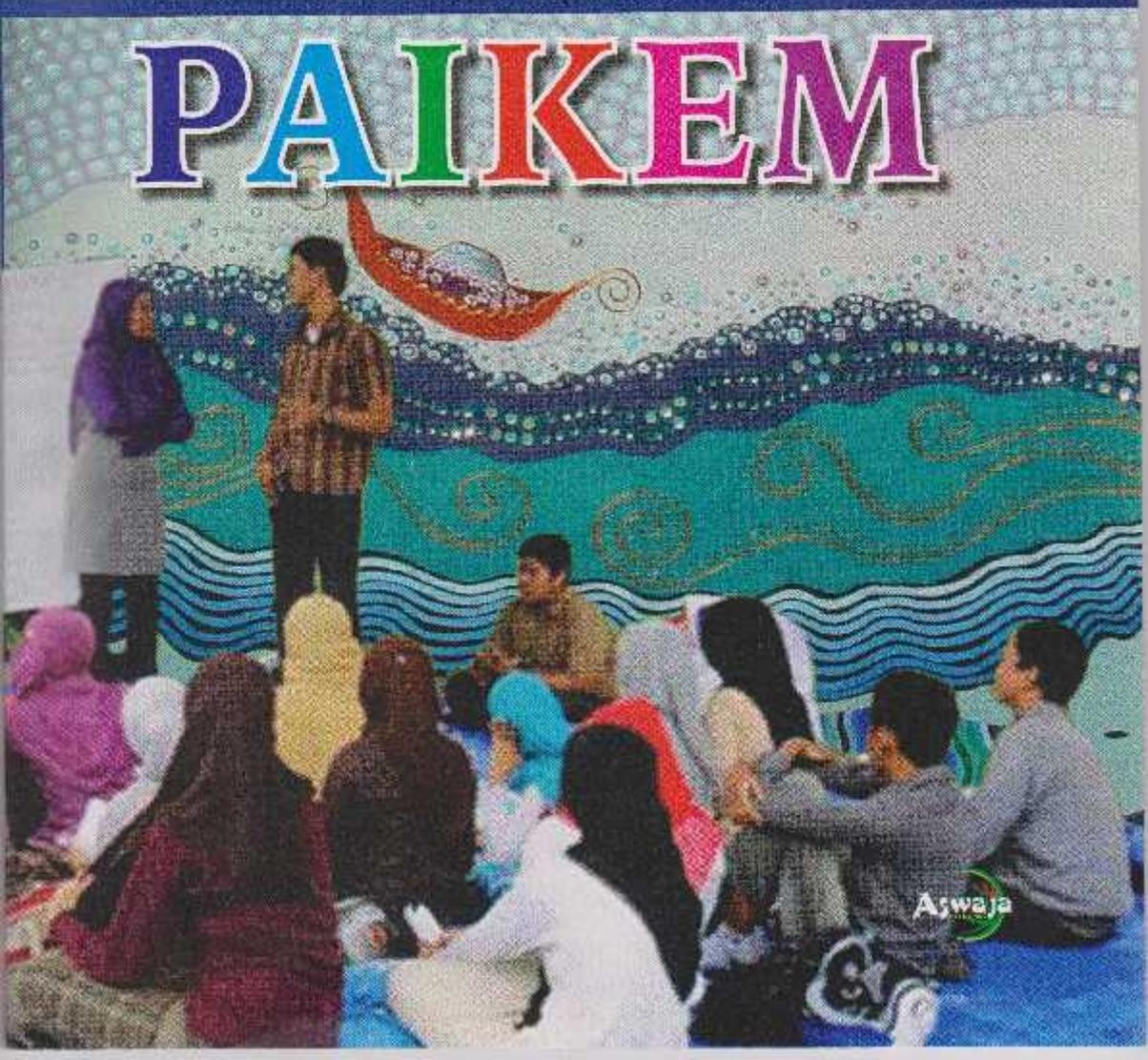


Drs. H. Aswan, M.Pd.

Strategi Pembelajaran Berbasis

PAIKEM

EDISI REVISI



Aswaja

Pendidikan sebagai bagian integral kehidupan masyarakat di era global dan informasi harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal. Keterampilan-keterampilan tersebut dibangun tidak hanya dengan landasan rasio dan logika saja, tetapi juga inspirasi, kreativitas, moral, emosi dan spiritual. Sekolah sebagai institusi pendidikan dan miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kebutuhan di era global dan informasi. Salah satu upaya yang dapat dikembangkan oleh sekolah adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). PAIKEM bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu model pembelajaran yang memposisikan guru sebagai orang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta didik yang harus aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.



Drs. H. Aswan, M.Pd., dilahirkan di Barabai Kabupaten HST Kalimantan Selatan, 14 Oktober 1952. Pendidikan beliau ditempuhnya pada SRN di Mandingin 1965, PGAN 4 Tahun di Barabai 1969, PGAN 6 Tahun di Barabai 1971, Sarjana Muda Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Cabang Barabai 1977, Sarjana Lengkap Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin 1981, S.2 FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin 2005. Pekerjaan beliau saat ini adalah sebagai Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin dengan jabatan Lektor Kepala IV/B. Penelitian yang pernah beliau lakukan adalah: Penelitian Individual tahun 1997: Pengelolaan Kelas pada MTsN di Kotamadya Banjarmasin, Penelitian Kelompok tahun 2000: Pembinaan Kompetensi Fakultas Tarbiyah (Studi Analisis Kurikulum Jurusan PAI), Penelitian Individual tahun 2005: Bentuk dan Fungsi Sapaan Bahasa Dayak Meratus, Penelitian Kelompok tahun 2010: Penilaian Kinerja Guru Dalam Pembelajaran Pasca Pelaksanaan Program Kualifikasi, Penelitian Kelompok tahun 2010: Pelaksanaan Kantin Kejujuran pada Sekolah-Sekolah di Kalimantan Selatan, Penelitian Kelompok tahun 2011: Meningkatkan Kinerja Pondok Pesantren Al-Hikmah dan Al-Istiqamah Kota Banjarmasin. Pengalaman kerja beliau adalah sebagai: Sekretaris Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 1991 s.d 1992, Ketua Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 1997 s.d 2000, Ketua Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 2000 s.d 2004, Ketua Program Kualifikasi Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 2005 s.d 2008, Pembantu Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 2008 s.d 2012. Buku-buku yang pernah ditulis oleh beliau adalah: Strategi Belajar Mengajar penerbit Renika Cipta Jakarta tahun 1997, Pengelolaan Pembelajaran penerbit Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari tahun 1999, Perencanaan Pembelajaran Alquran Hadis penerbit Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari tahun 2009.



Penerbit:

C.V. ASWAJA PRESSINDO

Jalan Pahlawan 100, Kota Baru

Il. Plosokuning, V No. 22, Miriamatten, Yogyakarta

Telp. (0274) 4463377

E-mail: aswajapressindo@gmail.com

Website: www.aswajapressindo.com

**STRATEGI PEMBELAJARAN
BERBASIS PAIKEM
(Edisi Revisi)**

Oleh

Drs. H. Aswan, M. Pd.

Editor

Drs. M. Ramli, M.Pd

2016

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PAIK

EM (Edisi Revisi)

© DRS. H. ASWAN, M. Pd.

viii + 88 Halaman; 15,5 x 23 cm

Cetakan II : 2016

ISBN : 978-602-6370-68-6

Cover : Agung Istiadi

Layout : Nana N

All right reserved

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang

Dilarang Mengutip, memperbanyak sebagian atau Seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit

Penerbit:

Aswaja Pressindo

Jl. Plosokuning V No. 73 Minomartani,

Ngaglik, Sleman Yogyakarta

Telp.: (0274) 4462377

e-mail: aswajapressindo@gmail.com

website: www.aswajapressindo.co.id

Sanksi pelanggaran Pasal 72:

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002

Tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997 Pasal 44 Tentang Hak Cipta

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait, sebagaimana dimaksud ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

PENGANTAR EDISI REVISI

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku yang berjudul ***Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM (Edisi Revisi)***

Buku yang sekarang ada di tangan pembaca merupakan hasil revisi dari buku sebelumnya, terutama pada bab VI dan Daftar Pustaka. Dalam bab VI terjadi banyak perubahan dan penambahan jenis strategi pembelajaran. Penulisan buku ini untuk memenuhi hasrat dan kebutuhan para mahasiswa akan buku teks, terutama mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Tidak menutup kemungkinan para guru dan dosen yang selalu ingin memperbaiki kualitas pembelajaran, bisa mengembangkan konsep dan strategi pembelajaran yang ditulis dalam buku ini.

Rujukan utama dalam pengeditan buku ini adalah sumber-sumber yang telah membahas tentang jenis strategi pembelajaran, di antaranya:

1. *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*. Oleh Mel Silberman, Toronto: Allyn Bacon, 1996.
2. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Oleh Ismail SM. Semarang: RaSAIL Media Group, 2008.
3. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Oleh Agus Suprijono, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
4. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Oleh Hisyam Zaini, dkk. Yogyakarta: CTSD, 2007.

Menyadari masih terdapatnya kurang sempurnaan materi bahasan dalam buku ini, dengan segala kerendahan hati penulis

mengharapkan saran-saran perbaikan dan kritik yang konstruktif dari para pembaca guna peningkatan kualitas buku ini di masa mendatang.

Akhirnya penulis ucapkan terima kasih kepada penerbit yang bersedia menerbitkan buku ini, semoga jalinan kerjasamanya tetap terbina dengan baik.

Banjarmasin, Oktober 2016

Penulis

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahillahirabbill'alamiin wasshalaatu wassalaamu 'ala 'asyrafil 'anbiyaa'i walmursaliina sayyidinaa Muhammad wa'ala alihi washahbihii ajmaiina.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku yang berjudul *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM* dengan baik. Penulisan buku ini untuk memenuhi hasrat dan kebutuhan para mahasiswa akan buku teks, terutama mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan perguruan-perguruan tinggi Islam lainnya. Tidak menutup kemungkinan para guru dan dosen yang selalu ingin memperbaiki kualitas pembelajaran, bisa mengembangkan konsep dan strategi pembelajaran yang ditulis dalam buku ini.

Pendidikan sebagai bagian integral kehidupan masyarakat di era global dan informasi harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal. Keterampilan-keterampilan tersebut dibangun tidak hanya dengan landasan rasio dan logika saja, tetapi juga inspirasi, kreativitas, moral, emosi dan spritual. Sekolah sebagai institusi pendidikan dan miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kebutuhan di era global dan informasi. Salah satu upaya yang dapat dikembangkan oleh sekolah adalah pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM). PAIKEM bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu model pembelajaran yang memposisikan guru sebagai orang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara siswa sebagai peserta didik yang harus aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menyadari masih terdapatnya kekurangan sempurnaan materi bahasan dalam buku ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran-saran perbaikan dan kritik yang konstruktif dari para pembaca guna peningkatan kualitas buku ini di masa mendatang.

Akhirnya penulis ucapkan terima kasih kepada penerbit yang bersedia menerbitkan buku ini, semoga jalinan kerjasamanya tetap terbina dengan baik.

Banjarmasin, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

PENGANTAR EDISI REVISI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
BAB II : KONSEP STRATEGI PEMBELAJARAN.....	3
A. Pengertian Strategi Pembelajaran.....	3
B. Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran.....	5
C. Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran.....	7
BAB III : PEMBELAJARAN DAN KOMPONENNYA.....	9
A. Pengertian Pembelajaran.....	9
B. Karakteristik Pembelajaran.....	10
C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran.....	12
D. Komponen Pembelajaran.....	20
BAB IV: PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAIKEM).....	43
A. Konsep PAIKEM.....	43
1. Pembelajaran Aktif.....	44
2. Pembelajaran Inovatif.....	46
3. Pembelajaran Kreatif.....	46
4. Pembelajaran Efektif.....	47
5. Pembelajaran Menyenangkan.....	47
B. Prinsip-Prinsip dan Indikator PAIKEM.....	48

BAB V : STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS	
PAIKEM	51
A. Strategi untuk Membangun Tim.....	51
B. Strategi untuk Penilaian Cepat	52
C. Strategi untuk Pelibatan Belajar Langsung	55
D. Strategi Belajar Kelas Penuh.....	57
E. Strategi untuk Menstimulasi Diskusi Kelas.....	60
F. Strategi untuk Pengajuan Pertanyaan.....	61
G. Strategi untuk Belajar Bersama (Kolaboratif).....	62
H. Strategi untuk Pengajaran Teman Sebaya.....	65
I. Strategi untuk Pengembangan Keterampilan	66
J. Strategi untuk Meninjau Ulang.....	67
K. Strategi untuk Mengingat Kembali.....	69
BAB VI : PEMBELAJARAN KOOPERATIF	71
A. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	71
B. Jenis Strategi Pembelajaran Kooperatif.....	78
DAFTAR PUSTAKA	85
BIODATA PENULIS	87

BAB I

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan sekarang ini adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mereka umumnya diarahkan kepada kemampuan menghafal informasi, otaknya dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika anak itu lulus dari sekolah, mereka hanya pintar secara teoretis, tetapi miskin dalam aplikasi pengetahuan yang ada.

Kenyataan ini hampir terasa pada semua mata pelajaran. Mata pelajaran *science* tidak dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan sistematis, karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan secara baik dalam setiap proses pembelajaran di dalam kelas. Mata pelajaran agama tidak dapat mengembangkan sikap yang sesuai dengan norma-norma agama, karena proses pembelajaran banyak diarahkan agar anak bisa menguasai dan menghafal materi pelajaran. Mata pelajaran bahasa Indonesia tidak diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, karena yang dipelajari lebih banyak bahasa sebagai ilmu bukan sebagai alat komunikasi. Anak juga hafal bagaimana langkah-langkah berpidato, tetapi mereka bingung ketika mereka disuruh bicara di muka umum; demikian juga anak hafal bagaimana cara membuat suatu karya tulis, tetapi ketika menulis ia bingung harus dari mana memulai. Gejala-gejala semacam ini merupakan gejala umum dari hasil proses pendidikan dewasa ini. Pendidikan di sekolah terlalu menjejali otak anak dengan berbagai bahan ajar yang harus dihafal; pendidikan tidak diarahkan untuk membangun dan mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki; dengan kata lain, proses pendidikan tidak pernah diarahkan

membentuk manusia yang cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang kreatif dan inovatif (Wina Sanjaya, 2007:1-2).

Dari berbagai pendapat tersebut semakin jelas bahwa di antara tantangan pendidikan yang perlu dicarikan alternatif jalan keluarnya adalah persoalan metodologi pembelajaran. Selama ini metodologi pembelajaran yang diterapkan masih mempertahankan cara-cara tradisional seperti ceramah, menghafal dan penugasan-penugasan yang tampak kering. Cara-cara seperti itu diakui atau tidak membuat siswa tampak bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam belajar.

Oleh karena itu , jika secara umum pendidikan di Indonesia memerlukan berbagai inovasi dan kreativitas agar tetap berfungsi optimal di tengah arus globalisasi, maka proses pembelajaran juga membutuhkan berbagai upaya inovasi agar eksistensinya tetap bermakna bagi kehidupan siswa sebagai seorang pribadi, anggota masyarakat, dan dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain itu, inovasi dan kreativitas, terutama dalam penerapan strategi atau metode pembelajaran, harus tetap bisa menjaga dan tidak keluar dari koridor nilai-nilai yang menjadi tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Untuk mencapai harapan-harapan tersebut, sikap inklusif para pemikir dan praktisi pendidikan sangatlah perlu. Keterbukaan untuk bisa menerima segala apa yang dianggap baik dan terbaik untuk sebuah masa depan adalah sebuah keniscayaan.

Mental inklusif, inovatif, dan kreatif dalam memilih dan menggunakan metode atau strategi pembelajaran ini sejalan dengan semangat reformasi pendidikan yang bergulir. Semangat reformasi menghendaki adanya perubahan-perubahan mendasar dalam sistem pembelajaran, di antaranya adalah bagaimana pembelajaran itu menguntungkan semua pihak, seperti sekolah, guru dan terutama peserta didik itu sendiri.

Untuk menyambut semangat itulah kiranya paradigma PAIKEM dalam arti Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan, sebagai sebuah model pembelajaran dapat memberikan aspiratif dalam pengembangan strategi pembelajaran.

BAB II

KONSEP STRATEGI PEMBELAJARAN

A. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya suatu usaha untuk mencapai kemenangan dalam suatu peperangan (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:37). Istilah strategi itu pada mulanya digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Misalnya seorang manajer atau pimpinan perusahaan yang menginginkan keuntungan dan kesuksesan yang besar akan menerapkan suatu strategi dalam mencapai tujuannya itu, seorang pelatih sepak bola akan menentukan strategi yang dianggap tepat untuk dapat memenangkan suatu pertandingan setelah ia memahami segala potensi yang dimiliki timnya. Apakah ia akan menerapkan strategi menyerang dengan pola 2-3-5 misalnya, atau strategi bertahan dengan pola 5-3-2, semuanya sangat tergantung kepada kondisi tim yang dimilikinya serta kekuatan tim lawan. Begitu juga seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik.

Mengacu pada pendapat Mac Donald yang dikutip oleh Syafaruddin, strategi diartikan sebagai " *The art of craying out a plan skillfully* " Strategi adalah seni melaksanakan suatu rencana secara terampil dan baik (Syafaruddin dan Iwan Nasution, 2005:157). Dalam konteks pembelajaran, sebagaimana pendapat Azhar (1995) yang dikutip oleh Syafaruddin, strategi pembelajaran diartikan sebagai pandangan yang bersifat umum dari tindakan untuk menentukan metode yang akan dipakai dalam proses pembelajaran (Syafaruddin dan

Iwan Nasution, 2005:157). Dalam konteks ini strategi pembelajaran dipahami sebagai suatu seni dan pengetahuan untuk melaksanakan pembelajaran di kelas sedemikian rupa, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Menurut J.R. David (1976) yang dikutip oleh Wina Sanjaya, strategi adalah sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Wina Sanjaya, 2008:126). Lebih jauh ditegaskannya lagi strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran (Wina Sanjaya, 2008:126)

Dick & Carey (1985) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:37). Hal ini berarti strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Langly dan Rose dalam Nana Sudjana mengatakan strategi adalah sebagai rencana atau kehendak yang mendahului dan mengendalikan kegiatan.

Merujuk pada pendapat di atas strategi pembelajaran dapat dimaknai secara sempit dan secara luas. Secara sempit strategi mempunyai kesamaan dengan metode yang berarti cara untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Secara luas strategi diartikan sebagai suatu cara penetapan keseluruhan aspek yang berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk perencanaan, pelaksanaan dan penilaian (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:38). Pada dimensi perencanaan strategi pembelajaran adalah desain yang memuat komponen-komponen pembelajaran secara utuh sebagai rencana dalam melaksanakan pembelajaran. Pada dimensi pelaksanaan strategi pembelajaran merupakan upaya yang strategis dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyelaraskan konsistensi komponen-komponen pembelajaran untuk mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar.

Pada dasarnya strategi tersebut adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Dihubungkan dengan pembelajaran berarti pola-pola umum kegiatan guru-anak didik dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Berdasarkan uraian di atas, ada empat strategi dasar dalam pembelajaran yang harus diketahui oleh guru, yaitu:

1. mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan perilaku peserta didik yang diharapkan,
2. memilih sistem pendekatan pembelajaran,
3. memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik pembelajaran yang dianggap efektif, dan
4. menetapkan norma atau kriteria keberhasilan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melaksanakan evaluasi hasil kegiatan pembelajaran.

B. Pendekatan, Strategi, Metode dan Teknik Pembelajaran

Ada beberapa istilah yang memiliki keterkaitan makna dengan strategi pembelajaran yaitu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

1. Pendekatan (*Approach*)

Pendekatan (*approach*) merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Menurut Raka Juni yang dikutip oleh Masitoh dan Laksmi Dewi, pendekatan adalah cara umum dalam memandang permasalahan dan objek kajian sehingga berdampak ibarat seseorang menggunakan kacamata tertentu dalam memandang alam (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:38). Kemudian ditambahkannya lagi dengan mengutip pendapat Sanjaya (2006), pendekatan diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:38). Bertolak dari pandang di atas pendekatan pembelajaran adalah suatu cara pandang dalam melihat dan memahami situasi pembelajaran.

Roy Killen dalam Sanjaya mencatat ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-*

centred approaches) dan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centred approaches*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran *discovery* dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif (Wina Sanjaya, 2008:127)

2. Metode

Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Menurut Sanjaya yang dikutip oleh Masitoh dan Laksmi Dewi, Strategi adalah *a plan of operation achieving something*. Sedangkan metode adalah *away in achieving something* (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:39). Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Jadi strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian suatu strategi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode.

3. Teknik

Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Misalnya, cara yang harus dilakukan agar metode ceramah berjalan efektif dan efisien. Dengan demikian, sebelum seseorang melakukan proses ceramah sebaiknya memperhatikan kondisi dan situasi. Misalnya, berceramah pada siang hari setelah makan siang dengan jumlah siswa yang banyak tentu saja akan berbeda jika ceramah itu dilakukan pada pagi hari dengan jumlah siswa yang terbatas.

Selain teknik, terdapat lagi istilah lain yaitu taktik mengajar. Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Taktik sifatnya lebih individual, walaupun dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah dalam situasi dan kondisi yang sama, sudah pasti mereka akan melakukannya secara berbeda, misalnya dalam taktik menggunakan ilustrasi atau menggunakan gaya bahasa agar materi yang disampaikan mudah dipahami.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu strategi pembelajaran yang diterapkan guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat ditetapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggapnya relevan dengan metode, dan penggunaan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru yang satu dengan yang lain.

C. Pertimbangan Pemilihan Strategi Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berpikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki oleh siswa, maka pada saat itu juga kita sebenarnya berpikir strategi apa yang harus digunakan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien. Berikut dikemukakan beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan sebelum memilih strategi pembelajaran.

1. Indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
Setiap kegiatan pembelajaran terdapat kompetensi yang harus dimiliki peserta didik, yang terjabar dalam indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran

Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:

- apakah indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan aspek kognitif, afektif, atau psikomotor?;
- bagaimana kompleksitas indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tingkat tinggi atau rendah?; dan
- apakah untuk mencapai tujuan pembelajaran itu memerlukan keterampilan akademis?

2. Materi ajar atau materi pembelajaran

Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:

- apakah materi ajar yang akan disampaikan itu berupa fakta, konsep, hukum, atau problematis?;
- apakah materi ajar yang akan disampaikan itu memerlukan prasyarat tertentu?; dan
- apakah tersedia buku-buku sumber untuk memperdalam materi tersebut

3. Karakteristik anak didik sebagai peserta didik

- apakah strategi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan tingkat kematangan anak?;
- apakah strategi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan minat, dan kondisi anak?; dan
- apakah strategi pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan gaya belajar siswa?.

4. Media pembelajaran

Pertanyaan yang dapat diajukan adalah:

- apakah tersedia media pembelajaran yang dapat menunjang strategi yang akan digunakan?.
- apakah media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa?

Pertanyaan-pertanyaan di atas, merupakan bahan pertimbangan dalam menetapkan strategi yang ingin diterapkan. Misalnya untuk mencapai tujuan yang berhubungan dengan aspek kognitif, akan memiliki strategi yang berbeda dengan upaya untuk mencapai tujuan afektif atau psikomotor. Demikian juga halnya, untuk mempelajari materi yang sifatnya fakta akan berbeda dengan mempelajari materi yang sifatnya problematis, dan lain sebagainya.

BAB III

PEMBELAJARAN DAN KOMPONENNYA

A. Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran memiliki arti yang lebih luas dari pengajaran. Pengajaran sering dikonotasikan "sebagai proses aktivitas belajar di kelas pengajaran yang ditentukan bersifat formal" (Ah. Rohani. HM, 1995: 63). Para ahli pendidikan mengatakan bahwa pengajaran adalah terjemahan dari bahasa Inggris "*instruction*". Namun menurut Arif S Sadiman, ia kurang sependapat akan padanan yang demikian. Sebagaimana yang dikutip oleh Ah. Rohani. HM "hal itu kurang tepat karena kurang mencerminkan padanan/terjemahan secara lebih pas. *Instruction* itu lebih luas pengertiannya dari pengajaran. *Instruction* mencakup semua event (peristiwa) yang mungkin mempunyai pengaruh langsung kepada proses belajar manusia dan bukan saja terbatas pada event-event yang dilakukan oleh guru/dosen/instruktur" (Ah. Rohani. HM, 1995: 63). Karena itulah padanan kata *Instruction* yang lebih tepat adalah "pembelajaran, karena fungsi pembelajaran itu bukan saja fungsi guru/dosen/instruktur melainkan juga fungsi sumber belajar lainnya" (Ah. Rohani. HM, 1995: 64).

Kata pembelajaran mengandung arti "proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan" (Udin S Winataputra, 1994: 2). Lebih jauh ia mengatakan bahwa pembelajaran adalah "merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran" (Udin S Winataputra, 1994: 4). Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu siswa itu sendiri. Perubahan tersebut bersifat "intensional, positif-aktif, dan efektif fungsional" (H. Ahmad Sabri, 2005:34)

1. Intensional maksudnya perubahan yang terjadi karena pengalaman atau setelah melakukan praktik. Kegiatan belajar tersebut dilakukan dengan sengaja dan disadari, bukan terjadi secara kebetulan.
2. Positif-aktif maksudnya perubahan bersifat positif yaitu perubahan yang bermanfaat sesuai dengan harapan siswa itu sendiri dan menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih baik dibanding sebelumnya, sedangkan perubahan yang bersifat aktif yaitu perubahan yang terjadi karena usaha yang dilakukan oleh siswa.
3. Efektif fungsional maksudnya perubahan yang memberikan manfaat bagi siswa dan perubahan itu relatif tetap, dapat dimanfaatkan setiap kali dibutuhkan.

Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti kecakapan, kebiasaan, sikap, penerimaan atau penghargaan. Perubahan tersebut dapat meliputi keadaan dirinya, pengetahuan atau perbuatannya. Jadi orang yang sudah belajar bisa merasa lebih bahagia, dapat memanfaatkan alam sekitar, menjaga kesehatan, meningkatkan pengabdian untuk keterampilan serta melakukan pembedaan. Dengan kata lain dalam diri orang yang belajar terdapat perbedaan keadaan antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar.

B. Karakteristik Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama, sehingga dalam *setting* proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh, bahkan secara individual mempelajari bahan ajar. Dengan demikian kalau dalam istilah "mengajar (pengajaran) atau *teaching* menempatkan guru sebagai pemeran utama memberikan informasi, maka dalam *instruction* (pembelajaran) guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, memanage berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa (Wina Sanjaya, 2008: 79).

Menurut Wina Sanjaya, terdapat beberapa karakteristik penting dari istilah pembelajaran tersebut, yaitu:

1. Pembelajaran berarti membelajarkan siswa

Dalam konteks pembelajaran, tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa. Oleh sebab itu, kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Dengan demikian guru tidak lagi berperan sebagai sumber belajar, akan tetapi berperan sebagai orang yang membimbing dan memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar. Inilah makna proses pembelajaran berpusat kepada siswa (*student oriented*). Siswa tidak dianggap sebagai objek belajar yang dapat diatur dan dibatasi oleh kemauan guru, melainkan siswa ditempatkan sebagai subjek yang belajar sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya. Oleh sebab itu, materi apa yang seharusnya dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya tidak semata-mata ditentukan oleh keinginan guru, akan tetapi memperhatikan perbedaan siswa.

2. Proses pembelajaran berlangsung di mana saja

Karena karakteristik pembelajaran berorientasi kepada siswa, maka proses pembelajaran itu bisa terjadi di mana saja. Kelas bukanlah satu-satunya tempat belajar siswa. Mereka dapat memanfaatkan berbagai tempat untuk belajar sesuai dengan kebutuhan dan sifat materi ajar. Ketika siswa akan belajar tentang fungsi masjid misalnya, maka masjid itu sendiri merupakan tempat belajar siswa.

3. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan (Wina Sanjaya, 2008: 79).

Tujuan pembelajaran bukanlah penguasaan materi ajar, akan tetapi proses untuk mengubah tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itulah penguasaan materi ajar bukanlah akhir dari proses pembelajaran, akan tetapi hanya sebagai tujuan antara untuk pembentukan tingkah laku yang lebih luas. Artinya, sejauh mana materi ajar yang dikuasai siswa itu dapat membentuk pola perilaku siswa itu sendiri. Untuk itulah metode atau strategi yang digunakan guru tidak hanya sekadar metode ceramah, tetapi menggunakan metode yang bervariasi atau strategi pembelajaran aktif dan inovatif.

C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Kunci pokok pembelajaran itu ada pada seorang guru. Tetapi ini bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif, sedang peserta didik pasif. Pembelajaran itu menuntut keaktifan kedua belah pihak. Untuk itu seorang guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip dalam melaksanakan pembelajaran tersebut.

Prinsip-prinsip pembelajaran itu tidak berdiri sendiri, melainkan saling berhubungan satu sama lain. Misalnya prinsip individualitas dapat dilaksanakan bila ada prinsip kebebasan, minat, dan aktivitas. Begitu pula dengan prinsip korelasi dalam pelaksanaannya erat sekali hubungannya dengan prinsip peragaan, motivasi, dan lingkungan. Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Individualitas

Setiap manusia yang hidup memiliki pribadi/jiwa sendiri. Kekhususan jiwa itu menyebabkan individu yang satu berbeda dengan individu yang lain. Sejak lahir ke dunia anak sudah memiliki kesanggupan berpikir (cipta), kemauan (karsa), perasaan (rasa), dan kesanggupan luhur yang dapat menghubungkan manusia dengan Tuhannya. Kesanggupan-kesanggupan ini tidak sama bagi setiap anak. Selanjutnya dengan adanya pengaruh luar dari keluarga, kesempatan belajar, metode mengajar, dan lingkungan alam sekitar, semakin menambah perbedaan kesanggupan anak tersebut. Perbedaan itu dapat dilihat pada uraian berikut.

a. Perbedaan Umur

Perkembangan kognitif menurut Piaget ada tiga tahapan, yaitu

1) Tahap praoperasional dari umur 2 sampai dengan 7 tahun

Pada masa ini disebut juga masa intuitif yang ditandai oleh berkembangnya fungsi simbol, bahasa, pemecahan masalah yang bersifat fisik. Proses berpikir pada masa ini ditandai oleh keterpusatan, tak dapat diubah, dan egosentris. Garrison dan Jones (1969) mengatakan, anak umur 6 tahun memiliki kecenderungan dalam bertindak berdasarkan

dorongan, kurang hati-hati, tidak membedakan antara aturan dengan kebiasaan, dalam permainan dengan teman bersifat egosentris.

2) Tahap operasional konkret dari umur 7 sampai dengan 11 tahun

Pada tahap operasional konkret ditandai oleh proses berpikir yang masih tergantung pada hal-hal yang konkret. Anak mulai mampu menggunakan logika yang dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat konkret, di samping mampu membuat kategori berdasarkan hierarki. Garrison dan Jones (1969) mengatakan, anak umur 8 tahun memiliki kecenderungan tidak mengerti sebab dan akibat dalam berhubungan dengan orang lain, dalam mencria perintah dari tokoh yang berwewenang sebagai suatu "yang dihasratkan" dan sedikit memahami fungsi dan peranannya, mereka lebih senang kepada permainan yang berjangka pendek. Pada usia 11 tahun, anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah melewati umur 11 tahun umumnya anak menghadapi tugas-tugas dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri.

3) Tahap operasi formal dari umur 11 sampai dengan 15 tahun

Pada tahap ini ditandai oleh oleh kemampuan berpikir abstrak, memberikan penalaran yang kompleks, serta kemampuan mental untuk menguji satu hipotesis. Garrison dan Jones (1969) mengatakan, anak yang berumur 12 tahun memiliki karakteristik dapat melihat kenyataan lebih objektif dan dapat memahami hubungan kausal dengan baik, mempetahankan suatu kepercayaan yang pada umumnya bersifat perbuatan yang dapat menghasilkan hasil yang dapat diduga.

b. Perbedaan Inteligensi

Inteligensi adalah kemampuan untuk memahami dan beradaptasi dengan situasi yang baru dengan cepat dan efektif, kemampuan untuk menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, dan kemampuan untuk memahami hubungan dan mempelajarinya dengan cepat.

Tingkatan IQ (intelligence quotient)

- luar biasa (genius)	IQ di atas 140
- pintar (begaaf)	110-140
- normal (biasa)	90-110
- kurang pintar	70-90
- bebal (debil)	50-70
- dungu (imbicil)	30-50
- pusung (idiot)	di bawah 30

Jika dibandingkan anak yang pandai dengan anak yang kurang pandai, terdapat beberapa perbedaan seperti berikut ini.

1) Anak yang pandai:

- cepat menangkap isi pelajaran
- tahan lama memusatkan perhatian pada pelajaran dan kegiatan
- dorongan ingin tahu lebih kuat, dan banyak inisiatif
- cepat memahami prinsip-prinsip dan pengertian-pengertian
- sanggup bekerja dengan pengertian abstrak
- dapat mengeritik diri sendiri
- memiliki minat yang tinggi

2) Anak yang kurang pandai:

- lambat menangkap pelajaran
- perhatian terhadap pelajaran tidak bertahan lama

- kurang atau tidak punya inisiatif
- minat terhadap pelajaran rendah

Adapun aspek pribadi anak didik yang harus diperhatikan oleh guru adalah sebagai berikut:

- kecerdasan dan bakat khusus
- prestasi sejak permulaan sekolah
- perkembangan jasmani dan kesehatan
- kecenderungan emosi dan karakternya
- sikap dan minat belajar
- cita-cita
- kebiasaan belajar dan bekerja
- hobi dan penggunaan waktu senggang
- hubungan sosial di sekolah dan di rumah
- latar belakang keluarga
- lingkungan tempat tinggal
- sifat-sifat khusus dan kesulitan anak didik (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 1997:11)

c. Perbedaan Kesanggupan dan Kecepatan

1) Perhatian

Perhatian artinya kesadaran atau aktivitas psikis yang tertuju pada satu objek. Misalnya seorang yang memperhatikan satu lukisan, berarti ia memusatkan aktivitas psikis pada lukisan tersebut. Setiap individu mempunyai kemampuan yang khas dalam memperhatikan sesuatu. Perbedaan itu terletak pada hal-hal berikut:

- a) Intensitas perhatian; ada yang mampu memperhatikan sesuatu secara intensif dan ada yang tidak.
- b) Luasnya objek perhatian; ada yang mampu memusatkan perhatian pada objek, ada yang terpecah pada berbagai objek.

- c) Lamanya perhatian: ada yang mampu memusatkan perhatian bertahan lama, ada yang hanya beberapa saat.

2) Pengamatan

Setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda untuk melihat atau memperhatikan suatu benda .

3) Ingatan

Ingatan tiap orang berbeda, ada ingatan yang bertahan lama dan ada ingatan yang hanya sebentar saja.

4) Bakat khusus

Setiap individu mempunyai sifat, bakat khusus, dan kemampuan yang berbeda.

2. Lingkungan/Kemasyarakatan

Manusia lahir ke dunia dalam suatu lingkungan dengan pembawaan tertentu. Pembawaan yang potensi itu tidak spesifik, melainkan bersifat umum dan dapat berkembang menjadi bermacam-macam kenyataan interaksi dengan lingkungan. Pembawaan menentukan batas-batas kemungkinan yang dapat dicapai oleh seseorang.

Mengajar adalah membimbing anak atau membimbing pengalaman anak. Jadi seorang guru harus mengatur lingkungan sebaik-baiknya, sehingga terciptalah syarat-syarat yang baik dan menjauhkan pengaruh yang buruk.

Prinsip lingkungan dalam mengajar sangat menentukan integrasi anak dengan lingkungannya. Apa yang dipelajari tidak terbatas pada apa yang ada dalam buku, atau penjelasan guru di dalam kelas. Banyak hal yang dapat dipelajari dalam lingkungan anak, seperti keadaan alam, cara hidup, peternakan, industri, dan pasar.

Usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk melaksanakan prinsip lingkungan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan pengetahuan tentang lingkungan sekitar anak.
- b. Mengusahakan agar alat yang digunakan berasal dari lingkungan yang dikumpulkan baik oleh guru maupun dari siswa.

- c. Mengadakan karyawisata ke tempat-tempat yang dapat memperluas pengetahuan siswa.
- d. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengadakan penelitian tentang lingkungan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki anak.

3. Minat

Minat artinya kecenderungan jiwa yang tetap kepada sesuatu hal yang berharga bagi seseorang. Sesuatu yang berharga bagi seseorang berarti sesuai dengan kebutuhannya. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antardiri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Suatu minat dapat diekspresikan siswa melalui:

- suatu pernyataan yang menunjukkan lebih menyukai terhadap suatu hal daripada hal lainnya.
- partisipasi dalam suatu aktivitas

Minat anak terhadap suatu benda dapat timbul dari berbagai sumber, yaitu

- perkembangan instink dan hasrat
- fungsi-fungsi intelektual
- pengaruh lingkungan
- pengalaman
- kebiasaan

4. Aktivitas

Thomas M. Risk mengemukakan "Teaching is the guidance of learning experiences" (mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar). Pengalaman itu sendiri hanya mungkin diperoleh jika anak didik itu dengan keaktifannya sendiri bereaksi terhadap lingkungannya. Guru hanya dapat membantu anak didik itu belajar tetapi guru tidak dapat untuk anak itu. Jika seseorang anak ingin belajar

memecahkan suatu problem, ia harus harus berpikir menurut langkah-langkah tertentu. Kalau ia ingin menguasai sesuatu keterampilan, ia harus berlatih mengkoordinasikan otot-otot tertentu. Kalau ia ingin memiliki sikap-sikap tertentu ia harus memiliki sejumlah pengalaman emosional.

Dengan demikian, belajar yang berhasil mesti melalui berbagai aktivitas, baik fisik maupun psikis.

Aktivitas fisik adalah:

- giat aktif dengan anggota badan
- membuat sesuatu
- bermain
- bekerja

Keaktifan jasmani atau fisik sebagai kegiatan yang nampak, yaitu pada saat anak didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain.

Aktivitas psikis adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam proses pembelajaran secara aktif seperti mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, dan mengasosiasikan ketentuan yang satu dengan ketentuan lainnya. Kegiatan psikis nampak bila anak didik sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

Dua aktivitas (fisik dan psikis) harus dipandang sebagai hubungan yang erat. J. Piaget berpendapat "Seseorang anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa berbuat anak tak berpikir. Agar ia berpikir sendiri (aktif) ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri"

Paul.B.Diedrich mengatakan kegiatan-kegiatan jasmani dan rohani yang dapat dilakukan di sekolah adalah sebagai berikut.

- a. **Visual activities** seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan untuk orang lain.
- b. **Oral activities** seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, dan diskusi.

- c. **Listening activities** seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan ceramah.
- d. **Writing activities** seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- e. **Drawing activities** seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, dan pola.
- f. **Motor activities** seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, dan memelihara binatang.
- g. **Mental activities** seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.
- h. **Emotional activities** seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan kagum.

Metode mengajar yang lebih menekankan keaktifan siswa antara lain eksperimen, proyek, demonstrasi, sosiodrama, kerja kelompok, penugasan, diskusi, karya wisata, dan drill.

Untuk membangkitkan keaktifan jiwa anak didik, guru perlu:

- mengajukan pertanyaan dan membimbing diskusi
- memberikan tugas-tugas pemecahan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan

Untuk membangkitkan keaktifan jasmani, guru perlu:

- menyelenggarakan berbagai bentuk pekerjaan keterampilan di bengkel kerja
- praktik di laboratorium
- mengadakan pameran, atau karya wisata.

5. Motivasi

Motivasi berasal dari kata motif artinya kecenderungan hati yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Motif pada dasarnya berkaitan dengan kebutuhan hidup seseorang berupa biologis dan psikologis. Semakin terang kebutuhan manusia yang diinginkan, maka semakin jelas pula motif yang melatarbelakanginya.

Dilihat dari proses timbulnya motivasi, maka motivasi belajar itu dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi **intrinsik** dan motivasi **ekstrinsik**. Motivasi intrinsik artinya motivasi yang timbul dari dalam diri anak itu sendiri, seperti rasa ingin tahu, rasa ingin maju, dan rasa berkepentingan. Sedangkan motivasi ekstrinsik artinya motivasi yang timbul dan ditimbulkan karena dorongan dari luar, seperti adanya hadiah atau penghargaan, adanya ulangan, adanya pujian, dan menghindari hukuman.

6. Peragaan

Perinsip peragaan (visualisasi) dalam pembelajaran mengharuskan bagi setiap guru dalam menyajikan bahan pelajaran selalu menggunakan alat peraga sebagai alat bantu. Dengan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran diharapkan pengetahuan, pengertian, tanggapan-tanggapan yang masuk ke dalam jiwa melalui indra (pendengaran, penglihatan, dan perabaan) dapat menjadi jelas dan bertahan lama dalam ingatan anak didik.

7. Korelasi

Korelasi berarti menghubungkan bahan pelajaran kepada mata pelajaran lain yang umum atau antar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada umumnya ada dua cara yang dapat dilakukan, yaitu secara okasional dan cara sistematis. Cara okasional menghubungkan pelajaran sewaktu-waktu misalnya antara mata pelajaran Alquran Hadis dengan Bahasa Arab. Sedangkan cara sistematis adalah menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu disiplin tertentu, misalnya mata pelajaran Fikih, Akidah-Akhlak, Sejarah Kebudayaan Islam, dan Alquran Hadis digabungkan menjadi satu disiplin ilmu yaitu Pendidikan Agama Islam.

D. Komponen Pembelajaran

1. Tujuan Pembelajaran

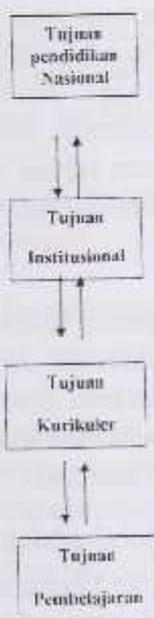
Tujuan adalah suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan atau usaha. Dalam kegiatan pembelajaran tujuan berarti suatu cita-cita yang hendak dicapai dengan kegiatan pembelajaran,

atau dengan kata lain rumusan keinginan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun fungsi tujuan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- Sebagai titik pusat perhatian dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran
- Sebagai penentu arah kegiatan pembelajaran
- Sebagai titik pusat dan pedoman dalam menyusun rencana pembelajaran
- Sebagai pedoman untuk mencegah atau menghindari penyimpangan kegiatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan dikenal jenis tujuan pendidikan, yaitu tujuan pendidikan nasional, tujuan institusional, tujuan kurikuler, dan tujuan instruksional (pembelajaran). Keempat jenis tujuan tersebut saling berhubungan satu sama lain.



Bagan: 1.2 Hirarki tujuan pendidikan di Indonesia

• Tujuan Pendidikan Nasional

Tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam UU RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 bertujuan "untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab"

Karakteristik tujuan Pendidikan Nasional adalah sebagai berikut.

- a. Dirumuskan dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional
- b. Bersifat filosofis dan politis
- c. Berlaku nasional dalam arti mencakup sistem pendidikan secara keseluruhan
- d. Rumusan bersifat umum.

Tujuan pendidikan nasional dijadikan dasar dan pedoman dalam penyusunan kurikulum untuk semua jenis dan jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus. Berdasarkan rumusan tujuan tersebut inilah kemudian dirumuskan tujuan-tujuan institusional atau tujuan kelembagaan.

• Tujuan Institusional

Tujuan Institusional merupakan tujuan dari lembaga-lembaga pendidikan seperti tujuan Madrasah Aliyah, tujuan Madrasah Tsanawiyah, dan tujuan Ibtidaiyah atau tujuan SMA, tujuan SMP, dan tujuan SD. Rumusan tujuan tersebut berbeda satu sama lain, namun mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

Karakteristik tujuan institusional adalah sebagai berikut.

- a. Dirumuskan dalam lembaran Peraturan Pemerintah
- b. Bersifat kelembagaan TK/RA, SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA, dan PT.
- c. Berlaku untuk masing-masing jenjang pendidikan.
- d. Rumusan sudah mengkhususkan sasaran pendidikan menurut lembaga masing-masing.

Berdasarkan tujuan institusional inilah kemudian dirumuskan tujuan kurikuler atau tujuan matapelajaran. Tujuan kurikuler merupakan penjabaran lebih lanjut dari tujuan institusional.

• Tujuan Kurikuler

Tujuan kurikuler merupakan tujuan dari matapelajaran yang diajarkan di sekolah atau madrasah, seperti tujuan matapelajaran Pendidikan Agama Islam, Alquran Hadis, Akidah Akhlak, Fekih, dan Sejarah Kebuyaan Islam. Tujuan dari mata pelajaran tersebut berbeda sesuai dengan jenjang pendidikan, dan mengacu pada tujuan institusional atau lembaga yang ditetapkan. Sekarang rumusan tujuan kurikuler ini menjadi rumusan Standar Kompetensi

Karakteristik Standar Kompetensi adalah sebagai berikut.

- a. Dirumuskan dalam buku Standar Kompetensi untuk setiap matapelajaran.
- b. Terbatas untuk matapelajaran pada jenjang pendidikan tertentu misalnya Alquran Hadis, Akidah Akhlak, Fikih di MTs.
- c. Berlaku secara nasional dan terbatas pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran.
- d. Rumusan tertuju pada hasil belajar matapelajaran menurut jenjang pendidikan tertentu.

• Tujuan Instruksional (pembelajaran)

Tujuan Pembelajaran merupakan penjabaran dari tujuan kurikuler yang mencerminkan hasil belajar yang harus dicapai anak didik setelah ia menyelesaikan suatu pokok bahasan, setiap matapelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran ini dalam kurikulum yang berlaku sekarang menjelma menjadi rumusan Kompetensi Dasar.

Karakteristik rumusan Kompetensi Dasar adalah sebagai berikut.

- a. Rumusan Kompetensi Dasar termuat dalam buku Standar Kompetensi mata pelajaran pada jenjang pendidikan tertentu.
- b. Mencerminkan perilaku umum sebagai hasil belajar dari pokok bahasan matapelajaran tertentu dan pada jenjang pendidikan tertentu.

- c. Hasil belajar umumnya masih menggunakan kata kerja nonoperasional
- d. Rumusnya menuntut penjabaran lebih khusus dalam Indikator Pencapaian Hasil.

2. Materi ajar (pembelajaran)

Materi ajar atau bahan ajar adalah hal-hal yang menjadi isi proses pembelajaran yang akan dikuasai oleh siswa. Pokok bahasan dari materi ajar tersebut tertuang dalam Standar Kompetensi mata pelajaran.

Karakteristik materi ajar adalah sebagai berikut.

- a. Bersifat hal-hal yang dapat diamati (fakta).
- b. Bermuatan nilai-nilai atau norma.
- c. Berupa konsep
- d. Problematis
- e. Berupa ingatan atau hapalan
- f. Bermuatan keterampilan

3. Metode pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan telah ditetapkan. Dalam arti cara yang ditempuh oleh guru dalam menyampaikan bahan pelajaran. Dalam dunia pendidikan dikenal beberapa macam metode mengajar yaitu metode proyek (unit), metode eksperimen, metode sosiodrama, metode resitasi, metode diskusi, metode demonstrasi, metode problem solving, metode karyawisata, metode drill (latihan siap), metode tanya jawab, dan metode ceramah

Banyaknya jenis metode mengajar itu, disebabkan karena metode tersebut dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, yaitu

- a. tujuan yang berbeda-beda dari mata pelajaran masing-masing;
- b. perbedaan latar belakang dan kemampuan anak didik;
- c. situasi dan kondisi, di mana proses pembelajaran berlangsung, termasuk jenis lembaga pendidikan dan faktor geografis yang berbeda-beda; dan

- d. tersedianya fasilitas pengajaran yang berbeda-beda, baik secara kuantitas maupun secara kualitas (H.Zuhairini, dkk, 1983:80)

Adapun metode-metode yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran di antaranya adalah sebagai berikut.

a. Metode Proyek

Metode proyek atau unit adalah cara penyajian pelajaran yang bertitik tolak dari suatu masalah, kemudian dibahas dari berbagai segi yang berhubungan, sehingga pemecahannya secara keseluruhan. Untuk membahas suatu masalah itu dapat mengikuti langkah-langkah secara ilmiah, logis dan sistematis, yaitu

- 1) menyadari adanya masalah;
- 2) menyusun hipotesis;
- 3) mengumpulkan data dan informasi; dan
- 4) menyimpulkan.

b. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah cara penyajian materi pelajaran yang menuntut siswa untuk melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Dalam kegiatan pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan, dan menarik simpulan sendiri mengenai suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu. Dengan demikian, siswa dituntut untuk mengalami sendiri, mencari kebenaran, atau mencoba mencari suatu hukum atau dalil dan menarik simpulan dari proses yang dialaminya. Dengan metode eksperimen dapat menjelaskan misalnya untuk menentukan/meneliti kadar tanah atau debu yang dapat dipakai untuk tayamum sebagai pengganti air, atau dapat juga meneliti makanan dan minuman yang mungkin memiliki unsur atau kadar minyak babi.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan metode eksperimen adalah sebagai berikut.

- 1) Mempersiapkan terlebih dahulu bahan-bahan dan peralatan yang dibutuhkan.
- 2) Menjelaskan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Menjelaskan prosedur/langkah-langkah yang akan ditempuh dalam eksperimen.
- 4) Membantu siswa untuk mendapatkan bahan-bahan bacaan dan alat-alat yang diperlukan dalam eksperimen.
- 5) Setelah eksperimen dilakukan, berilah kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi hasil kerjanya dengan membandingkan hasil eksperimen temannya, sehingga dapat memberikan peluang untuk saling tukar pendapat dan saling lengkap melengkapi kekurangan yang dimilikinya.
- 6) Memberikan simpulan dan catatan seperlunya terhadap eksperimen yang baru saja dilakukan.
- 7) Menyampaikan laporan hasil percobaannya secara tertulis.

c. Metode Pemberian Tugas dan Resitasi

Metode pemberian tugas dan resitasi tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi lebih luas dari itu. Tugas dan resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individu atau kelompok. Tugas bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan atau di tempat lainnya. Pemberian tugas adalah suatu pekerjaan yang harus anak didik selesaikan tanpa terikat dengan tempat.

Jenis-jenis tugas sangat banyak tergantung pada tujuan yang akan dicapai, seperti tugas meneliti, menyusun laporan, dan tugas di laboratorium. Pemberian tugas tersebut biasanya dikaitkan dengan resitasi. Resitasi ialah suatu persoalan yang bergayut dengan masalah pelaporan anak didik setelah mereka selesai mengerjakan suatu tugas.

Langkah-langkah penggunaan metode pemberian tugas dan resitasi:

1) Fase Pemberian Tugas

Tugas yang diberikan kepada siswa hendaknya mempertimbangkan; tujuan yang akan dicapai, jenis tugas dan

tempat, sesuai dengan kemampuan siswa. Tugas yang diberikan harus jelas dan petunjuk yang diberikan harus terarah.

2) Langkah Pelaksanaan Tugas

- a) Diberikan bimbingan/pengawasan oleh guru.
- b) Diberikan dorongan sehingga anak mau melaksanakannya.
- c) Diusahakan atau dikerjakan oleh anak sendiri.
- d) Mencatat semua hasil yang diperoleh dengan baik dan sistematis.

3) Fase Pertanggungjawaban Tugas/Resitasi

Hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a) Laporan siswa baik lisan/tertulis dari apa yang telah dikerjakan.
- b) Ada tanya jawab dan diskusi.
- c) Penilaian hasil pekerjaan siswa baik dengan tes atau nontes.

Fase mempertanggungjawabkan tugas inilah yang disebut **resitasi**

d. Metode Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi resik merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam pelaksanaannya nanti. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa, penggunaan simulasi akan sangat bermanfaat.

Metode simulasi bertujuan untuk: (1) melatih keterampilan tertentu baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, (2) memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, (3) melatih memecahkan masalah, (4) meningkatkan keaktifan belajar, (5)

memberikan motivasi belajar kepada siswa, (6) melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, (7) menumbuhkan daya kreatif siswa, dan (8) melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Jenis-Jenis Simulasi

Simulasi terdiri dari beberapa jenis, di antaranya:

1) Sosiodrama

Sosiodrama adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial), permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Menurut Engkoswara yang dikutip oleh M. Basyiruddin Usman, metode sosiodrama adalah suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan cukup diceritakan dengan singkat dalam tempo 4 atau 5 menit, kemudian anak menerangkannya. Persoalan pokok yang didramatisasikan diambil dari kejadian sosial.

2) Role Playing

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Topik yang dapat diangkat untuk *role playing* misalnya memainkan peran sebagai juru kampanye suatu partai atau gambaran keadaan yang mungkin muncul pada abad teknologi informasi.

3) Peer Teaching

Peer teaching merupakan latihan mengajar yang dilakukan oleh siswa kepada teman-teman calon guru. Selain itu *peer teaching*

merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seorang siswa kepada siswa lainnya dan salah satu siswa itu lebih memahami materi pembelajaran.

Langkah-Langkah Simulasi

1) Persiapan Simulasi

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam simulasi.
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

2) Pelaksanaan Simulasi

- a) Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- d) Simulasi hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.

3) Penutup

- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
- b) Merumuskan simpulan.

e. Metode Drill (latihan)

Metode latihan pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ke tangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari.

Mengingat latihan ini kurang mengembangkan bakat atau inisiatif siswa untuk berpikir, maka hendaknya guru memperhatikan tingkat kewajaran dari metode *Drill*.

- 1) Latihan, wajar digunakan untuk hal-hal yang bersifat motorik, seperti menulis, permainan, dan perbuatan.
- 2) Untuk melatih kecakapan mental, misalnya perhitungan penggunaan rumus-rumus.
- 3) Untuk melatih hubungan, tanggapan, seperti penggunaan bahasa, grafik, dan simbol peta.

Prinsip dan petunjuk menggunakan metode *Drill*. Siswa harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan latihan tertentu.

- 1) Latihan untuk pertama kalinya hendaknya bersifat diagnosis, mula-mula kurang berhasil, lalu diadakan perbaikan untuk kemudian bisa lebih sempurna.
- 2) Latihan tidak perlu lama asal sering dilaksanakan.
- 3) Harus disesuaikan dengan taraf kemampuan siswa.

Proses latihan hendaknya mendahulukan hal-hal yang esensial dan berguna.

f. Metode Demonstrasi

Demonstrasi merupakan metode yang sangat efektif, sebab membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekadar tiruan. Sebagai metode penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Walaupun dalam proses demonstrasi peran siswa hanya sekadar memerhatikan, akan tetapi demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran lebih konkret. Dalam strategi pembelajaran, demonstrasi

dapat digunakan untuk mendukung keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori dan inkuiri.

Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Demonstrasi

1) Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang harus dilakukan:

- a) Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah proses demonstrasi berakhir.
- b) Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- c) Lakukan uji coba demonstrasi.

2) Pembukaan.

Sebelum demonstrasi dilakukan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, di antaranya:

- a) Aturilah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.
- b) Kemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
- c) Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi.

3) Pelaksanaan Demonstrasi.

- a) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk berpikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong siswa untuk tertarik memperhatikan demonstrasi.
- b) Ciptakan suasana yang menyeduk dengan menghindari suasana yang menegangkan.
- c) Yakinkan bahwa semua siswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan memerhatikan reaksi seluruh siswa.
- d) Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.

4) Mengakhiri demonstrasi

Apabila demonstrasi selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami proses demonstrasi itu atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya.

g. Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Langkah-langkah metode *problem solving*.

- 1) Ada masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.
- 2) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya dan lain-lain.
- 3) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh, pada langkah kedua di atas.
- 4) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut itu betul-betul cocok. Apakah sesuai dengan jawaban sementara atau sama sekali tidak sesuai. Untuk menguji kebenaran jawaban ini tentu saja diperlukan metode-metode lainnya seperti demonstrasi, tugas, diskusi, dan lain-lain.
- 5) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai kepada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.

h. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Killen, 1998). Karena itu, diskusi bukanlah debat yang bersifat mengadu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama. Selama ini banyak guru yang merasa keberatan untuk menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran. Keberatan itu biasanya timbul dari asumsi: (1) diskusi merupakan metode yang sulit diprediksi hasilnya oleh karena interaksi antar siswa muncul secara spontan, sehingga hasil dan arah diskusi sulit ditentukan; (2) diskusi biasanya memerlukan waktu yang cukup panjang, padahal waktu pembelajaran di dalam kelas sangat terbatas, sehingga keterbatasan itu tidak mungkin dapat menghasilkan sesuatu secara tuntas. Sebenarnya hal ini tidak perlu dirisaukan oleh guru. Sebab, dengan perencanaan dan persiapan yang matang kejadian semacam itu bisa dihindari.

Dilihat dari pengorganisasian materi pembelajaran, ada perbedaan yang sangat prinsip dibandingkan dengan metode sebelumnya, yaitu ceramah dan demonstrasi. Kalau metode ceramah dan demonstrasi materi pelajaran sudah diorganisir sedemikian rupa sehingga guru tinggal menyampaikannya, maka pada metode ini bahan atau materi pembelajaran tidak diorganisir sebelumnya serta tidak disajikan secara langsung kepada siswa, materi pembelajaran ditemukan dan diorganisir oleh siswa sendiri, karena tujuan utama metode ini bukan hanya sekadar hasil belajar, tetapi yang lebih penting adalah proses belajar.

Secara umum ada dua jenis diskusi yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran. Pertama, diskusi kelompok. Diskusi ini dinamakan juga diskusi kelas. Pada diskusi ini permasalahan yang disajikan oleh guru dipecahkan oleh kelas secara keseluruhan. Pengatur jalannya diskusi adalah guru. Kedua, diskusi kelompok kecil. Pada diskusi ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok

terdiri dari 3-7 orang. Proses pelaksanaan diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa submasalah. Setiap kelompok memecahkan submasalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan setiap kelompok.

i. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok atau bekerja dalam situasi kelompok mengandung pengertian bahwa siswa dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) tersendiri ataupun dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok). Kelompok bisa dibuat berdasarkan:

- 1) Perbedaan individual dalam kemampuan belajar, terutama bila kelas itu sifatnya heterogin dalam belajar.
- 2) Perbedaan minat belajar, dibuat kelompok yang terdiri atas siswa yang punya minat yang sama.
- 3) Pengelompokan berdasarkan jenis pekerjaan yang akan kita berikan.
- 4) Pengelompokan atas dasar wilayah tempat tinggal, siswa yang tinggal dalam satu wilayah yang dikelompokkan dalam satu kelompok sehingga memudahkan koordinasi kerja.
- 5) Pengelompokan secara random atau acak, tidak melihat faktor-faktor lain.
- 6) Pengelompokan atas dasar jenis kelamin, ada kelompok pria dan kelompok wanita.

Sebaiknya kelompok menggambarkan yang heterogin, baik dari segi kemampuan belajar maupun jenis kelamin. Hal ini dimaksudkan agar kelompok-kelompok tersebut tidak berat sebelah (ada kelompok yang baik dan ada kelompok yang kurang baik).

Kalau dilihat dari segi proses kerjanya maka kerja kelompok ada dua macam, yaitu kelompok jangka pendek dan kelompok jangka panjang.

- 1) Kelompok jangka pendek, artinya jangka waktu untuk bekerja dalam kelompok tersebut hanya pada saat itu saja, jadi sifatnya insidental.

- 2) Kelompok jangka panjang, artinya proses kerja dalam kelompok itu bukan hanya pada saat itu saja, mungkin berlaku untuk satu periode tertentu sesuai dengan tugas/masalah yang akan dipecahkan.

Untuk mencapai hasil yang baik, maka faktor yang harus diperhatikan dalam kerja kelompok adalah:

- 1) Perlu adanya motif (dorongan) yang kuat untuk bekerja pada setiap anggota.
- 2) Pemecahan masalah dapat dipandang sebagai satu unit untuk dipecahkan bersama, atau masalah dibagi-bagi untuk dikerjakan masing-masing secara individual. Hal ini bergantung kepada kompleks tidaknya masalah yang akan dipecahkan
- 3) Persaingan yang sehat antarkelompok biasanya mendorong anak untuk belajar.
- 4) Situasi yang menyenangkan antaranggota banyak menentukan berhasil tidaknya kerja kelompok.

j. Metode Tanya jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya siswa menjawab atau siswa bertanya guru menjawab. Dalam komunikasi ini terlihat adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru.

Beberapa hal yang penting diperhatikan dalam metode tanya jawab antara lain:

1) Tujuan yang akan dicapai dari metode tanya jawab.

- a) Untuk mengetahui sampai sejauh mana materi pelajaran yang telah dikuasai oleh siswa.
- b) Untuk merangsang siswa berpikir.
- c) Memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan masalah yang belum dipahami.

2) Jenis pertanyaan.

Pada dasarnya ada dua pertanyaan yang perlu diajukan, yakni pertanyaan ingatan dan pertanyaan pikiran:

- a) Pertanyaan ingatan, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana pengetahuan sudah tertanam pada siswa. Biasanya pertanyaan berpangkal kepada apa, kapan, di mana, berapa, dan yang sejenisnya.
- b) Pertanyaan pikiran, dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana cara berpikir anak dalam menanggapi suatu persoalan. Biasanya pertanyaan ini dimulai dengan kata mengapa, atau bagaimana.

3) Teknik mengajukan pertanyaan.

Berhasil tidaknya metode tanya jawab, sangat bergantung kepada teknik guru dalam mengajukan pertanyaannya. Metode tanya jawab biasanya dipergunakan apabila:

- a) Maksud mengulang materi pembelajaran.
- b) Ingin membangkitkan siswa belajar.
- c) Tidak terlalu banyak siswa.
- d) Sebagai selingan metode ceramah.

k. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan ajar secara lisan. Metode ini senantiasa bagus bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, didukung oleh alat dan media serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya. Metode ceramah merupakan metode yang sampai saat ini sering digunakan oleh setiap guru atau instruktur. Hal ini selain disebabkan oleh beberapa pertimbangan tertentu, juga adanya faktor kebiasaan baik dari guru atau pun siswa. Guru biasanya belum merasa puas manakala dalam kegiatan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi ajar melalui ceramah, sehingga ada guru yang berceramah berarti ada kegiatan belajar dan kalau tidak ada guru yang berceramah berarti tidak ada kegiatan belajar. Metode ceramah merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran ekspositori.

Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Ceramah

Ada tiga langkah pokok yang harus diperhatikan, yakni persiapan, pelaksanaan dan simpulan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1) Tahap Persiapan

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah:

- a) Merumuskan tujuan yang ingin dicapai.
- b) Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan.
- c) Mempersiapkan alat bantu.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini ada tiga langkah yang harus dilakukan:

a) Pembukaan.

Langkah pembukaan dalam metode ceramah merupakan langkah yang menentukan. Keberhasilan pelaksanaan ceramah sangat ditentukan oleh langkah ini.

b) Penyajian.

Tahap penyajian adalah tahap penyampaian materi pembelajaran dengan cara bertutur. Agar ceramah berkualitas sebagai metode pembelajaran, maka guru harus menjaga perhatian siswa agar tetap terarah pada materi pembelajaran yang sedang disampaikan.

c) Mengakhiri atau Menutup Ceramah.

Ceramah harus ditutup dengan ringkasan pokok-pokok materi agar materi pembelajaran yang sudah dipahami dan dikuasai siswa tidak melayang percuma. Ciptakanlah kegiatan-kegiatan yang memungkinkan siswa tetap mengingat kembali materi pembelajaran.

Perlu diperhatikan, bahwa ceramah akan berhasil baik, bila didukung oleh metode-metode lainnya, misalnya tanya jawab, tugas, dan latihan. Metode ceramah itu wajar dilakukan bila: (a) ingin mengajarkan topik baru, (b) tidak ada sumber bahan pelajaran pada siswa, (c) menghadapi sejumlah siswa yang cukup banyak.

4. Media pembelajaran

Media artinya perantara atau pengantar. Menurut Brigg, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang untuk belajar, misalnya media cetak, media elektronik (film dan video). Dalam arti luas, media adalah kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru. Menurut Soegito Atmohoetomo media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga jenis.

- a. Media Audio, seperti radio, tape recorder, dan piringan hitam
- b. Media Visual, seperti peta, poster, market, diagram, bagan, grafik, gambar, globe, slide, OHP, komputer dan LCD.
- c. Media Audio Visual, seperti TV, Film, dan VCD

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) yang dikutip oleh Azhar Arsyad adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- 2) Pembelajaran lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan
- 6) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif (Azhar Arsyad, 2003:24).

Menurut Nana Sudjana dan Rivai manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar lebih bervariasi.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan memerankan (Nana Sudjana dan Rivai, 1990:2).

Omar Hamalik mengatakan manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. Oleh karena itu dapat mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar. Oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar (Omar Hamalik, 1994:15).

Asnawir dan Basyiruddin Usman menambahkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran itu mempunyai nilai-nilai praktis, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas, seperti objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan-gerakan yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat.
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, dan realistik, seperti menggunakan gambar atau film.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- 7) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002:14)

Kemudian Azhar Arsyad mempertegas lagi bahwa manfaat praktis penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Media pengajaran mempoerjelas penyajian pesan atau informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, film atau model;
 - b) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, atau film;
 - c) kejadian langka di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, atau foto;

- d) objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film atau simulasi komputer;
- e) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang memakan waktu yang lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan rekaman video atau simulasi komputer.

5. Evaluasi

Evaluasi dalam arti melaksanakan penilaian terhadap suatu kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Penilaian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil belajar.

Penilaian proses adalah penilaian yang dimaksudkan untuk mengetahui kualitas proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berkualitas jika berjalan lancar, efektif, efisien, dan termotivasinya siswa dalam belajar. Penilaian proses dapat dilakukan dengan observasi atau menggunakan lembar pengamatan. Komponen yang dinilai seperti kreativitas, keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab.

Penilaian hasil belajar merupakan penilaian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi seberapa jauh pengetahuan dan kemampuan yang telah dikuasai oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di awal kegiatan pembelajaran (pre test) dan di akhir kegiatan pembelajaran (post test). **Pre test** adalah pertanyaan di awal kegiatan pembelajaran mengenai bahan pelajaran yang akan disampaikan, untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa sebelum menerima bahan pelajaran, dan **post test** adalah pertanyaan di akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan kemampuan siswa setelah menerima bahan pelajaran tersebut. Alat tes yang digunakan tertulis, lisan atau tindakan. Soal untuk pre test harus sama dengan post test.

...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...

...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...

...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...

...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...

...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...
...the ... of ...

BAB IV

PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, DAN MENYENANGKAN (PAIKEM)

Pembelajaran artinya proses membelajarkan siswa. Kegiatan yang menekankan proses belajar siswa, di dalamnya terdapat usaha-usaha yang terencana dalam menipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi terus menerus proses belajar dalam diri siswa. Pembelajaran dapat juga bermakna interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Pembelajaran yang aktif sekaligus menumbuhkan inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Kalau tercipta pembelajaran kreatif, maka harus tumbuh rasa inovatif, aktif, efektif dan menyenangkan. Jadi sifat pembelajaran itu harus mengandung empat unsur (aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan) sekaligus, jangan diambil salah satu unturnya saja, misalnya pembelajaran aktif saja tapi tidak inovatif atau tidak efektif, ini bukan yang dimaksud dengan PAIKEM.

A. Konsep PAIKEM

PAIKEM merupakan satu pendekatan terbaru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berorientasi kepada kreativitas guru dan penggunaan media yang variatif dan inovatif. Menerapkan pendekatan PAIKEM tidak harus sama porsi keempat unsur tersebut dalam setiap pembelajaran, sebagai contoh mungkin saja unsur aktif lebih dominan ketimbang unsur lainnya, tapi pada saat yang lain mungkin unsur menyenangkan dan kreatif lebih diutamakan. Namun keempat unsur tersebut harus tetap ada dan menjiwai pada setiap pembelajaran, lebih-lebih pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran berbasis PAIKEM adalah sebuah pembelajaran yang memungkinkan

siswa untuk mengerjakan kegiatan yang beragam dalam rangka mengembangkan keterampilan dan pemahamannya, dengan penekanan siswa belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar (termasuk pemanfaatan lingkungan), supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Guru berupaya secara kreatif mencoba berbagai cara untuk melibatkan semua siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sementara siswa dituntut kreatif untuk memperoleh pengetahuan dan berinteraksi dengan sesama teman, guru, maupun bahan ajar dengan segala perangkatnya. Untuk memperjelas pemahaman arti PAIKEM dapat dilihat dalam uraian berikut.

1. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas dalam pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan, ataupun mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari, ke dalam satu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran baik secara mental maupun fisik. Karena itu dalam proses pembelajaran guru dituntut mampu menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik secara aktif menemukan, memeroses dan mengkonstruksi ilmu pengetahuan dan keterampilan-keterampilan baru. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajarnya lebih maksimal.

Mengapa belajar aktif? Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maximum. Untuk itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang diterima dari guru, kemudian menyimpannya dalam otak. Mengapa demikian? Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilupakan adalah faktor kelemahan otak. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai banyak kelemahan.

Lebih dari 2400 tahun yang lalu Confucius seorang filosof (Cina) mengatakan:

- Apa yang saya dengar, saya lupa
- Apa yang saya lihat, saya ingat
- Apa yang saya lakukan, saya paham

Mel Silberman memperluas pernyataan tersebut denga kata-kata:

- Apa yang saya dengar, saya lupa.
- Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit.
- Apa yang saya dengar, lihat, dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya mulai paham.
- Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan.
- Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai (Mel Silberman, 1996:2)

Para ahli mengatakan, ketika ada informasi yang baru, otak manusia tidak hanya menerima dan menyimpan, tapi juga akan memeroses informasi tersebut sehingga dapat dicerna, kemudian disimpan. Peserta didik itu kalau diajak berdiskusi, menjawab pertanyaan atau membuat pertanyaan, maka otak mereka akan bekerja lebih baik sehingga proses belajarpun dapat terjadi dengan baik pula.

Otak manusia itu mirip komputer. Komputer tidak akan dapat digunakan jika tidak dalam kondisi *on* artinya harus dalam kondisi hidup. Hal itu berlaku juga pada otak manusia. Otak tidak akan dapat memeroses informasi yang masuk, kalau tidak dalam kondisi *on*. Kalau komputer memerlukan *software* (program) untuk memeroses data, maka otak memerlukan sesuatu yang dapat dipakai untuk menghubungkan antara informasi yang baru diajarkan dengan informasi yang telah dimiliki. Ketika belajar secara pasif, otak kita tidak melakukan hubungan pada *software* (Mel Selberman, 1996:4). Dengan kata lain otak tidak dapat menghubungkan antara informasi yang baru dengan yang lama. Sebagaimana komputer itu tidak dapat memanggil data yang tidak disimpan. Karena itu otak perlu beberapa langkah untuk dapat menyimpan informasi. Langkah-langkah itu

bisa berupa pengulangan informasi, mempertanyakan informasi atau mengajarkan pada orang lain (Hisyam Zaini, dkk, 2007:xviii). Oleh sebab itu betapapun menariknya materi pembelajaran yang disampaikan dengan metode ceramah, otak tidak akan lama menyimpan informasi yang diberikan, karena tidak terjadi proses penyimpanan dengan baik.

2. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang mengembangkan kemampuan peserta didik untuk melahirkan pemikiran atau ide-ide sendiri yang biasanya dapat muncul dari situasi pembelajaran kondusif dan bebas dari perasaan tertekan, takut atau cemas. Inovatif berarti memiliki kecenderungan pembaharuan dalam arti perbaikan dan pengembangan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan ide-ide baru atau gagasan-gagasan untuk perbaikan atau pengembangan kegiatan pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Adapun ciri-ciri pembelajaran inovatif adalah:

- a. adanya keberanian peserta didik dalam mengajukan pendapatnya
- b. adanya kebebasan mengemukakan pendapat atau memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain
- c. kesediaan peserta didik untuk menerima pandangan orang lain dan memberikan pendapat atau komentar terhadap gagasan orang lain.

3. Pembelajaran Kreatif

Kreatif berarti memiliki daya cipta atau kemampuan untuk mencipta. Istilah kreatif memiliki makna bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses mengembangkan kreativitas peserta didik, karena pada dasarnya setiap individu memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang tidak pernah berhenti. Menurut para ahli kreativitas itu merupakan kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru atau kombinasi hal yang sudah ada sehingga terkesan baru. Jadi pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan peserta didik lebih aktif, berani menyampaikan

pendapat dan berargumen, menyampaikan masalah atau solusinya serta memperdayakan semua potensi yang sudah tersedia. Dengan demikian guru dituntut mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang beragam, sehingga seluruh potensi dan daya imajinasi peserta didik dapat berkembang secara maksimal

4. Pembelajaran Efektif

Istilah efektif berarti model pembelajaran apapun yang dipilih harus menjamin bahwa tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pencapaian kompetensi yang telah digariskan dan terjabar dalam indikator pencapaian. Kemudian di akhir kegiatan pembelajaran harus jelas perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, atau keterampilan pada diri peserta didik.

5. Pembelajaran Menyenangkan

Adapun istilah menyenangkan memiliki arti bahwa proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan atau kompetensi yang digariskan tercapai secara maksimal. Di samping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah (*reward*) bagi peserta didik, yang pada gilirannya akan mendorong motivasinya semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan pembelajaran berikutnya (Ismail SM, 2008:47).

Pembelajaran yang menyenangkan merupakan pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memberikan suasana penuh keceriaan, menyenangkan, dan yang paling utama tidak membosankan peserta didik. Suasana seperti itu akan membuat peserta didik bisa lebih terfokus pada kegiatan pembelajaran di kelasnya, sehingga curah perhatiannya akan lebih tinggi. Tingginya curah perhatian tersebut, akan meningkatkan hasil belajar (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:263).

Ditambahkannya lagi, salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (belajar sambil bermain). Melalui keterlibatan

dalam permainan, para siswa dapat mengembangkan dirinya serta mulai memahami status dan peranannya dalam kelompok teman sebaya, dan sangat bermanfaat untuk memahami dan menunaikan status dan perannya dalam masyarakat kelak (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:264).

B. Prinsip-Prinsip dan Indikator PAIKEM

Prinsi-prinsip yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran berbasis PAIKEM adalah sebagai berikut.

- a. Mengalami
- b. Komunikasi
- c. Interaksi
- d. Refleksi (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:265).

Untuk memperjelas hal tersebut dapat dilihat pada uraian berikut.

1. Mengalami

Peserta didik harus terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional. Melalui pengalaman langsung pembelajaran akan lebih memberi makna kepada siswa daripada hanya mendengarkan penjelasan saja. Misalnya materi tayamum, wudhu, shalat, tawaf, sa'i, dan melontar jamrah dalam mata pelajaran Fikih di samping penjelasan harus dilengkapi dengan praktik yang melibatkan siswa.

2. Komunikasi

Dalam kegiatan pembelajaran harus terwujud komunikasi antara guru dan peserta didik. Proses komunikasi yang baik adalah proses komunikasi di mana antara komunikator dan komunikan terdapat satu arah yang sama.

3. Interaksi

Dalam kegiatan pembelajaran harus diciptakan interaksi multi arah. Interaksi multi arah yang diharapkan terjadi adalah interaksi transaksional di mana proses komunikasi antara guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa, bahkan siswa dengan lingkungan sekitar.

4. Refleksi

Proses refleksi sangat perlu dilakukan untuk mengetahui sejauhmana ketercapaian proses pembelajaran. Kegiatan refleksi ini dilakukan bersama antara guru dan siswa.

Adapun indikator-indikator dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dalam sajian berikut.

INDIKATOR PROSES	PENJELASAN	KONDISI BELAJAR
1. Pekerjaan siswa : (diungkapkan dengan bahasa/kata-kata sendiri)	PAIKEM sangat mengutamakan peserta didik mampu berfikir, berkata-kata dan mengungkapkan sendiri	Guru membimbing dan memajang hasil karya siswa, agar dapat saling belajar
2. Kegiatan siswa: (siswa banyak diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri)	Bila peserta didik mengalami atau mengerjakan sendiri, mereka belajar meneliti tentang apa saja.	Guru dan siswa interaktif dan hasil pekerjaan siswa untuk meningkatkan motivasi.
3. Ruang Kelas: (penuh pajangan hasil karya siswa dan alat peraga sederhana buatan guru dan siswa)	Banyak yang dapat dipajang di kelas dan dari pajangan hasil itu peserta didik saling belajar. Alat peraga yang sering digunakan dapat diuketakkan pada tempat yang strategis.	Pengamatan ruangan kelas, dan dilihat apa saja yang dibutuhkan untuk dipajang.
4. Penataan Meja dan kursi: Meja dan kursi sebagai tempat belajar dapat diatur secara fleksibel)	Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan berbagai metode dan teknik, misalnya kerja kelompok, diskusi, atau aktivitas peserta didik secara individual.	Diskusi, kerja kelompok, kerja mandiri, dan pendekatan pribadi bagi anak yang masih rendah prestasinya.

INDIKATOR PROSES	PENJELASAN	KONDISI BELAJAR
5. Suasana Kelas: (siswa memiliki dukungan suasana bebas untuk menyampaikan pendapat)	Peserta didik dilatih untuk mengungkapkan pendapat secara bebas baik dalam diskusi, tulisan maupun kegiatan lain.	Guru dan siswa saling menghargai pendapat dalam diskusi dan kerja individual.
6. Umpan Balik: (guru memberi tugas yang bervariasi dan secara langsung memberi umpan balik agar siswa segera memperbaiki kesalahan)	Guru memberi tugas yang mendorong peserta didik bereksplorasi, dan guru memberikan bimbingan individual atau pun kelompok dalam penyelesaian masalah.	Penugasan individual dan kelompok, bimbingan langsung dan penyelesaian masalah.
7. Sudut Baca: (sudut kelas sangat baik bila diciptakan sebagai sudut baca untuk siswa)	Sudut baca di ruang kelas akan mendorong peserta didik gemar membaca. (buku-buku, jurnal, koran, dan lain-lain)	Observasi kelas, diskusi, dan pendekatan terhadap orangtua.
8. Lingkungan Sekitar: (lingkungan sekitar sekolah dijadikan media dan sumber belajar)	Pesisir pantai, sungai, pohon, pasar, kantor Pos, Puskesmas, terminal, dan lain-lain dioptimalkan pemanfaatannya sebagai media dan sumber belajar.	Observasi lapangan, eksplorasi, diskusi kelompok, dan tugas individual

BAB V

STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS PAIKEM

A. Strategi untuk Membangun Tim

1. *Group Resume* (Resume Kelompok)

Hal ini merupakan cara yang menyenangkan untuk membantu para peserta didik lebih mengenal atau melakukan kegiatan membangun tim dari sebuah kelompok, sehingga anggotanya telah mengenal satu sama lain. Kegiatan ini sangat efektif jika resume tersebut dikaitkan dengan topik dari mata pelajaran yang sedang diajarkan.

Langkah-langkah

- a. Kelas dibagi beberapa kelompok, setiap kelompok berjumlah 3 sampai 6 orang.
- b. Beritahukan kelas mereka itu dipenuhi oleh individu-individu yang berbakat dan banyak pengalaman.
- c. Sarankan bahwa salah satu cara untuk dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kelebihan kelas adalah dengan resume kelompok.
- d. Berikan kepada setiap kelompok kertas buram untuk menulis resume mereka.

Resume tersebut harus dapat mencakup informasi yang bisa menjual "kelompok" secara keseluruhan. Data-data berikut dapat dijadikan contoh:

- Latar belakang pendidikan
- Sekolah atau kursus yang pernah dimasuki
- Pengetahuan terhadap materi ajar
- Pengalaman kerja
- Posisi yang pernah dijabat (pengalaman berorganisasi)

- Keterampilan
 - Hobby, bakat, dan keluarga
 - Prestasi yang pernah dicapai
- e. Minta setiap kelompok untuk mempresentasikan resume hasil kerja kelompok, dan catat keseluruhan potensi yang dimiliki oleh keseluruhan kelompok.

2. *Team Quiz* (Pertanyaan Kelompok)

Strategi ini akan meningkatkan kerjasama tim dan juga dapat meningkatkan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari dalam suasana menyenangkan.

Langkah-langkah

- a. Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian
- b. Siswa dibagi menjadi tiga tim (kelompok) A, B, dan C.
- c. Jelaskan format pelajaran yang akan disampaikan. Batasi presentasi maksimal 10 menit.
- d. Tim A diminta menyiapkan pertanyaan ringkas yang berkaitan dengan materi yang baru disampaikan. Tim B dan C menggunakan waktu untuk mereview catatan mereka.
- e. Tim A memberi pertanyaan kepada tim B, jika tim B tidak dapat menjawab, pertanyaan pindah ke tim C.
- f. Tim A melanjutkan pertanyaan berikut ke tim C.
- g. Ketika quiz berakhir, lanjutkan penyampaian materi kedua, dan minta tim B sebagai pemandu quiz (kelompok penanya)
- h. Setelah tim B selesai dengan quiznya, lanjutkan penyajian ketiga dan minta tim C sebagai pemandu.

B. Strategi untuk Penilaian Cepat

Menurut Mel Selberman terdapat beberapa strategi yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menilai mata pelajaran dan pada saat yang sama dapat melibatkan peserta didik sejak dari awal. Di antara strategi tersebut adalah *Assessment Search*, *Question Student Have*, dan *Class Concern* (Mel Silberman, 1996:69, 71, 77).

1. *Assessment Search* (Penelitian Untuk Penilaian)

Hal ini suatu cara yang menarik untuk menilai kelas dalam waktu yang cepat dan sekaligus melibatkan siswa sejak awal pertemuan untuk saling mengenal dan bekerjasama.

Langkah-langkah

- a. Buatlah tiga atau empat pertanyaan untuk mengetahui kondisi kelas. Pertanyaan tersebut dapat berupa:
 - Pengetahuan siswa terhadap materi ajar
 - Sikap mereka terhadap mata pelajaran
 - Pengalaman mereka yang ada hubungannya dengan materi ajar
 - Keterampilan yang telah mereka peroleh
 - Latar belakang mereka
 - Harapan yang ingin didapat siswa dari mata pelajaran
- b. Bagilah kelompok yang terdiri dari 3 atau 4 orang siswa tergantung pada jumlah pertanyaan. Berilah setiap siswa satu pertanyaan dan diminta untuk menginterview teman dalam satu group untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan tersebut. Pastikan setiap siswa mempunyai pertanyaan sesuai dengan bagiannya. Dengan demikian, jika jumlah siswa 18 orang, dibagi 6 kelompok, maka setiap kelompok 3 orang. Jadi ada 6 orang yang mempunyai pertanyaan yang sama.
- c. Mintalah setiap kelompok mengumpul, menyeleksi dan meringkas data yang ada.
- d. Kemudian melaporkan hasil kerja mereka di kelas.

2. *Question Student Have* (Pertanyaan dari Siswa)

Strategi ini mengajak semua siswa untuk mengemukakan secara tertulis persoalan-persoalan yang terkait dengan materi ajar yang masih belum terpecahkan. Cara ini dapat juga dipakai untuk mengetahui kebutuhan dan harapan siswa dari mata pelajaran yang sedang diajarkan.

Langkah-langkah

Bentuklah posisi duduk siswa menjadi formasi lingkaran.

- b. Bagikan potongan-potongan kertas ke semua siswa.
- c. Mereka diminta menulis satu pertanyaan saja yang berkaitan dengan materi ajar.
- d. Setelah itu berikan kertas tersebut kepada teman di samping kirinya.
- e. Putarlah kertas itu ke kiri (searah jarum jam) , semua siswa dapat giliran membaca pertanyaan.
- f. Jika senada dengan pertanyaan (pembaca), diberi tanda centang (cekles), jika tidak, berikan ke sebelahnya.
- g. Bila sudah kembali, hitung tanda centang tersebut.
- h. Pertanyaan yang banyak tanda centang, beri respon terhadap pertanyaan tersebut dengan:
 - 1) jawaban langsung secara singkat
 - 2) menunda jawaban sampai pada waktu membahas topik tersebut
- i. Jika waktu masih ada, minta beberapa orang membaca pertanyaan yang dia tulis meskipun tidak mendapat tanda centang, dan beri jawaban atau respon.
- j. Kumpulkan semua kertas, untuk dijawab pada pertemuan berikutnya.

3. *Class Concern (Kehati-Hatian Terhadap Mutu Pelajaran)*

Strategi ini mengajak siswa untuk mendiskusikan sesuatu untuk mempermudah materi pembelajaran.

Langkah-langkah

- a. Jelaskan kepada siswa bahwa mereka mungkin memiliki kepedulian terhadap materi pembelajaran. Kepedulian itu mungkin mencakup beberapa hal, yakni:
 - Kesulitan apa yang dihadapi berkenaan dengan materi pembelajaran yang dapat menghabiskan waktu.
 - Bagaimana berpartisipasi dengan bebas dan menyenangkan.

- Bagaimana siswa dapat berfungsi dalam kelompok belajar.
 - Cara apa yang mudah dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Cantumkan persoalannya di papan tulis.
 - c. Siswa dibagi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah yang ada.
 - d. Ajaklah tiap-tiap kelompok menguraikan salah satu dari persoalan tersebut.
 - e. Mintalah setiap kelompok merangkum hasil diskusinya.

C. Strategi untuk Pelibatan Belajar Langsung

Sebelum memulai pembelajaran sayogianya kondisi siswa dalam keadaan siap secara mental, karena itu diperlukan rangsangan untuk berpikir. Menurut Mel Silberman terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara langsung ke dalam mata pelajaran untuk membangun perhatian/minat, memunculkan keingintahuan mereka dan merangsang berpikir, di antaranya adalah *Active Knowledge Sharing*, *Lightening the Learning Climate*, dan *True or False* (Mel Silberman, 1996: 80-87).

1. *Active Knowledge Sharing* (Saling Tukar Pengetahuan)

Hal ini merupakan cara yang bagus untuk menarik siswa dengan segera pada materi pembelajaran, dan sekaligus untuk mengukur tingkat kemampuan mereka.

Langkah-langkah

- a. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi ajar yang akan diberikan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat berupa:
 - subjektif test, seperti mengemukakan definisi
 - menanyakan sikap atau tindakan yang dapat dilakukan
 - melengkapi kalimat
- b. Siswa diminta untuk menjawab dengan sebaik-baiknya.
- c. Kemudian ajaklah mereka berkeliling untuk mencari siswa lain yang dapat menjawab berbagai pertanyaan yang tidak diketahui jawabannya.

- d. Doronglah para siswa untuk saling membantu satu sama lain.
- e. Siswa diminta untuk kembali ke tempat duduk semula dan periksalah hasil jawaban mereka. Kemudian jawablah pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat dijawab oleh siswa. Gunakan jawaban-jawaban yang muncul sebagai jembatan untuk mengenalkan topik yang penting.

2. *Lightening The Learning Climate* (Mencari Iklim Belajar)

Sebuah kelas dapat dengan cepat mencapai suatu iklim belajar yang informal, tidak mengancam mengajak peserta didik untuk menggunakan honor kreatif tentang pelajaran mestinya.

Langkah-langkah

- a. Jelaskan kepada siswa bahwa anda ingin melakukan sebuah latihan pembuka dan menyenangkan
- b. Bagilah mereka ke dalam sub. Kelompok. Berilah mereka sebuah penugasan yang pernah meminta mereka pertimbangan, meminta mereka bergembira dengan suatu topik, konsep atau isu penting

Dalam pelajaran yang disampaikan.

Contoh-contoh bisa berupa:

- Matematika. Kembangkan sebuah daftar cara yang paling efektif untuk mengerjakan perhitungan.
 - Bahasa Indonesia., Tulislah sebuah kalimat yang berisi kesalahan gramatika sebanyak mungkin.
- c. Ajaklah sub-sub kelompok untuk menyampaikan kreasi-kreasi mereka. Berikan applaus hasil-hasilnya.
 - d. Tanyakan, apa yang telah anda pelajari tentang pelajaran dari latihan ini?.

3. *True or False* (Benar atau Salah)

Cara ini dapat merangsang keterlibatan siswa secara langsung dalam materi ajar yang sedang dipelajari, dan sekalkiugus dapat mengembangkan bangunan tim untuk berbagi pengetahuan dan belajar langsung.

Langkah-langkah.

- a. Buatlah sebuah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan materi ajar, sebahagiannya benar dan sebahagian lain salah. Tulislah setiap statemen tersebut dalam kartru index yang terpisah.
- b. Bagikan kartu tersebut kepada setiap siswa, kemudian mereka diminta untuk mengidentifikasi mana pernyataan yang benar dan mana yang salah.
- c. Jika proses ini selesai, bacalah setiap pernyataan dan mintalah respon dari kelas apakah pernyataan itu benar atau salah.
- d. Berilah tanggapan balik setiap jawaban, sampaikan cara siswa adalah bekerja bersama dalam tugas.
- e. Tekankan bahwa kerja sama dalam kelompok yang positif akan sangat membantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. Strategi untuk Belajar Kelas Penuh

Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dengan mendorong spekulasi mengenai topik atau persoalan. Di antaranya adalah *Inquiring Minds Want to Know*, *Listening Team*, dan *Guided Note Taking* (Mel Silberman, 1996: 99-103).

1. *Inquiring Minds Want to Know* (Menggali Pikiran yang Ingin Tahu)

Strategi ini dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dengan mendorong mereka untuk membuat perkiraan-perkiraan mengenai topik atau persoalan.

Langkah-langkah

- a. Buatlah satu pertanyaan tentang materi ajar yang dapat membangkitkan minat siswa untuk mengetahui lebih lanjut atau mendiskusikannya dengan teman. Pertanyaan yang dibuat tersebut diperkirakan hanya sebagian kecil saja yang mengetahui.

Contoh pertanyaan tersebut adalah:

- Pengetahuan sehari-hari (Mengapa korupsi semakin marajalela?)
- Bagaimana (Apa yang harus dilakukan terhadap generasi muda yang terjerumus dalam penyalahgunaan obat dan narkoba?)
- Solusi (Apa jalan keluarnya jika siswa tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru?)

- b. Anjurkan siswa untuk menjawab apa saja yang sesuai dengan dugaan mereka.
- c. Jangan memberi jawaban secara langsung. Tampung semua jawaban, walaupun masih dugaan.
- d. Gunakan pertanyaan tersebut sebagai petunjuk ke arah apa yang sekiranya akan diajarkan. Berikan jawaban yang benar disaat penyajian materi pelajaran.

2. *Listening Team (Tim Pendengar)*

Strategi ini membantu siswa untuk tetap konsentrasi dan fokus dalam pelajaran yang menggunakan metode ceramah. Strategi ini bertujuan membentuk kelompok-kelompok yang mempunyai tugas atau tanggung jawab tertentu berkaitan dengan materi ajar.

Langkah-langkah

- a. Penanya : Bertugas membuat pertanyaan minimal 2 yang berkaitan dengan materi ajar yang baru disampaikan.
- b. Pendukung : Bertugas mencari ide-ide yang dipandang berguna dari materi yang disampaikan dan berikan alasannya.
- c. Penentang : Bertugas mencari ide-ide yang tidak disetujui atau tidak berguna dari materi yang disampaikan, dan berikan alasannya.
- d. Pemberi contoh : Bertugas memberi contoh spesifik atau penerapan dari materi yang disampaikan.

3. *Guided Note Taking (Catatan Terbimbing)*

Dalam strategi ini, sebagai seorang guru hanya menyiapkan bagan atau skema atau lainnya yang dapat membantu siswa dalam membuat catatan-catatan ketika penyampaian materi pembelajaran. Bentuk atau pola yang dapat dikerjakan untuk strategi ini salah satunya dan yang paling sederhana adalah mengisi titik-titik (Hisyam Zaini, dkk, 2007: 32-33)

Langkah-langkah

- a. Berikan siswa panduan yang berisi ringkasan poin-poin utama dari materi pembelajaran yang akan disajikan dengan ceramah.
- b. Kosongkan sebagian dari poin-poin yang dianggap penting, sehingga terdapat ruang-ruang kosong dalam panduan tersebut.
- c. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah:
 - Berikan suatu istilah dengan pengertiannya; kosongkan istilah atau definisinya, seperti
 adalah perilaku jiwa seseorang yang mendorong untuk melakukan kegiatan- kegiatan tanpa melalui pertimbangan (sebelumnya).
 Budi pekerti adalah
 - Kosongkan beberapa pernyataan jika poin utamanya terdiri dari beberapa pernyataan;
 Sifat-sifat yang wajib pada rasul adalah:
 Shidiq (jujur)

- c. Bagikan bahan ajar (*handout*) yang telah dibuat tersebut kepada siswa. Jelaskan bahwa *handout* itu sengaja menghilangkan beberapa poin penting, dengan tujuan agar siswa tetap berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran yang disajikan.
- d. Setelah selesai menyajikan materi, siswa diminta untuk membaca hasil catatannya.

E. Strategi untuk Menstimulasi Diskusi Kelas

1. *Active Debate* (Debat Aktif)

Strategi ini dapat mendorong keaktifan siswa dalam mengemukakan dan mempertahankan pendapatnya. Strategi ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan suatu masalah yang kontroversial serta memiliki sikap demokratis dan saling menghormati terhadap perbedaan pendapat.

Langkah-langkah

- a. Kembangkan suatu pernyataan yang kontroversial yang berkaitan dengan materi pelajaran.
- b. Bagilah kelas menjadi dua kelompok (pro dan kontra).
- c. Buatlah dua sub kelompok dalam kelompok masing-masing untuk membuat argumen, pilih salah satu juru bicara yang akan mempresentasikan.
- d. Awali debat dengan meminta juru bicara menyampaikan argumen (pandangan) pembuka, kemudian dihentikan dan bergabung kembali dengan kelompoknya. Kemudian untuk mengcounter argumen itu pada sisi yang berlawanan, pilih kembali juru bicara.
- e. Perdebatan dapat diteruskan kembali, secara berhadapan.
- f. Apabila dirasa cukup, akhiri perdebatan.
- g. Guru melakukan klarifikasi, dan penyimpulan.

2. *Point-Counterpoint* (Beradu Pandangan Sesuai Perspektif)

Strategi ini baik dipakai untuk melibatkan siswa dalam mendiskusikan isu-isu kompiek secara mendalam. Strategi ini bertujuan untuk melatih peserta didik mencari argumen yang kuat dalam memecahkan masalah yang aktual di masyarakat sesuai dengan posisi yang diperankan.

Langkah-langkah

- a. Pilih isu-isu yang banyak perspektif (pandangan)
 - a. Siswa dibagi dalam kelompok sesuai dengan perspektif yang ada..

- c. Setelah salah seorang menyampaikan argumen mewakili kelompoknya.
- d. Mintalah tanggapan dari kelompok lain dari perihal yang sama.
- e. Lanjutkan proses ini dengan mempersilakan kelompok lain.
- f. Beri rangkuman dengan menggarisbawahi atau mencari titik temu

F. Strategi untuk Pengajuan Pertanyaan

1. *Learning Starts With a Question* (Pembelajaran di mulai dengan Pertanyaan)

Proses mempelajari sesuatu yang baru akan lebih efektif jika peserta didik itu aktif dan terus bertanya mencari pola daripada menerima saja apa yang disampaikan guru. Salah satu cara untuk menciptakan pola belajar aktif adalah merangsang peserta didik untuk bertanya tentang materi pembelajaran sebelum penjelasan dari guru

Langkah-langkah

- a. Distribusikan kepada siswa hand out materi pembelajaran, atau memilih satu bab tertentu dari buku teks. Usahakan bahan itu memuat informasi umum atau memberi peluang untuk ditafsirkan lagi.
- b. Siswa diminta mempelajari bahan yang didistribusikan atau yang telah ditentukan tersebut dengan teman duduknya.
- c. Mitalah kepada mereka untuk memberi tanda sebanyak mungkin pada bagian bahan yang tidak dipahami. Jika waktu memungkinkan pertemukan pasangan belajar itu dan membahas poin-poin yang tidak diketahui.
- d. Kemudian setiap kelompok diminta menulis pertanyaan dari bahan yang telah diberi tanda tersebut.
- e. Kumpul semua pertanyaan, dan sampaikan pelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

G. Strategi untuk Belajar Bersama (Kolaboratif)

1. *Information Search* (Mencari Informasi)

Strategi ini sama dengan ujian *open book*. Siswa berkelompok mencari informasi dalam bahan pelajaran yang dibagikan untuk menjawab pertanyaan. Strategi ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu ilmu pengetahuan dengan proses mencari dan menemukan sendiri.

Langkah-langkah

- a. Bagikan bahan-bahan ajar kepada siswa, seperti:
 - *handout*
 - dokumen
 - buku teks atau
 - informasi dari internet
- b. Buatlah beberapa pertanyaan berkaitan dengan bahan yang dibagikan, (jawabannya ada dalam sumber belajar)
- c. Bagikan pertanyaan tersebut kepada siswa untuk dijawab
- d. Mereka diminta menjawab secara individu atau kelompok yang dibatasi oleh waktu (misalnya 10 menit)
- e. Berilah komentar atas jawaban mereka. Kembangkan jawaban untuk memperluas pembelajaran
- f. Dapat dilanjutkan dengan diskusi antarkelompok
- g. Guru melakukan klarifikasi dan menarik simpulan bersama.

2. *Small Group Discussion* (Diskusi Kelompok Kecil)

Strategi ini bertujuan agar siswa memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah yang terkait dengan materi pembelajaran dan persoalan-persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Langkah-langkah

- a. Siswa dalam kelas dibagi beberapa kelompok kecil (maksimal 5 orang),
- b. Berikan persoalan sesuai dengan KD atau indikator pencapaian.

- c. Setiap kelompok diminta untuk mendiskusikan jawaban soal tersebut
- d. Pastikan semua siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi.
- e. Setiap kelompok melalui juru bicara yang ditunjuk menyajikan hasil diskusi dalam forum kelas.
- f. Guru melakukan klarifikasi dan menarik simpulan bersama, serta tindak lanjut.

3. *The Power Of Two (Menggabung dua Kekuatan)*

Aktivitas ini dilakukan untuk mendorong pembelajaran kooperatif dan memperkuat kepentingannya serta manfaat sinergi yaitu dua kepala sungguh lebih baik dari hanya satu kepala. Strategi ini bertujuan untuk membiasakan belajar aktif secara individu dan kelompok (belajar bersama hasilnya lebih berkesan)

Langkah-langkah

- a. Ajukan satu atau lebih pertanyaan yang menuntut perenungan dan pemikiran.
- a. Mahasiswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual.
- b. Setelah semua mahasiswa menjawab pertanyaan secara lengkap, mereka diminta berpasangan dengan teman duduknya untuk saling bertukar jawaban dan membahasnya.
- a. Pasangan-pasangan tersebut diminta membuat jawaban baru untuk setiap pertanyaan.
- b. Ketika semua pasangan selesai menulis jawaban baru, bandingkanlah jawaban dari masing-masing pasangan ke pasangan yang lain.

4. *Active Debate (Debat Aktif)*

Strategi ini dapat mendorong keaktifan siswa dalam mengemukakan dan mempertahankan pendapatnya. Strategi ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan suatu masalah yang kontroversial serta memiliki sikap demokratis dan saling menghormati terhadap perbedaan pendapat.

Langkah-langkah

- a. Kembangkan suatu pernyataan yang kontroversial yang berkaitan dengan materi pelajaran,
- b. Bagilah kelas menjadi dua kelompok (pro dan kontra).
- c. Buatlah dua sub kelompok dalam kelompok masing-masing untuk membuat argumen, pilih salah satu juru bicara yang akan mempresentasikan.
- d. Awali debat dengan meminta juru bicara menyampaikan argumen (pandangan) pembuka, kemudian dihentikan dan bergabung kembali dengan kelompoknya. Kemudian untuk mengkonter argumen itu pada sisi yang berlawanan, pilih kembali juru bicara.
- e. Perdebatan dapat diteruskan kembali, secara berhadapan.
- f. Apabila dirasa cukup, akhiri perdebatan.
- g. Guru melakukan klarifikasi, dan penyimpulan.

5. *Card Sort (Sortir Kartu)*

Strategi ini merupakan kegiatan kolaborasi yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi dari suatu objek. Strategi ini bertujuan untuk mengaktifkan setiap individu sekaligus kelompok dalam belajar.

Langkah-langkah

- a. Guru memberikan motivasi.
- a. Guru membagikan potongan kertas/kartu yang berisi informasi.
- b. Guru menulis kata kunci di papan tulis.
- c. Siswa disuruh mencari kata-kata yang sejenis dengan tema.
- d. Siswa berkelompok dan mendiskusikan kata-kata yang ditemukannya.
- e. Menyusun kartu di papan tulis dan mempresentasikannya.

H. Strategi untuk Pengajaran Teman Sebaya

1. *Everyone Is A Teacher Here* (Setiap Orang Sebagai Guru)

Strategi ini sangat tepat untuk memperoleh partisipasi kelas secara keseluruhan. Cara ini memberikan kesempatan pada setiap siswa untuk berperan sebagai seorang guru bagi teman-temannya. Strategi ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan responsif terhadap persoalan yang muncul, berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah.

Langkah-langkah

- a. Bagi selembar kertas kepada siswa, dan mereka diminta untuk menulis satu pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran atau berhubungan dengan tugas yang diberikan.
- b. Kumpulkan kertas pertanyaan, dan acak kertas tersebut, kemudian dibagikan kepada setiap siswa, dan pastikan tidak ada yang menerima pertanyaan yang ditulis sendiri. Mereka diminta untuk membaca dan menjawab pertanyaan dalam kertas tersebut secara individual.
- c. Siswa diminta secara sukarela untuk membacakan pertanyaan dan jawabannya.
- d. Setelah dibacakan jawabannya, para siswa diminta untuk menambahnya.
- e. Lanjutkan selama masih ada sukarelawan untuk membacakan jawabannya.

2. *Jigsaw Learning* (Belajar Melalui Tukar Delegasi Antarkelompok).

Strategi ini merupakan strategi yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain. Strategi ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami tentang suatu materi pokok kepada temannya.

Langkah-langkah

- a. Pilihlah materi yang dapat dibagi beberapa segmen.
- b. Bagilah materi tersebut menjadi beberapa segmen
- c. Bagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dg segmen yang ada
- d. Setiap kelompok membaca dan memahami materi yang berbeda-beda
- e., Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan hasil pemahaman dari kelompoknya
- f. Kembalikan suasana kelas seperti semula kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- g. Berilah siswa beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi yang mereka pelajari.

I. Strategi untuk Pengembangan Keterampilan

1. *Role Play* (Bermain Peran)

Role Play adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik, yang memiliki tiga aspek utama dari pengalaman peran, yaitu mengambil peran (*Role taking*), membuat peran (*Role making*), dan tawar menawar peran (*Role negotiation*) (Hisyam Zaini, dkk. 2007:101)

Langkah-langkah

- a. Menetapkan topik
- b. Tunjuk dua orang siswa maju ke depan untuk memerankan karakter tertentu 10-15 menit.
- c. Siswa yang lain diminta untuk mengamati dan menulis tanggapannya
- d. Mintalah keduanya untuk bertukar peran.

- e. Hentikan role play apabila telah mencapai puncaknya/dirasa sudah cukup.
- f. Guru memberikan klarifikasi, simpulan dan tindak lanjut.

2. *Modeling The Way* (Membuat Contoh Praktik)

Strategi ini memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan spesifik yang sedang dipelajari di kelas. Siswa diberi waktu menciptakan skenario sendiri dan bagaimana mereka mengilustrasikan suatu ketrampilan .

Langkah-langkah

- a. Setelah pembelajaran satu topik tertentu, identifikasi suatu keterampilan yang dapat dipraktikkan oleh siswa.
- b. Siswa dibagi beberapa kelompok sesuai yang diperlukan untuk mendemonstrasikan satu skenario (minimal 2 orang atau 3 tiga orang)
- c. Beri waktu 10 s.d 15 menit untuk menyusun skenario
- d. Beri waktu 5 s.d 10 menit untuk berlatih.
- e. Secara bergiliran tiap kelompok mendemonstrasikan skenario masing-masing.
- f. Adakan feedback pada setiap demonstrasi yang ditampilkan.

J. Strategi untuk Meninjau Ulang

1. *Index Card Match* (Mencari Pasangan Kartu Informasi)

Strategi ini cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi ajar yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan cara ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan disampaikan. Strategi ini bertujuan untuk melatih peserta didik agar lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi yang sudah dipelajari.

Langkah-langkah

- a. Bikin kartu sejumlah siswa yang ada
- b. Bagi kartu menjadi dua bagian yg sama

- c. Tulis pertanyaan pada sebagian kartu dan tulis jawaban pada sebagian kartu yang lain
- d. Acak semua kartu
- e. Beri setiap siswa satu kartu
- f. Minta siswa untuk mencocokkan kartu soal dengan kartu jawaban
- g. Minta siswa membaca tulisan yg ada pada kartu masing-masing

2. *Giving Questions and Answers (Memberi Pertanyaan dan Memperoleh Jawaban)*

Strategi ini diarahkan untuk membangun tim dan melibatkan peserta didik dalam meninjau ulang materi pembelajaran yang sudah disampaikan.

Langkah-langkah

- a. Berikan dua kartu indeks kepada setiap siswa
- b. Mintalah setiap siswa untuk menyelesaikan kalimat berikut ini:
Kartu 1: Saya masih mempunyai pertanyaan tentang.....
Kartu 2: Saya dapat menjawab pertanyaan tentang.....
- c. Buatlah sub kelompok dan minta setiap kelompok memilih "pertanyaan untuk ditanyakan" yang paling tepat" "dan pertanyaan untuk dijawab" yang paling menarik.
- d. Minta setiap kelompok melaporkan pertanyaan yang ia pilih. Tentukan siapa yang dapat menjawab. Jika tidak, guru harus merespon.
- e. Mintalah setiap sub-kelompok untuk berbagi "pertanyaan untuk dijawab" yang ia pilih. Perintahkan anggota sub kelompok berbagi jawaban dengan kelompok lain.

3. *Crossword Fuzle (Teka-Teki Silang)*

Mendesain format tes uji teka-teki silang dilaksanakan secara tim, sehingga dapat melibatkan siswa dan partisipasi secara langsung.

Langkah-langkah

- a. Langkah pertama melakukan *brainstorming* (curah gagasan) beberapa istilah atau kata kunci yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sudah diselesaikan.
- b. Susunlah teka-teki silang sederhana, yang mencakup item-item yang didapat. Hitamkan kotak (ruangan) yang tidak diperlukan.
- c. Buatlah contoh-contoh item-item silang. Gunakan di antara macam-macam berikut ini:
 - Definisi pendek (tes yang digunakan untuk menentukan realibilitas)
 - Kategori yang sesuai dengan item
 - Contoh (buatlah contoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran)
 - Lawan kata (misalnya lawan dari demokrasi)
- d. Teka-teki dibagi secara individu atau kelompok.
- e. Tentukan batasan waktu penyelesaian.

K. Strategi untuk Mengingat Kembali Teks Acak

Strategi ini sangat baik digunakan untuk mata pelajaran yang menekankan kepada hafalan seperti Alquran dan Hadis.

Langkah-langkah

- a. Pilih bacaan yang akan disampaikan
- b. Potong bacaan tersebut menjadi beberapa bagian. Potongan bisa per kalimat atau per kata.
- c. Bagi siswa beberapa kelompok kecil.
- d. Beri setiap kelompok satu bacaan utuh yang sudah dipotong-potong
- e. Tugas kelompok menyusun satu bacaan secara utuh, dan presentasikan
- f. Pelajari bacaan tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran.

BAB VI

PEMBELAJARAN KOOPERATIF (*COOPERATIVE LEARNING*)

A. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensial istilah ini dengan pengajaran adalah pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan sehingga terjadi pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran terjadi dialog interaktif, dan kegiatannya berpusat pada peserta didik. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik.

Pembelajaran Kooperatif berasal dari istilah *Cooperative Learning*. *Cooperative* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Menurut Slavin (1994) yang dikutip oleh Etin Solihatin, *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri atas empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok (Etin Solihatin, 2008:4).

Menurut pandangan Panitz yang dikutip oleh Agus Suprijono, ada dua jenis yang termasuk dalam pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran kooperatif (Agus Suprijono, 2011:54).

Pembelajaran kolaboratif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak mengarahkan kelompok ke arah hasil yang disiapkan sebelumnya.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin atau diarahkan oleh guru. Dalam hal ini guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Agus Suprijono, 2011:54-55).

Pendapat Vygotsky yang dikutip oleh Agus Suprijono menekankan peserta didik mengonstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial dengan orang lain. Isi pengetahuan dipengaruhi oleh kultur di mana peserta didik tinggal, meliputi bahasa, keyakinan, dan keahlian/keterampilan. Lebih jauh dukungannya terhadap pembelajaran kooperatif adalah penekanan belajar sebagai proses dialog interaktif. Dialog interaktif (interaksi sosial) adalah kunci dari semua kehidupan sosial. Tanpa interaksi sosial, tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Dengan kata lain kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup (Agus Suprijono, 2011:56).

Kemudian tentang arti penting belajar kelompok, seorang ahli dinamika kelompok yang bernama Shaw mengemukakan pengertian kelompok yang dikutip oleh Agus Suprijono, katanya "*as two or more people who interact with and influence one another*". Menurut Shaw satu ciri yang dipunyai oleh semua kelompok yaitu anggotanya saling berinteraksi, saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain (Agus Suprijono, 2011:57).

Kelompok bukanlah semata-mata sekumpulan orang. Kumpulan orang disebut kelompok apabila ada interaksi, mempunyai tujuan, dan berstruktur. Interaksi adalah saling mempengaruhi antara individu yang satu dengan individu yang lain. Interaksi dapat berlangsung secara fisik, nonfisik, emosional dan sebagainya. Tujuan dalam

kelompok dapat bersifat intrinsik dan ekstrinsik. Tujuan intrinsik adalah tujuan yang didasarkan pada alasan bahwa dalam kelompok perasaan menjadi senang. Tujuan ekstrinsik adalah tujuan yang didasarkan pada alasan bahwa untuk mencapai sesuatu tidak dapat dicapai secara sendiri, melainkan harus dikerjakan secara bersama-sama. Struktur kelompok menunjukkan bahwa dalam kelompok ada peran. Peran dari tiap-tiap anggota kelompok berkaitan dengan posisi individu dalam kelompok tersebut. Setiap anggota kelompok berinteraksi berdasarkan peran-perannya sebagaimana norma yang mengatur perilaku anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar, akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang bercirikan: (1) memudahkan siswa belajar sesuatu yang bermanfaat hidup serasi dengan sesama. (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh mereka yang berkompoten menilai.

Roger dan David Johnson dalam Agus Suprijono mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil maksimal, ada lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, yaitu:

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif).
2. *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan).
3. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif).
4. *Interpersonal skill* (komunikasi antaranggota).
5. *Group processing* (pemerosesan kelompok) (Agus Suprijono, 2011:58).

Unsur pertama dalam pembelajaran kooperatif adalah saling ketergantungan positif. Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok.

Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan.

Ada beberapa cara membangun saling ketergantungan positif, yaitu:

- a. Menumbuhkan perasaan peserta didik bahwa dirinya terintegrasi dalam kelompok, pencapaian tujuan terjadi jika semua anggota kelompok mencapai tujuan. Tanpa kebersamaan tujuan mereka tidak akan tercapai.
- b. Mengusahakan agar semua anggota kelompok mendapatkan penghargaan yang sama jika kelompok berhasil mencapai tujuan.
- c. Mengatur sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik dalam kelompok hanya mendapatkan sebagian dari keseluruhan tugas kelompok. Artinya, mereka belum dapat menyelesaikan tugas, sebelum mereka menyatukan perolehan tugas mereka menjadi satu.
- d. Setiap peserta didik ditugasi dengan tugas atau peran yang saling mendukung dan saling berhubungan, saling melengkapi, dan saling terikat dengan peserta didik lain dalam kelompok (Agus Suprijono, 2011:59).

Unsur kedua dalam pembelajaran kooperatif adalah tanggung jawab individual. Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah membentuk semua anggota kelompok menjadi pribadi yang kuat. Tanggung jawab perseorangan adalah kunci untuk menjamin semua anggota yang diperkuat oleh kegiatan belajar bersama. Artinya, setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama.

Ada beberapa cara menumbuhkan tanggung jawab perseorangan yaitu:

- a. Kelompok belajar jangan terlalu besar.
- b. Melakukan assesmen terhadap setiap siswa.
- c. Memberi tugas kepada siswa, yang dipilih secara random untuk mempresentasikan hasil kelompoknya kepada guru maupun kepada seluruh peserta didik di depan kelas.

- d. Mengamati setiap kelompok dan mencatat frekuensi individu dalam membantu kelompok.
- e. Menugasi seorang peserta didik untuk berperan sebagai pemeriksa di kelompoknya.
- f. Menugasi peserta didik mengajar temannya (Agus Suprijono, 2011:60).

Unsur ketiga pembelajaran kooperatif adalah interaksi promotif. Unsur ini penting karena dapat menghasilkan saling ketergantungan positif.

Ciri-ciri interaksi promotif adalah:

- a. Saling membantu secara efektif dan efisien.
- b. Saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan.
- c. Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien.
- d. Saling mengingatkan.
- e. Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi.
- f. Saling percaya.
- g. Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama (Agus Suprijono, 2011:60).

Unsur keempat pembelajaran kooperatif adalah keterampilan sosial. Untuk mengordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan, peserta didik harus;

- a. saling mengenal dan mempercayai;
- b. mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius;
- c. saling menerima dan saling mendukung; dan
- d. mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif (Agus Suprijono, 2011:60)

Unsur kelima pembelajaran kooperatif adalah pemrosesan kelompok. Pemrosesan mengandung arti menilai. Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok. Siapa di antara anggota

kelompok yang sangat membantu dan siapa yang tidak membantu. Tujuan pemrosesan kelompok adalah meningkatkan efektifitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok. Ada dua tingkatan pemrosesan yaitu kelompok kecil dan kelas secara keseluruhan.

Model pembelajaran kooperatif tersebut dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas diorganisir. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada derajat kerja sama atau kompetensi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan maupun *reward*.

Salah satu aksentuasi pembelajaran kooperatif adalah interaksi kelompok. Interaksi kelompok merupakan interaksi interpersonal (interaksi antaranggota), dan sekaligus mengembangkan intelegensi interpersonal. Intelegensi ini berupa kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intrensi, motivasi, watak, dan temperamen orang lain.

Orang yang kuat dalam intelegensi interpersonal biasanya sangat mudah bekerja sama dengan orang lain, mudah berkomunikasi dengan orang lain.

Sintak model pembelajaran kooperatif ini menurut Agus Suprijono terdiri atas enam fase:

NO	FASE-FASE	PERILAKU GURU
1.	<i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
2.	<i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal.
3.	<i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien

NO	FASE-FASE	PERILAKU GURU
4	<i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya.
5	<i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
6	<i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Fase pertama, guru mengklarifikasi maksud pembelajaran kooperatif. Hal ini penting dilakukan karena peserta didik harus memahami dengan jelas prosedur dan aturan dalam pembelajaran.

Fase kedua, guru menyampaikan informasi, sebab informasi ini merupakan isi akademik.

Fase ketiga, kekacauan bisa terjadi pada fase ini, oleh sebab itu transisi pembelajaran dari dan ke kelompok-kelompok belajar harus diorkestrasi dengan cermat. Sejumlah elemen perlu dipertimbangkan dalam menstrukturisasikan tugasnya. Guru harus menjelaskan bahwa peserta didik harus saling bekerja sama di dalam kelompok. Penyelesaian tugas kelompok harus merupakan tujuan kelompok. Tiap anggota kelompok memiliki akuntabilitas individual untuk mendukung tercapainya tujuan kelompok. Pada fase ketiga ini jangan sampai ada *free-rider* atau anggota yang hanya menggantungkan tugas kelompok kepada individu lainnya.

Fase keempat, guru perlu mendampingi tim-tim belajar, mengingatkan tentang tugas-tugas yang harus dikerjakan peserta didik dan waktu yang dialokasikan. Pada fase ini guru dapat memberikan bantuan berupa petunjuk, pengarahan, atau meminta kepada peserta didik mengulangi hal-hal yang sudah dikuasainya.

Fase kelima, guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.

Fase keenam, guru mempersiapkan struktur *reward* yang akan diberikan kepada peserta didik. Variasi struktur *reward* bersifat individualistis, kompetitif, dan kooperatif. Struktur *reward* individu

terjadi apabila sebuah *reward* dapat dicapai tanpa tergantung pada apa yang dilakukan orang lain. Struktur *reward* kompetitif adalah jika peserta didik diakui usaha individualnya berdasarkan perbandingan dengan orang lain. Sedangkan *reward* kooperatif diberikan kepada tim meskipun anggota timnya saling bersaing.

Menurut Agus Suprijono lingkungan belajar dan sistem pengelolaan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kesempatan terjadinya belajar berdemokrasi.
2. Meningkatkan penghargaan peserta didik pada pembelajaran akademik dan mengubah norma-norma yang terkait dengan prestasi
3. Mempersiapkan peserta didik belajar mengenai kolaborasi dan berbagai keterampilan sosial melalui peran aktif peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil.
4. Memberi peluang terjadinya proses partisipasi aktif peserta didik dalam belajar dan terjadinya dialog interaktif.
5. Menciptakan iklim sosio emosional yang positif.
6. Memfasilitasi terjadinya *learning to live together*.
7. Menumbuhkan produktivitas dalam kelompok.
8. Mengubah peran guru dari *center stage performance* menjadi koreografer kegiatan kelompok.
9. Menumbuhkan kesadaran pada peserta didik arti penting aspek sosial dalam individualnya. Secara sosiologis pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan kesadaran altruisme dalam diri peserta didik (Agus Suprijono, 2011:67).

B. Jenis Strategi Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan pembelajaran kooperatif, di antaranya adalah *Cooperative Script*, *Think Pair and Share*, *Group Investigation*,

1. Cooperative Script

Skrip kooperatif merupakan cara belajar di mana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang sedang dipelajari (Agus Suprijono, 2011:126).

Langkah-langkah

- a. Guru membagi siswa untuk berpasangan
- b. Guru membagikan wacana/materi bagi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan
- c. Guru dan siswa menctapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pengajar.
- d. Pembicara membacakan ringkasan selengkap mungkin.

Sementara pendengar:

- 1) Menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap.
- 2) Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan
- 3) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
- 4) Membuat simpulan bersama siswa dan guru.
- 5) Penutup

2. Think Pair and Share

Pembelajaran seperti ini memberi kesempatan kepada siswa untuk memikirkan permasalahan atau menjawab persoalan yang diajukan oleh guru dengan cara berpasangan.

Langkah-Langkah

- a. Guru menyampaikan inti permasalahan atau pertanyaan yang terkait dengan pelajaran.
- b. Siswa diminta untuk memikirkan jawabannya.
- c. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya dan mengutarakan hasil pemikirannya masing-masing.
- d. Guru memimpin pleno kecil diskusi, setiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya.

- e. Berawal dari kegiatan tersebut, guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum terungkap dalam diskusi.
- f. Guru bersama siswa menyimpulkan

3. *Group Investigation*

Group Investigation merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada aktivitas kelompok, mulai dari pemilihan topik atau permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan, pengumpulan data, analisis data, hingga menarik simpulan.

Langkah-langkah:

- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok
- b. Siswa bersama guru memilih topik atau permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan.
- c. Siswa bersama guru menentukan metode penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah.
- d. Setiap kelompok bekerja berdasarkan metode investigasi yang disepakati. Aktivitas kelompok mulai mengumpulkan data, analisis data, sampai merumuskan simpulan.
- e. Setelah selesai diskusi dalam kelompok, salah seorang dari mereka menyampaikan hasil pembahasan kelompok.
- f. Guru memberikan penjelasan singkat.
- g. Melakukan evaluasi
- h. Penutup.

4. *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

Pendapat Slavin (1995) yang dikutip oleh Agus Suprijono, *Student Teams Achievement Divisions (STAD)* merupakan strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anggota kelompok yang memiliki kemampuan untuk menjelaskan hasil kerja kelompok pada anggota lain (Agus Suprijono, 2011:133-134).

Langkah-langkah:

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi dan jenis kelamin).
- b. Guru menyajikan materi pembelajaran
- c. Guru memberi tugas kelompok, yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok.
- d. Anggota kelompok yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- e. Guru memberikan kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa untuk dijawab secara perorangan (dilarang saling membantu).
- f. Melaksanakan evaluasi
- g. Menyampaikan simpulan.

5. *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua tamu)

Pendapat Spencer Kagan (1992) yang dikutip oleh Agus Suprijono,

Two Stay Two Stray merupakan cara pembelajaran yang memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan informasi dan hasil kerja kepada kelompok lain (Agus Suprijono, 2011:93-94).

Langkah-langkah:

- a. Membagi kelompok yang berjumlah 4 orang setiap kelompok
- b. Guru membrikan tugas berupa permasalahan
- c. Diskusi kelompok
- d. Setelah selesai, dua orang dari anggota kelompok masing-masing meninggalkan kelompoknya untuk bertamu dengan kelompok lain.
- e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagi hasil kerja dan informasi kelompok.
- f. Jika mereka telah selesai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompok masing-masing.

- g. Setelah kembali ke kelompok asal, baik yang bertugas sebagai tamu atau yang menerima tamu, mereka mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka.

6. Kepala Bernomor Struktur

Teknik ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah disebutkan bahwa teknik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Di samping itu, juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama (Syaiful Bahri Djamarah, 2010:405)

Langkah-langkah

- a. Siswa dibagi beberapa kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b. Guru memberikan tugas, dengan cara berdasarkan nomor yang didapatnya.

Misalnya, siswa nomor satu bertugas mencatat soal. Siswa nomor dua mengerjakan soal, dan siswa nomor tiga melaporkan hasil kerja kelompok.

- c. Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antarkelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa yang bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini, siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka.
- d. Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain
- e. Simpulan.

7. *Make a Match* (Mencari pasangan) (Lorna Curran, 1994)

Langkah-langkah

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

- c. Setiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.(soal/jawaban)
- e. Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- g. Demikian seterusnya, terakhir dilakukan klarifikasi dan simpulan.

8. PQ4R

PQ4R merupakan kepanjangan dari *preview* (P), *Question* (Q), *Read* (R), *Reflect* (R), *Recite* (R), *Review* (R).

Langkah-langkah

- a. Kegiatan ini diawali dengan *preview* (P) artinya pelacakan. Tugas *preview* adalah peserta didik menemukan ide-ide pokok yang dikembangkan dalam bahan bacaan. Pelacakan ide-ide pokok dilakukan dengan membiasakan peserta didik untuk membaca selintas dan cepat pada bagian judul dan sub judul, kata pengantar, daftar isi, topik maupun sub topik, ringkasan pada bab terakhir atau bab penutup.
- b. Langkah berikutnya *Question* (Q) artinya bertanya. Peserta didik merumuskan pertanyaan untuk dirinya sendiri. Pertanyaan dapat dikembangkan dari yang sederhana menuju pertanyaan yang kompleks. Pertanyaan meliputi apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana.
- c. *Read* (R) artinya membaca secara detail bahan bacaan yang sedang dipelajari. Peserta didik diarahkan mencari jawaban terhadap semua pertanyaan yang telah dirumuskannya.
- d. *Reflect* (R) artinya refleksi. Selama membaca peserta didik tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, namun yang terpenting adalah mereka berdialog dengan apa yang dibacanya, mencoba memahami apa yang dibaca tersebut, dengan cara:

- 1) menghubungkan apa yang sudah dibaca dengan hal-hal yang telah diketahui sebelumnya;
 - 2) mengaitkan sub-subtopik di dalam teks dengan konsep-konsep;
 - 3) mengaitkan hal-hal yang dibacanya dengan kenyataan yang dihadapinya.
- e. *Recite (R)* artinya merenungkan kembali informasi yang telah dipelajari.
- f. *Review (R)* artinya merangkum atau merumuskan inti sari dari bahan yang telah dibaca. Rangkuman tersebut jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukannya.

9. Talking Stick

Langkah-langkah

- a. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai materi pokok yang akan dipelajari
- b. Siswa diberi kesempatan membaca dan mempelajari materi tersebut (waktunya disesuaikan dengan bahan pelajaran yang diberikan)
- c. Setelah selesai bukunya ditutup dan siswa diminta berdiri di tempat
- d. Guru selanjutnya memberikan tongkat dengan cara bergulir dari siswa ke siswa lainnya (syogianya diiringi musik ringan)
- e. Siswa yang menerima tongkat bersamaan dengan berhentinya suara musik diharuskan menjawab pertanyaan dari guru demikian seterusnya.
- f. Guru memberika kesempatan kepada siswa melakukan refleksi terhadap marcri yang dipelajari.
- g. Guru memberikan ulasan terhadap seluruh jawaban siswa, selanjutnya bersama-sama siswa merumuskan simpulan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers..
- Departemen Agama RI. 2006. *UU dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*. Jakarta: Dir. Jen. Pendidikan Islam Departemen Agama RI
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dunne, Richard dan Tedd _Wragg. 1996. *Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Grasindo.
- Gulu, W. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, Omar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni Jakarta: Kencana.
- Isjoni. 2007. *Cooperatif Learning. Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Mansyur. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Masitoh dan Laksmi Dewi. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag. RI.
- Rohani.HM, Ahmad dan H. Abu Ahmadi. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabri, H. Ahmad. 2005. *Strategi Pembelajaran dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.

- Safaruddin dan Irwan. 2005. *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Silberman, Mel. 1996. *Active Learning: 101 Strategies To Teach Any Subject*. Toronto: Allyn Bacon.
- SM, Ismail. 2008. *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1990. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Winataputra, Udin. S Winataputra. 1994. *Materi Pokok Perencanaan Pengajaran Modul 1-6*. Jakarta: Ditjen Binbaga Islam dan Universitas Terbuka.
- Zaini, Hisyam, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD.

BIODATA PENULIS



Drs. H. Aswan, M.Pd., dilahirkan di Barabai Kabupaten Hulu Sungai Tengah Kalimantan Selatan, 14 Oktober 1952. Pendidikan beliau ditempuhnya pada SRN di Mandingin 1965, PGAN 4 Tahun di Barabai 1969, PGAN 6 Tahun di Barabai 1971, Sarjana Muda Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Cabang Barabai 1977, Sarjana Lengkap Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin 1981, S.2 FKIP

Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin 2005. Pekerjaan beliau saat ini adalah sebagai Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin dengan jabatan Lektor Kepala (IV/b). Penelitian yang pernah beliau lakukan adalah: Penelitian Individual tahun 1997: Pengeolaan Kelas pada MTsN di Kotamadya Banjarmasin, Penelitian Kelompok tahun 2000: Pembinaan Kompetensi Oleh Fakultas Tarbiyah (Studi Analisis Kurikulum Jurusan PAI), Penelitian Individual tahun 2005: Bentuk dan Fungsi Sapaan Bahasa Dayak Meratus, Penelitian Kelompok tahun 2010: 1) Penilaian Kinerja Guru Dalam Pembelajaran Pasca Pelaksanaan Program Kualifikasi. 2) Pelaksanaan Kantin Kejujuran pada Sekolah-Sekolah di Kalimantan Selatan, Penelitian Kelompok tahun 2011: Meningkatkan Kinerja Pondok Pesantren Al-Hikmah dan Al-Istiqamah Kota Banjarmasin. Pengalaman kerja beliau adalah sebagai: Sekretaris Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 1991 s.d 1992, Ketua Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 1997 s.d 2000, Ketua Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 2000 s.d 2004, Ketua Pengelola Kualifikasi Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 2005 s.d 2008, Pembantu Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin sejak 2008 s.d 2012. Buku-buku yang pernah ditulis oleh beliau adalah: Strategi Belajar Mengajar penerbit Rineka Cipta Jakarta tahun 1997, Pengelolaan

Pembelajaran penerbit Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin tahun 1999, Perencanaan Pembelajaran Alquran Hadis penerbit Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Banjarmasin tahun 2009, Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM penerbit Aswaja Pressindo tahun 2013.