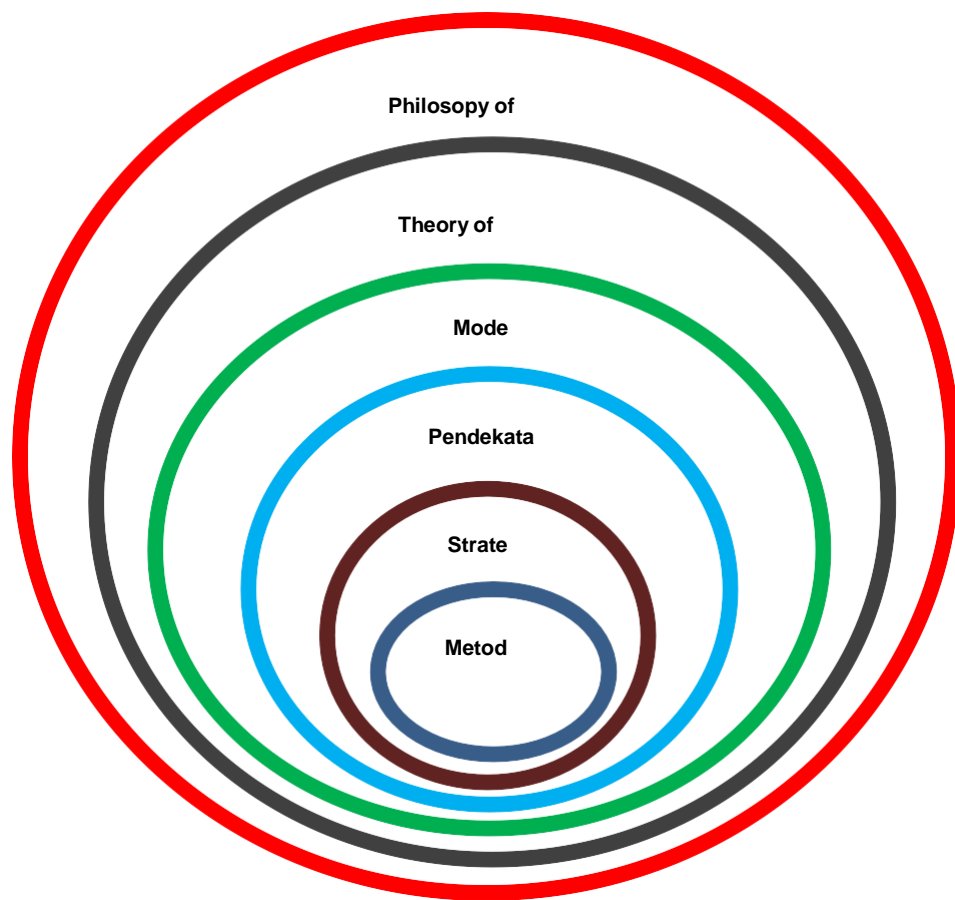


Buku Ajar

MODEL MODEL PEMBELAJARAN SD



NANA HENDRACIPTA

Multi Kreasi Press

Model Model Pembelajaran SD

Bandung : Multikreasi Press, 2021vii + 124

halaman 29 x 20cm

ISBN. 977-956-7855-54-2

1. Pendidikan, Pembelajaran I. Judul

Hak cipta © 2021, pada penulis

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit

Hak penerbitan pada Multikreasi Press, Bandung

Penulis : Nana Hendracita

Desain sampul : Adpani

Tata letak : Adpani

Percetakan : Tofani Multikreasi Bandung

Cetakan ke-2 : September 2021

PRAKATA

Istilah model pembelajaran merujuk pada sebuah pola pola pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai rujukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran seharusnya memiliki pola pola pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran mutlak diperlukan, melalui buku ini dapat dijadikan acuan bagi para pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Buku ajar ini memuat ragam model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Dalam buku ajar ini terdiri dari beberapa kegiatan belajar yang membahas model model pembelajaran sesuai dengan rumpun rumpun model pembelajaran. Rumpun model pembelajaran tersebut memiliki ciri khas masing masing dari yang sesuai dengan tujuan dari model model pembelajaran.

Keberadaan buku ajar ini dapat bermanfaat bagi para mahasiswa agar dapat memperkaya wawasan mahasiswa tentang model model pembelajaran di Sekolah Dasar.

Serang, September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Kegiatan Belajar 1. Konsep Model Pembelajaran	1
I. Pendahuluan.....	1
II. Tujuan Pembelajaran	1
III. Uraian Materi	1
A. Definisi Istilah	1
B. Karakteristik Model Pembelajaran.....	4
C. Landasan Konsep Model Pembelajaran.....	6
IV. Rangkuman Materi.....	8
V. Tes Formatif.....	8
Kegiatan Belajar 2. Rumpun Model Pemrosesan Informasi	11
I. Pendahuluan.....	11
II. Tujuan Pembelajaran	11
III. Uraian Materi.....	11
A. Tujuan Rumpun Model Pembelajaran.....	12
B. Contoh Contoh Model Pembelajaran	13
IV. Rangkuman Materi.....	39
V. Tes Formatif.....	39
Kegiatan Belajar 3. Rumpun Model Pembelajaran Interaksi Sosial ..	42
I. Pendahulaun.....	42
II. Tujuan Pembelajaran	42
III. Uraian Materi.....	42

A. Tujuan Rumpun Model Pembelajaran	42
B. Contoh Contoh Model Pembelajaran	44
IV. Rangkuman Materi.....	77
V. Tes Formatif.....	77
Kegiatan Belajar 4. Rumpun Model Pembelajaran Personal.....	80
I. Pendahuluan.....	80
II. Tujuan Pembelajaran	80
III. Uraian Materi.....	80
A. Tujuan Rumpun Model Pembelajaran	80
B. Contoh Contoh Model Pembelajaran	83
IV. Rangkuman Materi.....	101
V. Tes Formatif.....	101
Kegiatan Belajar 5. Rumpun Model Pembelajaran Sistem Perilaku..	104
I. Pendahuluan.....	104
II. Tujuan Pembelajaran	104
III. Uraian Materi.....	104
A. Tujuan Rumpun Model Pembelajaran	104
B. Contoh Contoh Model Pembelajaran	105
IV. Rangkuman Materi.....	122
V. Tes Formatif.....	122
Glosarium	123
Daftar Pustaka.....	124

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pola Model Pembelajaran Advance Organizer	31
Tabel 3.1 Pola Model Pembelajaran Group Investigasi	45
Tabel 3.2 Pola Model Pembelajaran Simulasi Sosial	51
Tabel 4.1 Pola Model Pertemuan Kelas	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Hubungan Model Pendekatan Strategi dan Metode ...	3
Gambar 1.2 Hubungan Philosophy of Learning dengan Model	8
Gambar 2.1 Dampak Model Advance Organizer	36
Gambar 3.1 Dampak Model Group Investigasi	48
Gambar 3.2 Dampak Model Simulasi Sosial	52
Gambar 3.3 Dampak Model Inkuiri Sosial	72
Gambar 4.1 Dampak Model Pertemuan Kelas	87

Kegiatan Belajar 1

KONSEP MODEL PEMBELAJARAN

I. PENDAHULUAN

Para mahasiswa ! selamat datang di modul mata kuliah model model pembelajaran kegiatan belajar 1 sebelum mempelajari kegiatan belajar ini para mahasiswa wajib membaca petunjuk belajar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah selesai mempelajari kegiatan belajar ini.

Petunjuk Belajar :

Kegiatan belajar 1 pada modul ini akan mempelajari mengenai konsep model pembelajaran. Untuk memahami cara mempelajari materi pada kegiatan belajar ini, para mahasiswa harus memperhatikan hal hal berikut ini :

1. Pahami petunjuk belajar dan tujuan pembelajaran pada masing masing kegiatan belajar
2. Pahami uraian materi pada tiap kegiatan belajar, silahkan diperkaya dengan sumber sumber lainnya
3. Kerjakan latihan pada setiap akhir kegiatan belajar
4. Cocokkan hasil latihan dengan rubric yang tersedia
5. Apabila hasil latihan telah sesuai dengan kategori pada rubric, silahkan lanjut pada kegiatan belajar berikutnya.

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi mahasiswa dapat :

1. Mendeskripsikan konsep model pembelajaran dan karakteristik model model pembelajaran
2. Mahasiswa dapat menjelaskan landasan konsep model model pembelajaran
3. Mahasiswa dapat menjelaskan landasan konsep model model pembelajaran

III. URAIAN MATERI

A. Definisi Istilah

Istilah model merujuk pada arti kata yang menunjukkan bahwa

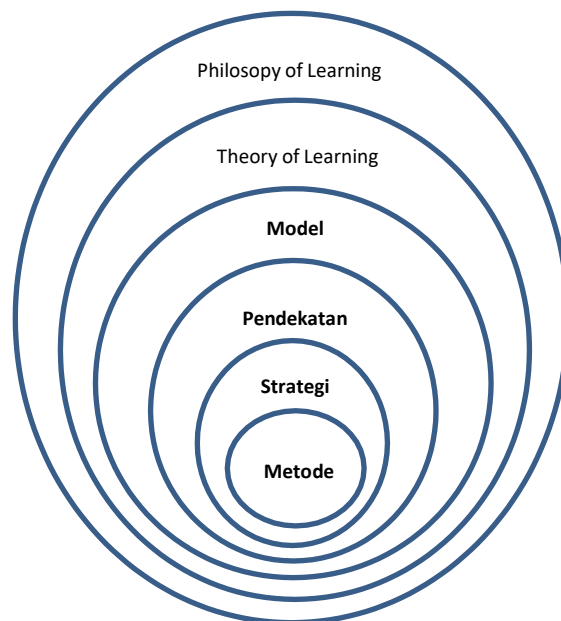
model adalah sebuah tiruan atau konsepsi dari benda atau keadaan, situasi yang sesungguhnya, sebagai gambaran atau contoh yang bermanfaat dalam pemecahan masalah. Dengan demikian model merupakan sebuah situasi tiruan yang berupa konsep tertulis dari sebuah situasi. Konsep model pembelajaran menurut beberapa pendapat menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar, model pembelajaran dimaksudkan sebagai gambaran atau konsepsi bagaimana sebuah pembelajaran dilakukan.

Secara luas, Joyce dan Weil (2003) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multi media, dan bantuan belajar melalui program komputer. Hakikat mengajar menurut Joyce dan Weil adalah membantu belajar (peserta didik) memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir, dan belajar bagaimana cara belajar. Selain daripada itu Joyce dan Weill (2000) juga mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan bahwa model pembelajaran secara spesifik memuat tentang pola pola pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman pembelajaran.

Pendapat lain mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Syaiful Sagala, 2005).

Berdasarkan pada pengertian di atas sebuah model pembelajaran dapat menggambarkan atau mendeskripsikan prosedur pembelajaran, lingkungan belajar beserta penggunaan perangkat pembelajaran lainnya yang tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran langkah demi langkah. Model pembelajaran terbentuk apabila pendekatan, strategi dan metode teknik bahkan taktik sudah terangkai menjadi satu kesatuan utuh. Oleh karena itu konsep model pembelajaran lebih umum

dibandingkan dengan konsep metode pembelajaran, strategi pembelajaran ataupun pendekatan pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya menggambarkan kegiatan pembelajaran secara teknis tetapi dapat menggambarkan sebuah kegiatan pembelajaran secara umum dan lengkap, termasuk faktor faktor pendukung pembelajaran. Dalam sebuah model pembelajaran telah menggambarkan penggunaan sebuah metode, strategi atau pendekatan. Sehingga dapat juga dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan konsep umum sebuah kegiatan pembelajaran, atau sebuah model pembelajaran merupakan bingkus dari penggunaan metode, strategi dan pendekatan. Sejalan dengan hal tersebut Trianto (2014) mengemukakan bahwa istilah model mencakup pendekatan suatu model yang luas dan menyeluruh, hal ini menunjukkan bahwa model lebih umum dibandingkan dengan konsep pendekatan. Berikut ini disajikan gambar yang menunjukkan ruang lingkup model, pendekatan, strategi dan metode :



Gambar 1.1
Hubungan Model, Pendekatan, Strategi dan Metode

Berdasarkan pada gambar di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan pendekatan, strategi dan metode. Model pembelajaran selalu didasari oleh teori teori belajar,

teori belajar diimplementasikan dalam bentuk model pembelajaran. Oleh karena itu setiap model pembelajaran menggambarkan secara spesifik sebuah teori belajar, teori belajar muncul dari filsafat belajar (*philosophy of learning*). Dengan demikian maka masing masing model pembelajaran memiliki karakteristik tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu sesuai dengan teori belajar yang mendasarinya. Oleh karena itu setiap model pembelajaran tidak dapat digunakan untuk semua tujuan pembelajaran, tetapi hanya dapat digunakan secara efektif terhadap tujuan pembelajaran tertentu. Sesuai dengan pendapat Huda, M (2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran dirancang untuk tujuan tertentu diantaranya adalah pengajaran konsep informasi, cara berfikir, studi nilai nilai sosial. Oleh karena itu ada beberapa faktor yang perlu untuk dipertimbangkan dalam memilih sebuah model pembelajaran yaitu ; (1). Tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (2). Sifat bahan atau materi pembelajaran, (3). Kondisi siswa dan (4). Ketersediaan sarana prasarana.

Sebuah model pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya fungsi yang pertama model pembelajaran dapat digunakan untuk merealisasikan tujuan tujuan pembelajaran. Dengan demikian sesuai pendapat di atas bahwa dalam memilih model harus mempertimbangkan tujuan pembelajarannya. Istilah model pembelajaran sejalan dengan istilah model pengajaran, dalam hal ini model pengajaran lebih fokus pada bagaimana cara guru membantu siswa untuk belajar, sedangkan istilah model pembelajaran lebih fokus pada bagaimana cara siswa untuk belajar. maka sebenarnya ketika guru membantu siswa untuk belajar hal itu juga berarti guru membantu bagaimana cara mereka untuk belajar.

B. Karakteristik Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas dari sebuah model. Menurut Joyce and Weill (2000) model pengajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. **Syntak** : syntak merupakan langkah langkah pembelajaran yang menunjukkan bagaimana sebuah model itu dilaksanakan. Syntak sifat nya khas untuk setiap model pembelajaran, artinya syntak antara satu model dengan model yang lainnya memiliki perbedaan. Ciri dari sebuah model pembelajaran itu dapat dilihat dari syntak atau langkah pembelajarannya. Syntak sebuah model pembelajaran

menunjukkan urutan dan tahapan tahapan pembelajaran langkah demi langkah, menurut Indrawati (2011) urutan langkah dalam syntak sebuah model tidak dapat dibolak balik dan diubah. Dengan demikian bahwa urutan langkah pembelajaran dalam syntak sebuah model sifat nya tetap sesuai teori yang melandasi model tersebut.

2. **Sistem sosial** : Sistem sosial merupakan aturan / norma yang mengatur interaksi antara siswa dengan guru, interaksi antara siswa dengan siswa. Bentuk interaksi dalam kegiatan pembelajaran perlu diatur karena setiap kegiatan pembelajaran tidak akan pernah lepas dari interaksi antar manusia yang ada di dalam kelas itu. Secara garis besar sistem sosial sebuah model dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu
 - Interaksi Berpusat pada guru : dalam hal ini guru lebih dominan sebagai pusat pembelajaran
 - Interaksi Berpusat pada siswa : dalam interaksi ini siswa lebih banyak berperan dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator
 - Interaksi seimbang antara guru dengan siswa : terjadi keseimbangan interaksi, guru dan siswa masing masing tidak mendominasi
3. **Prinsip Reaksi** : merupakan perilaku guru dalam memperlakukan siswa pada kegiatan pembelajaran. Indrawati (2011) mengemukakan bahwa prinsip reaksi merupakan pola kegiatan guru dalam memberikan respon terhadap perilaku siswa dalam pembelajaran. Setiap model pembelajaran memberikan aturan bagaimana cara memberikan respon terhadap perilaku perilaku siswa. Dengan kata lain setiap model pembelajaran memiliki penekanan atau fokus pada kegiatan kegiatan tertentu yang memerlukan respon yang lebih dari guru atau hal apa saja yang berkaitan dengan perilaku siswa dalam pembelajaran yang harus diberikan dorongan dan bimbingan agar dapat berjalan secara maksimal. Misalnya dalam Model Pencapaian Konsep, berikan dukungan dengan menitikberatkan pada sifat hipotesis dari diskusi-diskusi yang berlangsung, berikan bantuan kepada para pebelajar dalam mempertimbangkan hipotesis yang satu dari yang lainnya, pusatkan perhatian para pebelajar terhadap contoh-contoh yang spesifik, dan berikan bantuan kepada para pebelajar dalam mendiskusikan dan menilai strategi berpikir yang mereka gunakan.

4. **Sistem Pendukung** : Sistem pendukung merupakan segala sumber daya yang diperlukan untuk mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model yang dipilih. Dalam hal ini sistem pendukung tidak hanya mencakup material material fisik yang dibutuhkan tetapi termasuk juga non fisik. Sistem pendukung non fisik berupa kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran, misalnya kemampuan melakukan penyelidikan (eksperimen), kemampuan menggunakan metode ilmiah atau kemampuan menggunakan alat. Sedangkan material fisik berupa media pembelajaran, lembar kerja siswa, buku, jurnal dan lain sebagainya. Melalui sistem pendukung ini kegiatan pembelajaran akan dapat dilaksanakan dengan benar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
5. **Dampak (Efek) Model** : Dampak atau efek dari model pembelajaran adalah hasil yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model model pembelajaran. Masing masing model pembelajaran memiliki tujuan tertentu, dampak yang diperoleh dari masing masing model pembelajaran merupakan ketercapaian tujuan dari model pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini dampak dibedakan menjadi dua macam yaitu ; (1) Dampak/Efek Instruksional, merupakan dampak/efek yang diakibatkan dari tercapainya tujuan utama dari model model pembelajaran. (2) Dampak / Efek Ikutan (*Nurturan Effect*) , merupakan dampak yang timbul dari tercapainya tujuan tujuan yang tidak direncanakan sebelumnya. Dampak ikutan ini muncul akibat kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu setiap model pembelajaran memiliki tujuan utama yang direncanakan dan tujuan tujuan yang tidak direncanakan sebelumnya. Tujuan utama yang direncanakan akan menghasilkan dampak instruksional sedangkan tujuan yang tidak direncanakan tetapi diperoleh setelah pembelajaran berlangsung merupakan *nurturant effect*.

C. Landasan Konsep Model Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran yang telah disusun menjadi sebuah teori dilandasi oleh dua hal yaitu; filsafat tentang hakikat manusia dan teori belajar. Dalam hal ini model pembelajaran, teori belajar dan filsafat tentang hakikat manusia menjadi satu kesatuan sehingga terbentuk model model pembelajaran. Filsafat tentang hakikat manusia merupakan landasan terbentuknya teori teori belajar, sedangkan teori

belajar menjadi landasan terbentuknya model model pembelajaran.

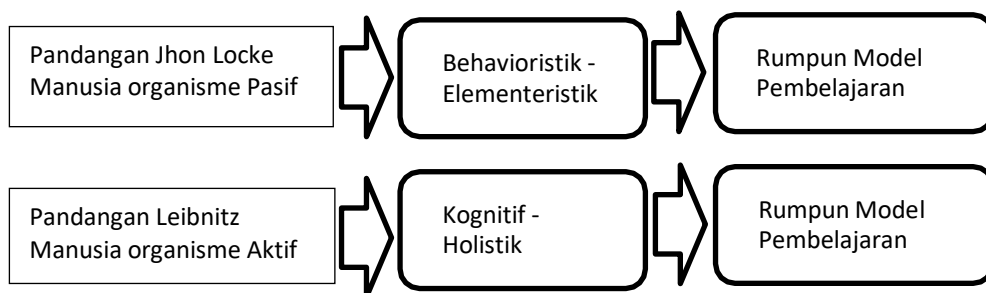
Dalam filsafat tentang hakikat manusia, ada dua pandangan yang berhubungan dengan hakikat manusia. Pandangan pertama dikemukakan oleh Jhon Lock (1632 – 1704) , yang menyatakan bahwa : “Manusia adalah organisme yang pasif, seperti halnya kertas putih yang siap untuk ditulis apapun”. Menurut konsep seperti ini manusia tidak memiliki kemampuan dan kebebasan untuk memilih apa yang dipelajarinya, dalam hal ini semuanya tergantung kepada guru. Pandangan yang kedua dikemukakan oleh Gottfried Wilhelm Leibnitz (1646 – 1716), yang menyatakan bahwa : “Manusia adalah organisme yang aktif dalam hal ini manusia merupakan sumber kegiatan yang bebas untuk berbuat dan menentukan pilihan”.

Pandangan Jhon Locke tentang hakikat manusia diimplementasikan menjadi teori teori belajar behavioristik – elementeristik. Sedangkan pandangan Leibnitz tentang hakikat manusia diimplementasikan menjadi teori teori belajar kognitif – holistik. Teori belajar behavioristik atau dikenal juga dengan aliran tingkah laku memaknai belajar sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor yang diberikan lingkungan. Beberapa contoh model pembelajaran yang dilandasi teori belajar behavioristik adalah *direct instruction* (pembelajaran langsung) yang termasuk kedalam rumpun model pembelajaran sistem perilaku.

Teori belajar kognitif, memaknai belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu, belajar adalah melibatkan proses berpikir yang kompleks. Pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sangat menentukan hasil belajar. Tokoh-tokoh yang termasuk dalam aliran kognitif adalah Koffka, Kohler, Wertheimer Piaget, Ausubel, Bruner dan Gagne. Pada perkembangan berikutnya aliran teori belajar kognitif berkembang menjadi beberapa teori belajar diantaranya adalah teori belajar humanistik, teori belajar konstruktivis dan lain lain. Teori belajar humanistik, memaknai proses belajar dilakukan dengan memberikan kebebasan yang sebesar-besarnya kepada individu. Siswa diharapkan dapat mengambil keputusannya sendiri dan bertanggung jawab atas keputusan-keputusan yang dipilihnya. Tokoh-tokoh yang termasuk dalam aliran humanistik adalah Kolb, Honey dan Mumford, Habermas, Vygotsky, Rogers. Sedangkan teori belajar konstruktivistik memaknai belajar sebagai proses pembentukan (kontruksi) pengetahuan oleh siswa itu

sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui dan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa. Sebagian besar model model pembelajaran saat ini dilandasi oleh teori teori belajar kognitif, misalnya rumpun model pembelajaran interaksi sosial, rumpun model pemrosesan informasi dan rumpun model pembelajaran personal.

Berdasarkan pada paparan di atas dapat digambarkan hubungan antara filsafat tentang hakikat manusia, teori belajar dan model pembelajaran sebagai berikut :



Gambar 1.2

Hubungan *Philosophy of Learning*, Teori Belajar dan Model Pembelajaran

IV. RANGKUMAN

Berdasarkan pada paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pola kegiatan pembelajaran dari awal sampai dengan akhir. Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang spesifik, sehingga penerapan setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran masing masing. Terdapat lima karakteristik yang melekat pada model pembelajaran yaitu ; (1). Syntak pembelajaran ; (2). System sosial model ; (3). Prinsip reaksi model ; (4). System pendukung model dan ; (5). Dampak Dampak Instruksional Model. Setiap model pembelajaran secara koseptual tidak berdiri sendiri, akan tetapi setiap model pembelajaran selalu dilandasi oleh teori belajar tertentu, teori belajar itu sendiri dilandasi oleh filsafat tentang hakikat manusia. Sehingga apabila diurutkan filsafat tentang hakikat manusia melandasi munculnya teori belajar sedangkan teori belajar melandasi munculnya model model pembelajaran.

V. TES FORMATIF

Setelah mempelajari materi silahkan selesaikan latihan di bawah ini :

Petunjuk : Jawab pertanyaan di bawah ini dengan tepat !

1. Jelaskan konsep model pembelajaran ?
2. Jelaskan karakteristik yang melekat pada model model pembelajaran ?
3. Jelaskan bagaimana hubungan antara filsafat tentang hakikat manusia dengan model pembelajaran dan teori belajar ?

Rubrik

Uraian Pertanyaan	Batasan Jawaban	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Konsep model pembelajaran	1. Model pembelajaran sebagai pola pembelajaran 2. Kerangka konsep yang melukiskan prosedur sistematis 3. Model pembelajaran merupakan deskripsi lingkungan pembelajaran	5	0
Karakteristik model pembelajaran	Syntax pembelajaran, System sosial model, Prinsip reaksi model, System pendukung model dan Dampak Dampak Instruksional Model	8	0
Hubungan filsafat, model pembelajaran dan teori belajar	Model pembelajaran merupakan implementasi teori belajar, filsafat merupakan landasan teori belajar	8	0

Pedoman Penskoran

1. Untuk nomor 1 Skor sesuai = 5 ; skor tidak sesuai = 0
2. Untuk nomor 2 dan 3 skor sesuai masing masing = 8 ; skor tidak sesuai = 0

3. Skor maksimal = 21

4. Nilai = $\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

5. Kriteria :

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
40 – 60	Cukup
< 40	Kurang

Para mahasiswa silahkan cermati hasil penskoran dengan kriteria, apabila para mahasiswa sudah mencapai nilai pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik” maka silahkan lanjut pada **Kegiatan Belajar 2**. Akan tetapi apabila para mahasiswa mencapai nilai pada kategori “Cukup” atau “Kurang”, maka para mahasiswa harus mengulang kembali pembelajaran pada **Kegiatan Belajar 1**.

Kegiatan Belajar 2

RUMPUN MODEL PEMROSESAN INFORMASI

I. PENDAHULUAN

Para mahasiswa ! selamat datang di modul mata kuliah model model pembelajaran kegiatan belajar 2 sebelum mempelajari kegiatan belajar ini para mahasiswa wajib membaca petunjuk belajar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah selesai mempelajari kegiatan belajar ini.

Petunjuk Belajar :

Kegiatan belajar 2 pada modul ini akan mempelajari mengenai rumpun model pemrosesan informasi. Untuk memahami cara mempelajari materi pada kegiatan belajar ini, para mahasiswa harus memperhatikan hal hal berikut ini :

1. Pahami petunjuk belajar dan tujuan pembelajaran pada masing masing kegiatan belajar
2. Pahami uraian materi pada tiap kegiatan belajar, silahkan diperkaya dengan sumber sumber lainnya
3. Kerjakan latihan pada setiap akhir kegiatan belajar
4. Cocokkan hasil latihan dengan rubrik yang tersedia
5. Apabila hasil latihan telah sesuai dengan kategori pada rubrik, silahkan lanjut pada kegiatan belajar berikutnya.

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi mahasiswa dapat :

1. Menjelaskan tujuan rumpun model pemrosesan informasi
2. Menjelaskan tujuan model pembelajaran pada rumpun model pemrosesan informasi
3. Menyusun Rancangan Pembelajaran menggunakan model model pembelajaran rumpun model pemrosesan informasi

III. URAIAN MATERI

A. Tujuan Rumpun Model

Rumpun model pemrosesan informasi merupakan rumpun model pembelajaran yang titik beratnya pada pengolahan atau pemrosesan informasi. Belajar dipandang sebagai sebuah proses

pengolahan informasi, belajar tidak hanya sekedar transfer pengetahuan, belajar tidak hanya sekedar pengelolaan stimulus dan respon. Akan tetapi lebih dari itu belajar dipandang sebagai sebuah proses interaksi antara pengetahuan yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa dengan pengetahuan yang dipejalajari saat itu. Dengan demikian secara filosofis rumpun model pemrosesan informasi menganut pada pandangan Leibnitz tentang hakikat manusia yang memandang bahwa manusia merupakan organisme aktif, manusia merupakan sumber dari semua kegiatan manusia bebas untuk berbat dan menentukan pilihan. Aktif dalam pengertian ini adalah berkaitan dengan kemampuan otak manusia untuk memproses semua informasi yang masuk menjadi landasan dalam menentukan pilihan tingkah laku yang dilakukan oleh manusia.

Titik fokus dari rumpun model pemrosesan informasi adalah pada bagaimana cara mengumpulkan informasi yang benar, cara mengorganisasi beragam data, memecahkan masalah menemukan konsep dan menggunakan beragam simbol verbal dan visual. Konsep ini yang disebut sebagai belajar menurut model model pembelajaran yang termasuk kedalam rumpun model pemrosesan informasi. Hasil belajar menurut pandangan rumpun model pemrosesan informasi merupakan interaksi antara kondisi internal yang berupa pengetahuan awal dengan kondisi eksternal yang berupa pengetahuan yang dipelajari pada saat itu. Adapun tujuan utama dari rumpun model pemrosesan informasi adalah : 1). Bertujuan untuk menanamkan pembentukan informasi baru, informasi baru hanya akan tertanam dalam struktur kognitif siswa apabila informasi tersebut berhubungan dengan pengetahuan yang dimiliki siswa. Kemudian 2). Tujuan dari rumpun model pemrosesan informasi berikutnya adalah membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan, konstruksi pengetahuan merupakan konfrontasi antara pengetahuan awal siswa dengan pengetahuan baru yang dipelajari pada saat itu. Dalam proses konfrontasi tersebut dapat terjadi beragam proses diantaranya adalah;

- Pengetahuan baru berbeda dengan pengetahuan lama, jika terjadi kondisi demikian maka pengetahuan lama merupakan miskonsepsi, oleh karena itu pengetahuan baru harus dapat meyakinkan siswa bahwa pengetahuan tersebut merupakan pengetahuan yang benar. Dengan demikian proses pembelajaran harus menitikberatkan pada penggunaan fakta yang dapat

diobservasi atau fakta yang logis (masuk akal).

- Pengetahuan baru sama dengan pengetahuan lama, jika terjadi kondisi demikian maka pengetahuan baru bersifat memperkuat pengetahuan lama yang dimiliki siswa.
- Pengetahuan baru dapat berperan untuk mengurangi kesalahan konsep dari pengetahuan lama yang dimiliki oleh siswa. Hal ini terjadi apabila pengetahuan lama masih memiliki beberapa hal yang kurang tepat atau mengalami miskonsepsi.

Berdasarkan pada paparan di atas maka tugas guru dalam rumpun model pemrosesan informasi adalah perlu memberikan fakta kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk meyakinkan siswa bahwa pengetahuan yang dipelajari adalah pengetahuan yang benar, selain daripada itu tugas guru perlu memberikan keterhubungan antara satu konsep dengan konsep yang lain menjadi satu kesatuan utuh. Hal ini akan memberikan implikasi pada proses pembelajaran yang lebih menekankan pada pembelajaran berorientasi student centered. Dengan demikian secara umum sistem sosial rumpun model pemrosesan informasi adalah student centered tidak murni, karena masih ada campur tangan guru dalam proses pembelajaran.

Beberapa contoh model pembelajaran rumpun pemrosesan informasi yang dipandang cocok untuk diterapkan di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :

- Model Pembelajaran Pencapaian Konsep (Concept Attainment)
- Model Latihan Penelitian
- Model Pemandu Awal (Advance Organizer)
- Model Pembelajaran Berpikir Induktif

B. Contoh Model

1. Model Pencapaian Konsep

a. Pengertian Pencapaian Konsep

Pencapaian konsep (*concept attainment*) merupakan “proses mencari dan mendaftar sifat-sifat yang dapat digunakan untuk membedakan contoh-contoh yang tepat dengan contoh-contoh yang tidak tepat dari berbagai kategori”. Model Pembelajaran Pencapaian Konsep “Model Pembelajaran Pencapaian Konsep adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami suatu konsep tertentu”. Model pembelajaran ini dapat diterapkan untuk semua umur, dari anak-anak sampai

orang dewasa. Untuk taman kanak-kanak, model pembelajaran ini dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep yang sederhana. Misalnya konsep binatang, tumbuhan, dan lain-lain. Model pembelajaran ini lebih tepat digunakan ketika penekanan pembelajaran lebih dititik beratkan pada pengenalan konsep baru, sehingga dapat melatih kemampuan berfikir induktif dan melatih berfikir analisis. Bruner (1960) mengusulkan teorinya yang disebut *free discovery learning*. Menurut teori ini, “proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif, jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya”. Dengan kata lain, siswa dibimbing secara induktif untuk memahami suatu kebenaran umum.

Model Pembelajaran Pencapaian Konsep merupakan salah satu bentuk kelompok model pembelajaran pengolahan informasi, dimana model pembelajaran pengolahan informasi adalah model pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada aktivitas-aktivitas yang terkait dengan kegiatan proses, atau pengolahan informasi untuk meningkatkan kapabilitas siswa melalui proses pembelajaran sebagaimana yang di ungkapkan Aunurrahman.

Model pembelajaran pencapaian konsep mula-mula didesain oleh Joice and Weil (1972), yang didasarkan pada hasil riset Jerome Bruner dengan maksud bukan saja didesain untuk mengembangkan berfikir induktif, tetapi juga untuk menganalisis dan mengembangkan konsep. Kauchak dan Eggen mengemukakan bahwa “Model pembelajaran Pencapaian Konsep adalah suatu strategi pembelajaran induktif yang didesain guru, untuk membantu siswa dalam mempelajari konsep dan melatih keterampilan siswa dalam mempraktekkan keterampilan berfikir analitis”. Sementara Bruner, Goodnow, dan Austin menyatakan bahwa “Model Pembelajaran Pencapaian Konsep sengaja dirancang, untuk membantu para siswa mempelajari konsep-konsep yang dapat dipakai untuk mengorganisasikan informasi, sehingga dapat memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari konsep itu dengan cara yang lebih efektif”. Sedangkan

menurut Joyce dan Weill “Model pembelajaran pencapaian konsep, menitikberatkan pada cara-cara untuk memperkuat dorongan-dorongan internal manusia dalam memahami ilmu pengetahuan, dengan cara menggali dan mengorganisasikan, serta mengembangkan bahasa untuk mengungkapkannya”.

Untuk memahami konsep-konsep yang terdapat dalam matematika, sebaiknya siswa mempelajarinya dengan berpartisipasi aktif seperti melakukan percobaan-percobaan untuk menemukan konsep tersebut. Kemampuan siswa dalam membedakan, mengelompokkan dan menamakan sesuatu yang menyebabkan munculnya stimulus dalam memahami sebuah konsep. Seperti yang dikatakan Bruner di dalam suherman yang menyatakan, bahwa: “jika anak ingin mempunyai kemampuan dalam hal menguasai konsep, teorema, definisi dan sebagainya, anak harus dilatih untuk melakukannya sendiri. dengan demikian, jika anak aktif dan terlihat dalam kegiatan mempelajari konsep yang dilakukan, dengan jalan memperlihatkan representasi konsep tersebut, maka anak akan lebih memahaminya”.

Model pembelajaran konsep juga menitikberatkan pada pemberian sejumlah konsep pada pembelajaran secara tepat terdiri dari atribut-atribut untuk membuat sebuah konsep. Contoh konsep sebuah kursi, bahwa kursi memiliki 4 kaki, memiliki tempat duduk dan tempat bersandar. Itu merupakan konsep dari sebuah kursi yang terdiri dari atribut yang telah disebutkan. Atribut yang telah disebutkan lalu digabungkan menjadi sebuah konsep. Pembelajaran model pencapaian konsep adalah suatu strategi mengajar bersifat induktif didefinisikan untuk membantu siswa dari semua usia dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang dipelajari dari melatih menguji hipotesis. Model tersebut pertama kali diciptakan oleh Joyce dan Weil dalam Gunter, Este, dan Schwab (1990) yang berpijak pada karya Bruner, Goodnow, dan Austin. Model pencapaian konsep bermanfaat untuk memberikan pengalaman metode sains kepada para siswa dan secara khusus menguji hipotesis. Jika pembentukan konsep, yang merupakan dasar dari model induktif yang telah di deskripsikan sebelumnya, merupakan proses yang mengharuskan siswa menentukan fondasi dasar

saat mereka akan melakukan kategorisasi, maka pencapaian konsep mengharuskan mereka menggambarkan sifat-sifat dari suatu kategori yang sudah terbentuk dalam pikiran orang lain dengan cara membandingkan dan membedakan contoh-contoh (disebut *examplars*/contoh positif) yang berisi karakteristik-karakteristik konsep itu dengan contoh-contoh yang tidak berisi karakteristik-karakteristik ini disebut *non-exampler*/contoh negatif).

Bruner berpendapat bahwa belajar itu memiliki tiga proses secara simultan, yakni (a) diperolehnya informasi (b) transformasi pengetahuan dan (c) pengkajian pengetahuan. Informasi baru ini mungkin merupakan tambahan, atau yang bertentangan dengan informasi yang telah dimilikinya. Transformasi pengetahuan digunakan lebih lanjut melalui intrapolasi dan ekstrapolasi, atau mengubahnya dalam bentuk lain. Pengkajian pengetahuan adalah menilai kembali ketepatan dan kelengkapan, dengan cara memanipulasi informasi yang telah digunakannya. Bruner menamakan proses ini dengan konseptualisasi.

Penggunaan model pembelajaran pencapaian konsep, dimulai dengan pemberian contoh-contoh penerapan konsep yang diajarkan, kemudian dengan mengamati contoh-contoh yang diturunkan, dari definisi konsep-konsep tersebut. Hal yang paling utama diperhatikan dalam penggunaan model ini adalah pemilihan contoh yang tepat, untuk konsep yang diajarkan, yaitu contoh tentang hal-hal yang akrab dengan siswa.

Pada prinsipnya model pembelajaran pencapaian konsep adalah suatu strategi mengajar yang menggunakan data untuk mengajarkan konsep kepada siswa, dimana guru mengawasi pengajaran dengan menyajikan data atau contoh, kemudian guru meminta siswa untuk mengamati data tersebut.

Ada dua hal penting dalam pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran pencapaian konsep yaitu; (1). Menentukan Tingkat Pencapaian Konsep

Tingkat pencapaian konsep (*concept attainment*) yang diharapkan dari siswa sangat tergantung pada kompleksitas dari konsep, dan tingkat perkembangan kognitif

siswa. Ada siswa yang belajar konsep pada tingkat konkret rendah atau tingkat identitas, ada pula siswa yang mampu mencapai konsep pada tingkat klasifikatori atau tingkat formal.

(2). Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan suatu prosedur yang dikembangkan untuk membantu guru dalam merencanakan urutan-urutan pengajaran pencapaian konsep. Untuk melakukan analisis konsep guru hendaknya memperhatikan beberapa hal antara lain:

- nama konsep,
- attribute-attribute kriteria dan attribute-attribute variabel dari konsep,
- definisi konsep,
- contoh-contoh dan noncontoh dari konsep, dan
- hubungan konsep dengan konsep-konsep lain.

b. Sintak Model Pembelajaran Pemahaman Konsep

Tahap 1 : Penyajian Data dan Identifikasi Konsep

- Guru menyajikan contoh-contoh yang telah dilabeli
- Siswa membandingkan sifat-sifat/ciri-ciri pada contoh-contoh positif dan negatif
- Siswa menjelaskan definisi tertentu berdasarkan sifat-sifat/ciri-ciri yang paling penting

Tahap 2 : Ujian Pencapaian Konsep

- Siswa mengidentifikasi contoh-contoh tambahan yang tidak dilabeli dengan tanda “Ya” dan “Tidak”
- Guru menguji hipotesis, memahami konsep, dan menyatakan kembali definisi-definisi berdasarkan sifat-sifat/ciri-ciri yang paling esensial
- Siswa membuat contoh-contoh

Tahap 3 : Analisis Strategi berpikir

- Siswa mendeskripsikan pemikiran
- Siswa mendiskusikan peran sifat-sifat dan hipotesis-hipotesis
- Siswa mendiskusikan jenis dan ragam hipotesis
- Struktur pengajaran model pencapaian konsep

c. Sistem Sosial

Sebelum mengajar dengan model pencapaian konsep, guru memilih konsep, menyeleksi dan mengolah bahan

menjadi contoh-contoh yang positif dan yang negatif, dan mengurutkan/merangkai contoh-contoh tersebut. Dalam banyak kasus, guru harus mempersiapkan contoh-contoh, menggali ide-ide dan bahan-bahan dari buku dan sumber-sumber lain, dan merancanginya sedemikian rupa sehingga ciri-ciri menjadi jelas dan tentu saja ada contoh-contoh negatif dan positif yang dibuat dari konsep tersebut. Guru juga menyajikan contoh-contoh tambahan seperlunya. Ada tiga tugas penting yang harus diperhatikan guru selama aktivitas pencapaian konsep, yaitu mencatat/merekam, “membisikkan” (isyarat), dan menyajikan data tambahan.

d. Tugas/Peran Guru

Selama proses pembelajaran, guru harus bersikap simpatik pada hipotesis yang dibuat oleh siswa-siswa, menekankan bahwa hipotesis itu merupakan hipotesis alamiah dan membangun dialog yang di dalamnya siswa dapat menguji hipotesis mereka dengan hipotesis teman-temannya yang lain. Pada tahap-tahap berikutnya, guru harus mengalihkan perhatian siswa pada analisis terhadap konsep-konsep mereka dan strategi-strategi berpikir mereka. Guru seharusnya mengajurkan pelaksanaan analisis dengan berbagai strategi daripada mencoba mencari satu strategi terbaik untuk semua orang dalam semua situasi.

e. Sistem Pendukung

Materi pelajaran yang berbasis pencapaian konsep mensyaratkan adanya sajian contoh-contoh negatif dan contoh-contoh positif pada siswa. Yang harus ditekankan adalah bahwa tugas siswa dalam pencapaian konsep bukanlah menemukan atau membuat konsep-konsep baru, melainkan mencapai atau mendapatkan konsep-konsep yang sebelumnya telah dipilih oleh guru. Untuk itulah, sumber data dari konsep-konsep tersebut perlu diketahui sebelumnya dan sifat-sifatnya juga harus terlihat dengan jelas. Ketika siswa disajikan dengan sebuah contoh, mereka diminta menggambarkan karakteristik (ciri-ciri) dari contoh-contoh tersebut, yang kemudian dapat dicatat oleh guru.

f. Tujuan Penerapan Pembelajaran Model Konsep

(1). Tujuan Isi

Tujuan isi model konsep menurut Eggen dan Kauchak

(1998) bahwa, lebih efektif untuk memperkaya suatu konsep dari pada belajar pemula (initial learning). Dan juga akan efektif dalam membantu siswa memahami hubungan-hubungan antara konsep-konsep yang terkait erat dan digunakan dalam bentuk review. Dengan kata lain, penggunaan model ini akan lebih efektif jika siswa sudah memiliki pengalaman tentang konsep yang akan dipelajari itu. Bukan siswa yang benar-benar baru mempelajari konsep tersebut.

Ada dua hal penting yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pencapaian konsep berkaitan dengan tujuan isi tersebut, yaitu :

- Model pencapaian konsep didesain khusus untuk mengajarkan konsep secara eksklusif. Jadi berfokus semata-mata pada pembelajaran konsep.
- Siswa yang diajari suatu konsep dengan menggunakan model pencapaian konsep harus memiliki latar belakang pengetahuan tentang konsep tersebut.

(2). Tujuan Pengembangan Berpikir Kritis Siswa

Model pencapaian konsep lebih memfokuskan pada pengembangan berpikir kritis siswa dalam bentuk menguji hipotesis. Dalam pembelajaran harus ditekankan pada analisis siswa terhadap hipotesis yang ada dan mengapa hipotesis itu diterima, dimodifikasi, atau ditolak. Siswa harus dilatih dalam menciptakan jenis-jenis kesimpulan, seperti membuat contoh penyangkal atau non-contoh, dan sebagainya.

Oleh karena itu, Strategi-strategi pencapaian konsep dapat menyempurnakan tujuan-tujuan instruksional, bergantung pada tekanan pelajaran tertentu. Strategi-strategi ini dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep yang spesifik dan sifat-sifat dari konsep-konsep itu. Strategi ini juga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan logika induktif dan memberikan mereka kesempatan untuk mengubah dan mengembangkan strategi-strategi membantun konsep yang telah dimiliki sebelumnya. Pada akhirnya khusus pada konsep-konsep yang abstrak, strategi-strategi ini berusaha mendidik kesadaran siswa terhadap perspektif-perspektif alternative, kepekaan siswa pada nalar logis dalam berkomunikasi, dan toleransi mereka pada

ambiguitas.

- g. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pencapaian Konsep
- (1). Kelebihan dari Model Pembelajaran Pencapaian Konsep
 - Siswa dapat lebih memahami konsep
 - Siswa bisa lebih mampu mengerjakan karya – karya ilmiah
 - Siswa juga dapat lebih berpikir logis dan mempunyai strategi
 - (2). Kekurangan dari model Pembelajaran Pencapaian Konsep
 - Siswa kurang memahami materi pembelajaran yang didalamnya ada metode praktikum, karena model ini lebih menguatkan konsep siswa
 - Masih cenderung student center learning
 - Cakupan Materi yang pas dengan Model Pembelajaran Penerapan Konsep

2. Model Pembelajaran Latihan Inkuiri

a. Pengertian Model Latihan Inkuiri

Model latihan penelitian (*inquiry training models*) berawal dari sebuah kebutuhan untuk mengembangkan komunitas para pembelajar yang mandiri. Metodenya mensyaratkan partisipasi aktif siswa dalam penelitian ilmiah. Siswa sebenarnya memiliki rasa ingin tahu dan hasrat yang besar untuk tumbuh berkembang; dan latihan penelitian memanfaatkan eksplorasi kegairahan alami mereka, memberikan mereka arahan-arahan khusus sehingga mereka dapat mengeksplorasi bidang-bidang penelitian secara efektif. Tujuan umum latihan penelitian adalah membantu siswa mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan yang mumpuni untuk meningkatkan pertanyaan-pertanyaan dan pencarian jawaban yang terpendam dari rasa keingintahuan mereka.

Inkuiri dalam bahasa Inggris *Inquiry* berarti pernyataan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari dan memahami informasi (Trianto, 2007). Selanjutnya menurut Sanjaya (2006) dikemukakan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Menurut (Joyce and Weill, 2003). Model pembelajaran *Inquiry Training* adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir intelektual dan keterampilan lainnya seperti mengajukan pertanyaan dan keterampilan menemukan jawaban yang berawal dari keingintahuan mereka. Selanjutnya menurut Piaget bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawabannya sendiri, serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan yang ditemukan siswa lain (Mulyasa, 2008).

Dengan melihat ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran yang mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri sehingga dapat berpikir secara kritis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

b. Sintak

Secara umum, langkah-langkah model pembelajaran inkuiri sebagai berikut :

- Orientasi : Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan startegi ini sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah, tanpa kemauan dan kemampuan maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar.
- Merumuskan Masalah: merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam

rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir merumuskan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

- Mengumpulkan Data : mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.
- Menguji Hipotesis: menguji hipotesis adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung jawabkan.
- Merumuskan Kesimpulan: merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

Selanjutnya menurut Joyce and Weill (2004) Model Inquiry Training memiliki lima fase sebagai berikut :

- Fase pertama; Menghadapkan Masalah: (1) Menjelaskan prosedur penelitian; dan (2) Menyajikan situasi yang saling bertentangan atau berbeda.
- Fase kedua: Mencari dan Mengkaji Data: (1) Memeriksa hakikat obyek dan kondisi yang dihadapi, dan (2) Memeriksa tampilnya masalah.
- Fase ketiga: Mengkaji data dan Eksperimentasi: (1) Mengisolasi variable yang sesuai; dan (2) Merumuskan hipotesis sebab akibat.
- Fase keempat: Mengorganisasikan, merumuskan dan menjelaskan dilakukan dengan cara merumuskan cara-cara atau aturan untuk menjelaskan apa yang dilakukan sebelumnya.
- Fase kelima: Menganalisis proses penelitian. Dilakukan dengan cara menganalisis situasi penelitian untuk mendapatkan prosedur yang lebih efektif.

c. Sistem Sosial

Sistem sosial dalam model ini bersifat kooperatif dan ketat. Walaupun model latihan penelitian dapat disusun dengan baik, dengan sistem sosial yang dikontrol sepenuhnya oleh guru, lingkungan intelektual haruslah tetap terbuka bagi semua gagasan yang relevan; guru dan siswa berpartisipasi secara kolaboratif dimana akan ada banyak gagasan yang nantinya bisa saling didiskusikan bersama. Selain itu, guru seharusnya juga mendorong siswa untuk memulai mengawali, memprakarsai, dan menjalankan penelitian. Saat siswa belajar prinsip-prinsip penelitian, struktur pengajaran dapat diperluas hingga pada penggunaan materi-materi sumber, dialog dengan siswa lain, ekperimentasi, dan diskusi dengan guru.

d. Peran atau tugas guru

Tugas terpenting dari seorang guru sebenarnya terletak pada tahap kedua dan ketiga. Selama tahap kedua, tugas guru adalah membantu siswa untuk meneliti, bukan melakukan penelitian untuk mereka. Jika guru diajukan pertanyaan yang tidak bisa dijawab dengan kata *ya* dan *tidak*, ia harus meminta siswa untuk menyusun kembali pertanyaan mereka agar mereka bisa melanjutkan upayanya untuk mengumpulkan data

dan menghubungkannya dengan situasi permasalahan. Jika perlu, guru bisa menjaga pergerakan penelitian dan menyediakan informasi baru pada kelompok dan memfokuskan diri pada peristiwa-peristiwa permasalahan tertentu atau dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan lebih lanjut. Selama tahap akhir tugas guru adalah menjaga penelitian untuk tetap diarahkan pada proses penyelidikan itu sendiri.

e. Sistem Pendukung

Model ini memerlukan dukungan yang optimal, yakni seperangkat bahan atau materi yang konfrontatif, seorang guru yang memahami proses intelektual dan strategi penelitian, dan materi-materi sumber yang menopang suatu permasalahan.

f. Pengaruh

Model ini menawarkan strategi-strategi penelitian, nilai-nilai, dan sikap-sikap yang penting dalam ranah penelitian, yang meliputi antara lain:

- (1) Keterampilan mengolah (mengobservasi, mengumpulkan, dan mengolah data; mengidentifikasi dan mengontrol variabel-variabel; merumuskan dan menguji hipotesis dan penjelasan; menarik kesimpulan);
- (2) Pembelajaran aktif, mandiri;
- (3) Pengungkapan verbal;
- (4) Toleran pada ambiguitas;
- (5) Berpikir logis; dan
- (6) Sikap bahwa seumuapengetahuan bersifat tentatif.

Menurut Suchman dalam Sukamto dan Wiranatapura (1999) mengatakan bahwa” Pengembangan model ini menyajikan kepada peserta didik suatu sikap bahwa “pengetahuan itu bersifat tentative” artinya selalu terbuka untuk dikaji secara terus menerus. Lebih lanjut Sukamto dan Wiranatapura mendukung apa yang dikemukakan Suchman sebagai berikut: (1) Secara alami para peserta didik akan mencari sesuatu segera setelah dihadapkan pada masalah; (2) Mereka akan menjadi sadar tentang dan belajar mengenai strategi berpikir yang dimilikinya; (3) Strategi baru dapat diajarkan secara langsung melengkapi strategi yang telah dimiliki dan; (4) Penelitian yang bersifat kerja sama akan memperkaya proses berpikir dan membantu peserta didik untuk belajar tentang sifat tentative dari ilmu pengetahuan,

sifat yang selalu berkembang dari ilmu pengetahuan, dan menghargai berbagai alternative penjelasan mengenai sesuatu hal.

3. **Model pembelajaran Pemandu Awal (Advance Organizer)**

a. Pengertian Model Pemandu Awal (Advance Organizer)

Model pembelajaran *Advance Organizer* merupakan model pengajaran yang diciptakan oleh David Ausubel. Model pembelajaran *Advance Organizer* adalah suatu Pendekatan *Konstruktivis* didasarkan pada prinsip mengorientasikan siswa kepada materi sebelum dibaca atau presentasi kelas, yang digunakan untuk memperbaiki kinerja siswa yang memiliki pemahaman rendah”

Menurut Wilujeng, I (2003) Model pembelajaran *Advanced Organizer* adalah model pembelajaran yang lebih mengutamakan struktur kognitif siswa, yang oleh Ausubel diberi arti pengetahuan seseorang tentang bidang ilmu tertentu, pada waktu tertentu, dan sejauh mana pengorganisasiannya, kejelasan dan kemantapannya. Ausubel berpendapat bahwa struktur kognitif yang dikuasai seseorang merupakan faktor yang sangat menentukan, apakah materi- materi baru akan bermakna. Sebelum kita dapat menyuguhkan materi baru dengan berhasil, kita harus meningkatkan struktur kognitif siswa.

Selanjutnya Ausubel menyatakan bahwa suatu materi atau informasi akan bermakna bagi siswa lebih tergantung pada kesiapan siswa dan pengorganisasian materi dari pada metode presentasinya. Jika siswa mulai dengan perangkat yang tepat, dan jika pembelajaran diorganisasi dengan baik, maka terjadilah belajar yang bermakna (Kardi, S 1997) pendapat Ausubel terhadap materi bidang studi dan struktur kognitif mempunyai implikasi langsung yang penting terhadap pengorganisasian kurikulum dan prosedur intruksional.

Pengorganisasian awal (*advanced organizer*) adalah sejumlah pengetahuan dari pengalaman seseorang selama hidupnya dan pengetahuan apa yang mereka miliki untuk mempelajari pengetahuanbaru. Hasil penelitian melaporkan bahwa pengetahuan awal seseorang siswa akan

megendalikan kemungkinan-kemungkinan belajar yang baru (Arends, 1997). Selanjutnya Dahar, RW (2006) menggunakan istilah pengaturan awal untuk menterjemahkan istilah *advanced organizer*. Pengaturan awal mengarahkan para siswa ke materi yang akan dipelajari, dan menolong siswa untuk mengingat kembali informasi yang berhubungan yang digunakan untuk membantu menanamkan pengetahuan baru. Suatu pengaturan awal dapat dianggap semacam pertolongan mental dan disajikan sebelum materi baru.

Menurut Huda, M (2014), Ausubel percaya bahwa siswa harus menjadi konstruktor pengetahuan yang aktif hanya saja mereka perlu diarahkan untuk mengikuti metalevel disiplin dan metakognisi untuk merespon pengajaran secara produktif, dari pada pengajaran dengan dunia persepsi mereka dan membimbing mereka untuk menginduksi struktur-struktur. Model *advance organizer* ini dirancang untuk memperkuat *struktur kognitif* siswa pengetahuan mereka tentang pelajaran tertentu dan bagaimana mengelola, memperjelas, dan memelihara pengetahuan tersebut dengan baik. Dengan kata lain, struktur kognitif harus sesuai dengan jenis pengetahuan apa yang ada dalam pikiran kita, seberapa banyak pengetahuan tersebut dan bagaimana pengetahuan ini dikelola.

Adapun Bentuk-bentuk model pembelajaran *advance organizer* yaitu:

- *Ekspository Advance Organizer*
Dirancang jika akan menjelaskan suatu gagasan umum yang memiliki beberapa bagian yang saling berhubungan. Bentuk ini bertujuan untuk membantu memperluas pemahaman konsep bagi siswa. Contoh: jika kita ingin menjelaskan tentang fungsi suatu jaringan tumbuhan, terlebih dahulu dijelaskan tentang struktur jaringan tumbuhan.
- *Comparatif Advance Organizer*
Dirancang untuk mengintegrasikan konsep baru dengan konsep lama yang telah siswa miliki dalam struktur kognitifnya. Bentuk ini bertujuan mempertajam dan memperluas pemahaman konsep. Contoh: konsep kultur jaringan berhubungan dengan jaringan tumbuhan, untuk itu

jika kita ingin menjelaskan kultur jaringan, melalui pemahaman terhadap perbandingan antara pemahaman konsep struktur dan fungsi jaringan (konsep lama) dengan konsep kultur jaringan (konsep baru) maka siswa akan mengintegrasikan konsep baru tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat ahli, Joyce dan Weil (2003) yang memaparkan bahwa terdapat dua macam pengorganisasian awal, yaitu *expository* dan *comparation*. *Espasitory organizer* mengandung konsep dasar pada tingkat abstraksi tinggi dan mungkin beberapa konsep di bawahnya. Sedangkan *comparative organizer* banyak digunakan pada materi yang relative telah dikenal. Tujuan dari pengorganisasian awal ini disusun untuk membedakan konsep awal dan konsep baru.

Tujuan model pembelajaran *Advance Organizer* adalah sebagai berikut:

- Memperkuat struktur kognitif siswa
- Menambah daya ingat (retensi) siswa terhadap informasi yang bersifat baru.
- Memperkuat proses asimilasi informasi dan ide secara bermakna pada siswa.
- Mengkonstruksi berfikir akurat siswa.

Gredler dan Margereth (1991), dalam Palisoa, N (2007), mengemukakan bahwa model pembelajaran *Advance Organizer* memiliki tiga maksud yaitu: (1). Memberikan kerangka konseptual untuk belajar yang akan terjadi berikutnya. (2). Dipilih secara saksama sehingga dapat menjadi penghubung antara serangkaian informasi siswa sekarang dan belajar yang baru. (3). Sebagai jembatan struktur kognitif yang akan diperoleh.

Menurut Ausubel dalam Arends (1997) menganalogikan pengetahuan awal atau *advanced organizer* sebagai jembatan yang menghubungkan antara pengetahuan awal dan pengetahuan baru. *Advanced organizer* dapat berbentuk penjelasan verbal, wacana teks, gambar, atau diagram.

Ausubel menjelaskan dalam bahwa informasi baru dapat dipelajari secara bermakna dan tidak mudah dilupakan asal informasi baru tersebut dapat dihubungkan dan

dikalikan dengan konsep yang sudah ada. Jika materi yang baru sangat bertentangan dengan struktur kognitif yang ada atau tidak dapat dikaitkan dengan konsep yang sudah ada, maka materi baru tersebut tidak dipahami dan disimpan lagi (Kardi. S, 2003).

Advanced Organizer dalam model pemandu awal termasuk dalam kegiatan pembelajaran. *Advanced Organizer* dirancang untuk memantapkan struktur kognitif siswa. Struktur kognitif merupakan faktor yang sangat menentukan apakah materi baru akan bermakna dan sejauh mana materi-materi tersebut dapat diperoleh dan dipertahankan.

b. Sintak

Dalam buku *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Huda,M. 2014) dijelaskan secara ringkas sintak dari model pembelajaran *Advance Organizer*, yaitu sebagai berikut.

Tahap 1 : *Presentase Advance Organizer*

- Guru mengklarifikasi tujuan – tujuan pengajaran
- Guru mengorganizer
- Guru mengidentifikasi karakteristik – karakertistik konklusif
- Guru memberi contoh – contoh
- Guru menyajikan konteks
- Guru meriview penjelasannya
- Guru mendorong kesadaran dan pengetahuan siswa

Tahap 2 : *Persentasi Tugas atau Materi Pelajaran*

- Guru menyajikan materi
- Guru berusaha menjaga perhatian siswa
- Guru memperjelas aturan maeri pelajaran

Tahap 3 : *Pengolahan Kognitif*

- Guru menggunakan prinsip- prinsip rekonsiliasi integrative
- Guru menganjurkan pembelajaran resepsi aktif
- Guru membangkitkan pendekatan kritis pada materi pelajaran

Selain sintak diatas, dibawah ini terdapat prosedur Model Pembelajaran *Advance Organizer* yang dijelaskan secara rinci. Adapun beberapa langkah tersebut, yaitu:

(1). *Penyajian Advance Organizer*

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam fase ini adalah:

- Mengidentifikasi atribut atau symbol
- Memberi contoh-contoh
- Menyediakan dan mengatur suasana konsep
- Mengulang kembali materi sebelumnya
- Memancing dan mendorong pengetahuan serta pengalaman dari siswa, pada bagian ini peran aktif siswa tampak dalam bentuk memberikan respon terhadap presentasi organisasi yang diberikan guru.

Fase ini dimaksudkan untuk membangun perhatian peserta didik dan menuntun mereka pada tujuan pembelajaran dimana keduanya merupakan hal penting untuk membantu terciptanya belajar bermakna.

Menurut Ausubel ada empat prinsip dalam pembelajaran bermakna antara lain:

- *Advance Organizer*: Pengatur lanjut dapat digunakan guru dalam membantu mengkaitkan konsep lama dengan konsep baru yang lebih tinggi maknanya. Penggunaan pengatur awal yang tepat dapat meningkatkan pemahaman berbagai macam materi pelajaran, terutama materi pelajaran yang mempunyai struktur teratur. Pada saat mengawali pembelajaran dengan presentasi suatu pokok bahasan sebaiknya “pengatur awal” itu digunakan, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.
- *Diferensiasi Progresif*: Di dalam belajar bermakna perlu adanya pengembangan dan elaborasi konsep-konsep. Caranya unsur yang paling umum dan inklusif diperkenalkan lebih dahulu kemudian baru yang lebih mendetail, berarti proses pembelajaran dari umum ke khusus.
- Belajar *Superordinat*: Belajar superordinat adalah proses struktur kognitif yang mengalami pertumbuhan ke arah diferensiasi, terjadi sejak perolehan informasi dan diasosiasikan dengan konsep dalam struktur kognitif tersebut. Proses belajar tersebut akan terus berlanjut hingga suatu saat ditemukan hal-hal baru. Belajar superordinat akan terjadi bila konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya merupakan unsur-unsur dari suatu konsep yang lebih luas dan inklusif.

- Penyesuaian *Integratif*: Pada suatu saat siswa kemungkinan akan menghadapi kenyataan bahwa dua atau lebih nama konsep digunakan untuk menyatakan konsep yang sama atau bila nama yang sama diterapkan pada lebih satu konsep. Untuk mengatasi pertentangan kognitif itu, Ausubel juga mengajukan konsep pembelajaran penyesuaian integrative. Caranya, materi pelajaran disusun sedemikian rupa, sehingga guru dapat menggunakan hirarki-hirarki konseptual ke atas dan ke bawah selama informasi disajikan. Penyajian kerangka konsep yang umum dan menyeluruh untuk kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi yang lebih spesifik dan gambaran konsep atau preposisi yang utama harus dikemukakan secara jelas dan hati-hati sehingga siswa mau melakukan eksplorasi baik berupa tanggapan maupun mengajukan contoh-contoh. Mulai memasuki kegiatan penyajian materi diterapkan beberapa kali dalam konteks yang berbeda agar siswa dapat memperluas wawasan.

(2). Penyajian Bahan Pelajaran

Dalam menyajikan bahan pelajaran ada beberapa hal yang perlu dilakukan:

- Membuat organisasi secara tegas
- Membuat urutan bahan pelajaran secara logis dan eksplisit
- Memelihara suasana agar penuh perhatian
- Menyajikan bahan
- *Diferensiasi Progresif* : Proses mengarahkan masalah pokok menjadi bagian-bagian yang lebih rinci dan khusus. Guru dalam mengajarkan konsep-konsep dari yang paling inklusif kemudian ke konsep yang kurang inklusif setelah itu baru yang khusus seperti contoh-contoh.
- *Rekonsiliasi integrative* : adalah Pengetahuan baru yang harus dihubungkan dengan isi materi pelajaran sebelumnya. Penyusunan ini berguna untuk mengatasi atau mengurangi pertentangan kognitif.

Fase kedua ini dapat dikembangkan dalam bentuk diskusi, ekspositori, atau siswa memperhatikan gambar-

gambar, melakukan percobaan atau membaca teks, yang masing-masing diarahkan pada tujuan pengajaran pada langkah-langkah pertama, pengembangan sistem hirarki dalam KBM.

Berikut adalah penyajian langkah-langkah yang dapat dikembangkan dalam fase kedua:

- Guru merumuskan dengan teliti pengalaman belajar yang direncanakan dan bersifat terbuka untuk memperoleh hasil yang potensial.
- Guru berusaha menyajikan introduksi pengalaman yang bersifat menantang dan memotivasi.
- Siswa dapat bekerja secara individual, tetapi lebih sering bekerja dalam kelompok-kelompok kecil atau sebagai suatu kelompok secara menyeluruh didalam belajar berdasarkan pengalaman.
- Para siswa ditempatkan dalam situasi-situasi pemecahan masalah yang nyata yang bertentangan dengan situasi pengganti.
- Para siswa secara aktif berperan serta dalam pembentukan pengalaman baru dan membuat keputusan sendiri serta memikul konsekuensi atas keputusan-keputusan tersebut.
- Kelas mengadakan diskusi kelas yang dihadiri oleh semua siswa dengan tujuan memperluas belajar dan pemahaman terhadap bermacam hal yang telah dialami, pertemuan ini dipimpin oleh guru yang terdiri dari empat bagian yaitu:
 - *Review* rincian suatu peristiwa atau kejadian, seorang siswa tertentu menyampaikan secara lisan kejadian tersebut berdasarkan pengamatan atau pengalamannya
 - *Analisis* aspek-aspek kejadian atau peristiwa. Guru harus membantu siswa mengidentifikasi masalah pokok yang berkaitan dengan kejadian tersebut
 - *Formulasikan* prinsip-prinsip dan premis-premis nilai yang dikaitkan dengan kejadian itu
 - *Integrasikan* informasi baru ke dalam kerangka belajar siswa. Guru menghubungkan informasi baru itu dengan pengetahuan yang dimiliki oleh

siswa.

Langkah terakhir ini merupakan ciri khas dari strategi pengajaran ini dimana pembahasan pengalaman belajar dilakukan dengan cara menandai dan merumuskan hal-hal yang terjadi dan menyebarkan penemuan-penemuan kepada semua siswa. Hal inilah yang membedakan dari belajar mengalami (*experiential learning*) yang berpusat pada pengalaman belajar yang diarahkan oleh siswa (*student-directed learning experiences*).

(3). Penguatan Organisasi Kognitif

Tujuan fase ketiga ini adalah mengkaitkan materi belajar yang baru dengan struktur kognitif siswa. David Ausubel mengidentifikasikan menjadi empat aktifitas yaitu:

- Menggunakan prinsip-prinsip *rekonsiliasi intergratif*
 - Aktifitas ini mempertemukan materi belajar yang baru dengan kognitif siswa dan dapat dikembangkan guru melalui:
 - Mengingatnkan siswa tentang gambaran menyeluruh gagasan/ ide
 - Menanyakan ringkasan dari atribut materi pelajaran yang baru
 - Mengulangi definisi secara tepat
 - Menanyakan perbedaan aspek-aspek yang ada dalam materi
 - Menanyakan bagaimana materi pelajaran mendukung konsep atau preposisi yang baru digunakan
- Meningkatkan kegiatan belajar (belajar menerima)
 - Kegiatan ini dapat dilakukan dengan cara:
 - Siswa menggambarkan materi baru dengan menghubungkannya melalui salah satu aspek pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.
 - Siswa memberi contoh-contoh terhadap konsep yang berhubungan dengan materi.
 - Siswa menceritakan kembali dengan menggunakan kerangka referensi yang telah dimiliki.
 - Siswa menghubungkan materi dengan pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya
- Meningkatkan pendekatan kritis tentang bahasan pokok

Dilakukan dengan menanyakan kepada siswa tentang asumsi atau pendapatnya yang berhubungan dengan materi pelajaran. Guru memberikan pertimbangan dan tentangan terhadap pendapat tersebut dan menyatukan kontradiksi apabila terjadi silang pendapat.

- Mengklarifikasikan

Guru dapat melakukan klarifikasi dengan cara memberi tambahan informasi baru atas mengaplikasikan gagasan ke dalam situasi baru atau contoh lain.

Selain sintak diatas ada tahapan-tahapan dalam *pembelajaran Advance Organizer* atau pola pembelajaran *Advance Organizer* yang dapat dilakukan oleh guru, pola tersebut meliputi beberapa tahap, yang mana tahapan-tahapan tersebut merupakan aspek-aspek yang harus ada dalam pembelajaran *Advance Organizer* yaitu seperti tertera pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.1
Pola Model Pembelajaran *Advance Organizer*

Fase	Tingkah laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (orientasi peserta didik).	Pada fase ini guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa terlibat dalam aktifitas belajar (mengajukan masalah dan pemecahan masalah), menjelaskan logistik yang diperlukan,
Fase-2 Menyajikan Informasi bahan pokok pelajaran	Pada fase ini guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.

<p>Fase – 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</p>	<p>Pada fase ini guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan kemudian membaginya ke dalam kelompok-kelompok belajar serta membantu setiap kelompok peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut agar dapat dilakukan secara efisien.</p>
<p>Fase-4 Membimbing kelompok-kelompok belajar</p>	<p>Pada fase ini guru membimbing kelompok-kelompok belajar untuk mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan tugas mereka, melakukan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.</p>
<p>Fase-5 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</p>	<p>Pada fase ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti: laporan, video serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya, kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.</p>
<p>Fase-6 Menganalisis dan mengevaluasi hasil belajar</p>	<p>Pada tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka lalui serta guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari.</p>

Fase-7 Memberikan penghargaan	Pada tahap ini guru mencari cara-cara untuk memberikan penghargaan pada tiap usaha/ upaya yang dikerjakan oleh setiap individu atau kelompok (hasil belajar individu dan kelompok yang dicapai).
----------------------------------	--

c. Sistem Sosial

Dalam model ini, guru harus mempertahankan kontrol pada struktur intelektual siswa, karena hal ini penting untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan organizer yang ia sajikan. Ini juga dimaksudkan untuk membantu siswa membedakan materi baru dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Akan tetapi pada tahap ketiga situasi pembelajaran idealnya harus lebih interaktif. Siswa – siswa perlu dirangsang untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan atas organizer tersebut. Materi pembelajaran yang hendak disampaikan melalui orginezer hanya akan berhasil dipahami siswa, jika mereka mampu mengintegrasikannya dengan pengetahuan sebelumnya, melalui kemampuan kritisnya, persentasi guru, dan pengelolaan informasi.

Berbeda dengan pembelajaran langsung atau pembelajaran lain, pembelajaran *Advance Organizer* memberikan lingkungan belajar dan sistem management yang terbuka, demokratis dan peranan siswa yang aktif, meskipun guru dan siswa melakukan tahapan berstruktur, namun dalam pembelajaran *Advance Organizer* menghendaki inkuiri terbuka, menekankan peranan sentral siswa dan bukan guru yang ditekankan.

Agar manajemen pembelajaran *Advance Organizer* dapat berjalan dengan baik, penting sekali untuk merumuskan tugas-tugas, yaitu:

(1). Menangani situasi tugas-multi

Dalam hal ini, beraneka ragam tugas pembelajaran akan terjadi secara serentak, maka tugas guru adalah membimbing siswa dalam kelompok mereka. Beberapa siswa yang lain mungkin di perpustakaan atau di luar untuk melakukan penyelidikan. Untuk itu guru harus sudah mengajarkan

bagaimana kerjasama dan bertingkah-laku pada saat penyelidikan.

(2). Penyesuaian terhadap kecepatan penyelesaian yang berbeda

Dalam penyelesaian tugasnya, tidak semua siswa dapat menyelesaikannya untuk waktu dan kecepatan yang sama, ada yang cepat dan ada pula yang lambat. Untuk itu guru perlu memberikan penghargaan terhadap kecepatan siswa dalam menyelesaikan tugasnya dan memberikan kebijaksanaan jika ada yang lambat dalam menyelesaikan tugas.

(3). Memantau dan mengelola kerja siswa

Karena dalam menyelesaikan tugas tidak semua siswa dapat menyelesaikannya dalam waktu yang sama, maka pemantauan dan pengelolaan kerja siswa menjadi sangat rumit. Dalam pengelolaan kerja siswa ada tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu: 1) Persyaratan kerja untuk semua siswa harus ditetapkan dengan jelas. 2) Pekerjaan siswa harus dipantau. 3) Catatan harus dilakukan.

(4). Mengelola bahan dan peralatan

Dalam pembelajaran *Advance Organizer*, membutuhkan sejumlah bahan atau peralatan yang diperlukan baik pada saat penyelidikan maupun pada saat pembuatan hasil karya dan saat memamerkannya. Untuk itu perlu pengelolaan bahan dan peralatan agar kegiatan dapat berjalan lancar, tidak terhambat hanya karena tidak adanya bahan atau peralatan yang dibutuhkan.

d. Peran dan Tugas Guru

Tugas utama guru adalah mengklarifikasi makna – makna materi pembelajaran yang baru, membedakan makna tersebut dari dan mendamaikannya dengan pengetahuan yang ada, membuatnya relevan dengan siswa secara personal dan kognitif, serta membantu mereka kritis pada pengetahuan. Idealnya dengan cara seperti ini siswa seharusnya sudah dapat mengajukan sendiri pertanyaan – pertanyaan mereka dalam merespon organizer yang disajikan tersebut.

Selain itu para guru diharapkan menjadi “*transformatif intellectuals*” , dalam arti bahwa para guru diharapkan melihat lebih jauh (*beyond, transcend everyday*

experience), apakah pendidikan, sekolah, atau penampilan sendiri di kelas, berkontribusi atau justru tidak berkontribusi terhadap pembentukan masyarakat yang adil dan manusiawi.

e. Sistem Pendukung

Materi yang disusun dengan baik merupakan syarat dukungan yang penting untuk model ini. Efektifitas *advance organizer* tergantung pada relasi yang terpadu antara organizer dengan materi pelajar. Model ini memberikan petunjuk pada siswa dalam membangun (atau menyusun kembali materi – materi pengajaran).

Selain itu juga dalam proses pembelajaran *Advance Organizer* terdapat beberapa aspek yang mendukung strategi dalam penerapannya, yaitu:

(1). Mengaktifkan siswa

Kegiatan pembelajaran *Advance Organizer* harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan, dan guru sebagai fasilitatornya. Artinya, selama proses pembelajaran, guru berfungsi sebagai penyedia atau pembimbing untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Dengan begitu suatu materi yang dipelajari siswa bukan sesuatu yang *dicekcockkan*, tetapi sesuatu yang dicari, dipahami, kemudian dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.

(2). Memvariasi pengelolaan kelas

Untuk menciptakan proses pembelajaran di kelas dengan siswa yang aktif, asyik dan senang, serta hasilnya memuaskan, guru harus menciptakan variasi dalam pengelolaan kelas.

(3). Melayani perbedaan individu

Seorang guru harus dapat melayani siswa-siswanya sesuai dengan tingkat kecepatan mereka masing-masing. Bagi siswa-siswa yang lamban, guru memberikan remediasi dan siswa-siswa yang sangat pandai guru memberikan materi pengayaan.

(4). Meningkatkan interaksi belajar

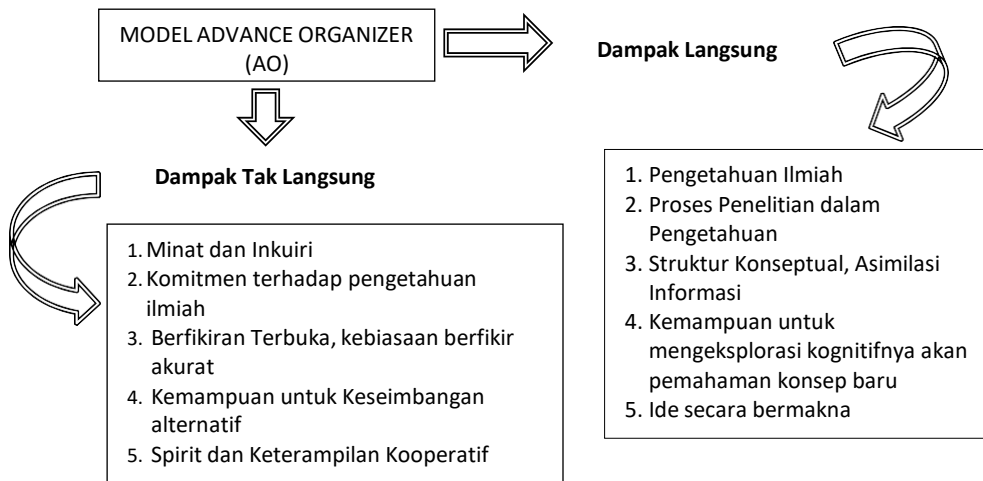
Jika selama ini proses pembelajaran hanya searah, yakni dari guru ke siswanya, sehingga guru selalu

mendominasi proses pembelajaran, akibatnya suasana belajar menjadi kaku, monoton dan membosankan. Untuk itu, perlu diupayakan suasana belajar yang lebih hidup, yaitu dengan cara menumbuhkan interaksi antar siswa melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, bermain peran, game dan sejenisnya.

f. Pengaruh

Nilai – nilai instruksional dari model ini sangat jelas. Gagasan – gagasan yang digunakan sebagai *advance organizer* haruslah dipelajari, sebagaimana informasi “lain” pada umumnya disajikan pada siswa. Kemampuan untuk belajar dari bacaan, ceramah, media lain yang digunakan untuk persentase merupakan pengaruh lain, dan pada akhirnya membentuk minat penelitian siswa dan kebiasaan mereka berpikir secara cermat.

Adapun dampak instruksional dan dampak sertaan pada siswa setelah mereka belajar dengan model pembelajaran *Advance Organizer* adalah gambar di bawah ini:



Gambar 2.1
Pengaruh (*Effect*) Model Advance Organizer

4. Model Pembelajaran Induktif

- a. Pengertian Model Pembelajaran Induktif
- b. Sintak
- c. Sistem Sosial
- d. Peran dan Tugas Guru
- e. Sistem Pendukung
- f. Pengaruh

IV. RANGKUMAN

Rumpun model pemrosesan informasi menitikberatkan pada bagaimana informasi itu diproses, tujuan rumpun model ini adalah melatih keterampilan berfikir, pengolahan informasi, pembentukan pengetahuan melalui prinsip konstruktivis serta kemampuan pemecahan masalah. Contoh model yang termasuk kedalam rumpun model ini adalah model pencapaian konsep, model advance organizer, model latihan inkuiri, model saintifik inkuiri, model memorisasi, model pengembangan intelek, model penelitian ilmiah. Masing masing model pembelajaran itu memiliki tujuan masing masing yang spesifik.

V. TES FORMATIF

Setelah mempelajari materi silahkan selesaikan latihan di bawah ini :

Petunjuk : Jawab pertanyaan di bawah ini dengan tepat !

4. Jelaskan tujuan rumpun model pemrosesan informasi ?
5. Jelaskan tujuan model pencapaian konsep, advance organizer, latihan inkuiri, saintifik inkuiri pada rumpun model pemrosesan informasi ?

Tugas :

Buat Rancangan Pembelajaran menggunakan model model pembelajaran rumpun model pemrosesan informasi (pilih salah satu)

Rubrik

Uraian Pertanyaan	Batasan Jawaban	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tujuan rumpun model pemrosesan informasi	Melatih keterampilan berfikir, pengolahan informasi, pembentukan pengetahuan melalui prinsip konstruktivis serta kemampuan pemecahan masalah	8	0
Tujuan model pencapaian konsep, advance organizer, latihan inkuiri, saintifik inkuiri pada rumpun model pemrosesan informasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pencapaian konsep bertujuan untuk meningkatkan Kemampuan untuk mengeksplorasi kognitifnya akan pemahaman konsep baru 2. Latihan inkuiri bertujuan meningkatkan proses Penelitian dalam Pengetahuan 3. Advance organizer bertujuan untuk menemukan Ide secara bermakna 4. Saintifik inkuiri bertujuan untuk peneltian dalam pengetahuan, asimilasi informasi, pengetahuan ilmiah 	10	0

Pedoman Penskoran

1. Untuk nomor 1 Skor sesuai = 8 ; skor tidak sesuai = 0
2. Untuk nomor 2 skor sesuai = 10 ; skor tidak sesuai = 0

3. Skor maksimal = 18

4. Nilai = $\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

5. Kriteria :

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
40 – 60	Cukup
< 40	Kurang

Para mahasiswa silahkan cermati hasil penskoran dengan kriteria, apabila para mahasiswa sudah mencapai nilai pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik” maka silahkan lanjut pada **Kegiatan Belajar 3**. Akan tetapi apabila para mahasiswa mencapai nilai pada kategori “Cukup” atau “Kurang”, maka para mahasiswa harus mengulang kembali pembelajaran pada **Kegiatan Belajar 2**.

Kegiatan Belajar 3

RUMPUN MODEL PEMBELAJARAN INTERAKSI SOSIAL

I. PENDAHULUAN

Para mahasiswa ! selamat datang di modul mata kuliah model model pembelajaran kegiatan belajar 3, sebelum mempelajari kegiatan belajar ini para mahasiswa wajib membaca petunjuk belajar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah selesai mempelajari kegiatan belajar ini.

Petunjuk Belajar :

Kegiatan belajar 3 pada modul ini akan mempelajari mengenai rumpun model pembelajaran interaksi sosial. Untuk memahami cara mempelajari materi pada kegiatan belajar ini, para mahasiswa harus memperhatikan hal hal berikut ini :

1. Pahami petunjuk belajar dan tujuan pembelajaran pada masing masing kegiatan belajar
2. Pahami uraian materi pada tiap kegiatan belajar, silahkan diperkaya dengan sumber sumber lainnya
3. Kerjakan latihan pada setiap akhir kegiatan belajar
4. Cocokkan hasil latihan dengan rubrik yang tersedia
5. Apabila hasil latihan telah sesuai dengan kategori pada rubrik, silahkan lanjut pada kegiatan belajar berikutnya.

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi mahasiswa dapat :

1. Menjelaskan tujuan rumpun model interaksi sosial
2. Menjelaskan tujuan model pembelajaran pada rumpun model interaksi sosial
3. Menyusun Rancangan Pembelajaran menggunakan model model pembelajaran rumpun model interaksi social.

III. URAIAN MATERI

A. Tujuan Rumpun Model

Model ini didasari oleh teori belajar Gestalt (*field theory*). Model Interaksi Sosial menitikberatkan hubungan yang harmonis antara

individu dengan masyarakat (*learning to live together*). Teori pembelajaran Gestalt dirintis oleh Max Wertheimer (1912) bersama dengan Kurt Koffka dan W. Kohler, mengadakan eksperimen mengenai pengamatan visual dengan fenomena fisik. Percobaannya, yaitu memproyeksikan titik-titik cahaya (keseluruhan lebih penting daripada bagian).

Pokok pandangan Gestalt adalah objek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasikan. Makna suatu objek/peristiwa adalah terletak pada keseluruhan bentuk (*gestalt*) dan bukan bagian-bagiannya. Pembelajaran akan lebih bermakna bila materi diberikan secara utuh, bukan bagian-bagian.

Aplikasi Teori Gestalt dalam pembelajaran adalah :

Pengalaman (*insight/tilikan*), Dalam proses pembelajaran siswa hendaknya memiliki kemampuan *insight*, yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu objek. Guru hendaknya mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dengan *insight*.

Pembelajaran yang bermakna, Kebermaknaan unsur-unsur yang terkait dalam suatu objek akan menunjang pembentukan pemahaman dalam proses pembelajaran. *Content* yang dipelajari siswa hendaknya memiliki makna yang jelas baik bagi dirinya maupun bagi kehidupannya di masa yang akan datang.

Perilaku bertujuan, Perilaku terarah pada suatu tujuan. Perilaku di samping adanya kaitan dengan *SR-bond*, juga terkait erat dengan tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran terjadi karena siswa memiliki harapan tertentu. Sebab itu pembelajaran akan berhasil bila siswa mengetahui tujuan yang akan dicapai.

Prinsip ruang hidup (*life space*), Dikembangkan oleh Kurt Lewin (teori medan/*field theory*). Perilaku siswa terkait dengan lingkungan/medan dimana ia berada. Materi yang disampaikan hendaknya memiliki kaitan dengan situasi lingkungan dimana siswa berada (kontekstual).

Model Interaksi Sosial ini mencakup strategi pembelajaran sebagai berikut:

- **Kerja Kelompok**, bertujuan mengembangkan keterampilan berperan serta dalam proses bermasyarakat dengan cara mengembangkan hubungan interpersonal dan *discovery skills* dalam bidang akademik.
- **Pertemuan Kelas**, bertujuan mengembangkan pemahaman mengenai diri sendiri dan rasa tanggung jawab, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap kelompok.

- **Pemecahan Masalah Sosial** atau *Social Inquiry*, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah-masalah sosial dengan cara berfikir logis.
- **Bermain Peranan**, bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menemukan nilai-nilai sosial dan pribadi melalui situasi tiruan.
- **Simulasi Sosial**, bertujuan untuk membantu siswa mengalami berbagai kenyataan sosial serta menguji reaksi mereka.

Rumpun model pembelajaran interaksi sosial meliputi beberapa contoh model diantaranya adalah :

- Penyelidikan Kelompok (Group investigasi)
- Inkuiri sosial
- Simulasi Sosial
- Role Playing

B. Contoh Model

1. Model Penyelidikan Kelompok

a. Pengertian Model

Group Investigation memiliki akar filosofis, etis, psikologi, penulisan sejak awal tahun abad ini. Yang paling terkenal diantara tokoh-tokoh termuka dari orientasi pendidikan ini adalah John Dewey. Pandangan Dewey terhadap kooperasi di dalam kelas sebagai sebuah prasyarat untuk bisa menghadapi berbagai masalah kehidupan yang kompleks dalam masyarakat demokrasi. Kelas adalah sebuah tempat kreatifitas kooperatif dimana guru dan murid membangun proses pembelajaran yang didasarkan pada perencanaan mutual dari berbagai pengalaman, kapasitas, dan kebutuhan mereka masing-masing. Pihak yang belajar adalah partisipan aktif dalam segala aspek kehidupan sekolah, membuat keputusan yang menentukan tujuan terhadap apa yang mereka kerjakan. Kelompok dijadikan sebagai sarana sosial dalam proses ini. Rencana kelompok adalah satu metode untuk mendorong keterlibatan maksimal para siswa.

Sebuah metode investigasi-kooperatif dari pembelajaran di kelas diperoleh dari premis bahwa baik domain sosial maupun intelektual proses pembelajaran sekolah melibatkan nilai-nilai yang didukungnya. Group Investigation tidak dapat diimplementasikan dalam lingkungan pendidikan yang tidak mendukung dialog interpersonal atau yang tidak memperhatikan dimensi rasa sosial

dari pembelajaran di dalam kelas. komunikasi dan interaksi kooperatif diantara teman sekelas akan mencapai hasil terbaik apabila dilakukan dalam kelompok kecil, dimana pertukaran diantara teman sekelas dan sikap-sikap kooperatif bisa terus bertahan. Aspek rasa sosial dari kelompok, pertukaran intelektualnya, dan maksud dari subjek yang berkaitan dengannya dapat bertindak sebagai sumber-sumber penting dari maksud tersebut bagi usaha para siswa untuk belajar.

Pembelajaran model group investigation merupakan salah satu model pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme dan kooperatif. Pembelajaran berlangsung dengan cara siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui mengidentifikasi sub-sub topik yang didapat oleh setiap kelompok kerja. Sebagai bagian dari investigasi para siswa mencari berbagai sumber di dalam maupun di luar kelas (Slavin 2005). Kemudian setelah proses pelaksanaan belajar selesai, siswa menganalisis, menyimpulkan dan mempresentasikan hasil belajar mereka di depan kelas, agar terjadi diskusi kelas.

Group investigation merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa secara aktif berkontribusi dari awal hingga pada tahap evaluasi dalam pembelajaran. Siswa juga akan secara aktif mengkonstruksi pengetahuan mereka dalam bentuk kerja kelompok, dengan menginvestigasi topik-topik yang mereka dapat. Di bawah ini akan dipaparkan mengenai hakikat group investigation, langkah-langkah group investigation, serta kelebihan dan kelemahan pembelajaran dengan group investigation.

Isjoni (2010) menyatakan bahwa Model pembelajaran investigasi kelompok adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dan merupakan kegiatan belajar yang berorientasi pada siswa. Model pembelajaran ini melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama (Felder 1994). Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran investigasi kelompok mampu membuat pembelajaran menjadi terpusat pada siswa, sehingga meningkatkan respon siswa pada saat proses pembelajaran yang berdampak pada meningkatnya keterampilan komunikasi siswa.

Sesuai dengan pendapat Anwar Arifin (2008) bahwa kemampuan komunikasi seseorang dalam menyampaikan pesan

yang jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa karena “siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan”. (Sulaiman dalam Haryati 2007).

Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe GI merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran. Dan model ini lebih menekankan pada pilihan dan kontrol siswa daripada menerapkan teknik-teknik pelajaran di ruang kelas. selain itu juga memadukan prinsip belajar demokratis dimana siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dari tahap awal sampai tahap akhir pembelajaran termasuk didalamnya siswa mempunyai kebebasan untuk memilih materi yang akan dipelajari sesuai topic yang dibahas.

Model kooperatif tipe GI merupakan model pembelajaran kooperatif yang kompleks karena memadukan antara prinsip belajar kooperatif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi. Model pembelajaran kooperatif tipe GI dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berfikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran akan memberi peluang kepada siswa untuk lebih mempertajam gagasan dan guru akan mengetahui kemungkinan gagasan siswa yang salah sehingga guru dapat memperbaiki kesalahannya (Isjoni, 2010). Berdasarkan pandangan konstruktivistik, proses pembelajaran dengan model group investigation memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai cara mempelajari suatu topik melalui investigasi. Democratic teaching adalah proses pembelajaran yang dilandasi oleh nilai-nilai demokrasi, yaitu penghargaan terhadap kemampuan, menjunjung keadilan, menerapkan persamaan kesempatan, dan memperhatikan keberagaman peserta didik (Budimansyah, 2004). Group investigation adalah kelompok kecil untuk menuntun dan mendorong siswa dalam keterlibatan belajar. Metode ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi

maupun dalam keterampilan proses kelompok (group process skills). Hasil akhir dari kelompok adalah sumbangan ide dari tiap anggota serta pembelajaran kelompok yang notabene lebih mengasah kemampuan intelektual siswa dibandingkan belajar secara individual.

Menurut Rusman (2010) pengorganisasian kelas dengan menggunakan teknik kooperatif group investigation adalah kelompok dibentuk oleh siswa itu sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik dari keseluruhan unit materi (pokok bahasan) yang akan diajarkan, dan kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok. Group investigation menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia. Bahan tersebut berupa buku-buku pelajaran maupun sumber belajar yang lain baik dari dalam maupun luar sekolah. Setelah proses pelaksanaan belajar selesai siswa menganalisis dan membuat kesimpulan untuk mempresentasikan hasil belajar mereka di dalam kelas.

Pernyataan Zingoro (2008) mengenai karakteristik group investigation dapat diartikan bahwa, dalam pembelajaran group investigation siswa membentuk kelompok berdasarkan minat untuk merencanakan dan melaksanakan penyelidikan, dan menguraikan pemecahan masalah kedalam sebuah presentasi kelompok di depan kelas. Pada umumnya guru berperan membuat siswa menyadari kemampuan yang mereka miliki supaya digunakan selama proses investigasi.

Group investigation mencakup empat komponen penting, yaitu:

- (1) Penyelidikan atau investigasi
- (2) Interaksi
- (3) Interpretasi atau penafsiran, dan
- (4) Motivasi intrinsik.

Investigasi merujuk pada kenyataan bahwa yang menjadi pusat perhatian kelompok dalam proses penyelidikan ialah dipilih sebuah topik, siswa menyelidiki permasalahan berdasarkan topik yang dipilih. Interaksi adalah karakteristik dari semua jenis pembelajaran kooperatif, mewajibkan Siswa untuk menggali ide dan membantu satu sama lain dalam belajar. Interpretasi terjadi ketika kelompok mensintesis dan menjelaskan berbagai temuan dari

masingmasing anggota dalam rangka meningkatkan pemahaman dan kejelasan ide. Akhirnya, motivasi intrinsik timbul pada siswa dengan memberikan mereka kebebasan dalam proses investigasi. Siswa termotivasi untuk mengeluarkan pendapat sehingga pengetahuan mereka dapat berkembang.

Pembelajaran group investigation merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, karena mereka dilibatkan mulai dari proses awal penentuan topik sampai mempresentasikan hasil kelompok masing-masing. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengawas jalannya pembelajaran. Melalui group investigation siswa diharapkan dapat mengasah kemampuan dalam memecahkan setiap masalah secara berkelompok.

Slavin (2005) berpendapat bahwa group investigation sebenarnya dilandasi oleh filsafat John Dewey. Pandangan Dewey terhadap kerjasama di dalam kelas sebagai sebuah prasyarat untuk bisa menghadapi berbagai masalah kehidupan yang kompleks dalam masyarakat demokrasi. Kelas adalah sebuah tempat kreativitas kooperatif dimana guru dan murid membangun proses pembelajaran yang didasarkan pada perencanaan mutual dari berbagai pengalaman, kapasitas dan kebutuhan mereka masing-masing.

Group investigation sesuai untuk proyek-proyek studi terintegrasi yang berhubungan dengan hal-hal semacam penguasaan, analisis, dan mensistesisikan informasi sehubungan dengan upaya penyelesaian masalah yang bersifat multi aspek (Slavin 2005). Siswa dapat memanfaatkan semua sumber belajar yang ada, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sumber belajar seperti (buku, institusi, orang) menawarkan sederetan gagasan, opini, data, solusi, ataupun posisi yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipelajari. Peran guru di dalam kelas bertindak sebagai nara sumber dan fasilitator. Memberikan pengarahan pada siswa dalam mengerjakan tugas atau permasalahan yang diberikan ke tiap kelompok.

Pendapat di atas menjelaskan bahwa dalam group investigation, siswa aktif mengambil bagian dalam merencanakan apa yang akan mereka pelajari dan bagaimana mereka belajar. Mereka berasal dari kelompok yang dibentuk berdasarkan ketertarikan topik. Selanjutnya mereka membagi pekerjaan diantara

mereka sendiri, dan setiap anggota kelompok mengerjakan bagian mereka untuk di selidiki. Hasilnya kelompok menguraikan dan merangkum pekerjaannya dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Killen (1998) dalam Aunurrahman (2011) memaparkan beberapa ciri esensial pembelajaran group investigation. Ciri-ciri esensial tersebut ialah:

- (1) Para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dan memiliki independensi terhadap guru;
- (2) Kegiatan-kegiatan siswa terfokus pada upaya menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan;
- (3) Kegiatan belajar siswa akan selalu mempersyaratkan mereka untuk mengumpulkan sejumlah data, menganalisa dan mencapai beberapa kesimpulan;
- (4) Siswa akan menggunakan pendekatan yang beragam di dalam belajar;
- (5) Hasil-hasil penelitian siswadipertukarkan di antara seluruh siswa.

Melihat beberapa ciri-ciri di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran group investigation siswa akan selalu terlibat aktif dalam setiap kegiatan, dari awal hingga akhir pelajaran.

b. Sintak

Model pembelajaran *Group Investigation* memiliki sintak atau langkah langkah pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 3.1
Pola Model Pembelajaran *Group investigation*

Tahap	Langkah Pembelajaran
Fase 1 : grouping	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang heterogen • Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan tugas kelompok • Guru dan siswa merumuskan permasalahan

Fase 2 : Planning	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa merencanakan prosedur pemecahan masalah / prosedur penyelidikan
Fase 3 : Investigation	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melaksanakan kegiatan penyelidikan atau membahas materi melalui diskusi kelompok dan pengumpulan informasi • Guru membimbing siswa
Fase 4 : organizing	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menulis laporan atau hasil pembahasan materi • Siswa merencanakan presentasi laporan, penentuan penyaji, moderator, dan notulis
Fase 5 : Presenting	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan laporan kelompok, kelompok lain mengamati, mengajukan pertanyaan atau tanggapan.
Fase 6 : Evaluating	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan tanya jawab terkait laporan atau hasil pembahasan materi • Guru dan siswa membuat simpulan • Guru mengevaluasi pemahaman siswa.

Pelaksanaan pembelajaran model *group investigation* yang terdiri dari enam tahapan pembelajaran seperti tertulis di atas, memiliki arti bahwa titik fokus utama *group investigation* adalah pada belajar kelompok. Oleh perbedaan utama antara model ini dengan model sejenis yang

berorientasi pada pemecahan masalah adalah pada belajar kelompok. Dalam proses belajar kelompok tersebut siswa dilatih keterampilan keterampilan sosial termasuk keterampilan demokrasi.

c. Sistem Sosial

Sistem sosialnya didasarkan pada proses demokratis dan keputusan kelompok, pengalaman kelompok dapat mengatur timbulnya nilai nilai demokrasi dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan diidentifikasi oleh guru yang dapat dijadikan sebagai obyek untuk dipelajari. Aktivitas kelompok lebih banyak diperankan oleh siswa, dalam hal ini guru hanya berperan untuk membimbing. Model ini memiliki kecenderungan *student centered*, walaupun demikian peran guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki struktur berimbang.

d. Peran dan Tugas Guru

Peran guru dalam investigasi kelompok adalah sebagai pembimbing, konsultan, dan kritikus yang membangun. Guru harus memandu dan merefleksikan pengalaman kelompok di atas tiga tingkat: tingkat pemecahan masalah atau tugas (Apa sifat dari masalahnya? Apa faktor yang terlibat? '), Tingkat manajemen kelompok (Informasi apa yang kita butuhkan sekarang? Bagaimana kita bisa mengatur diri kita untuk mendapatkannya?), Dan tingkat makna individu (Bagaimana perasaan Anda tentang kesimpulan ini? Apa yang akan Anda lakukan secara berbeda sebagai hasil dari mengetahui tentang ...?) (Thelen, 1954) dalam Joyce & Weill (2003).

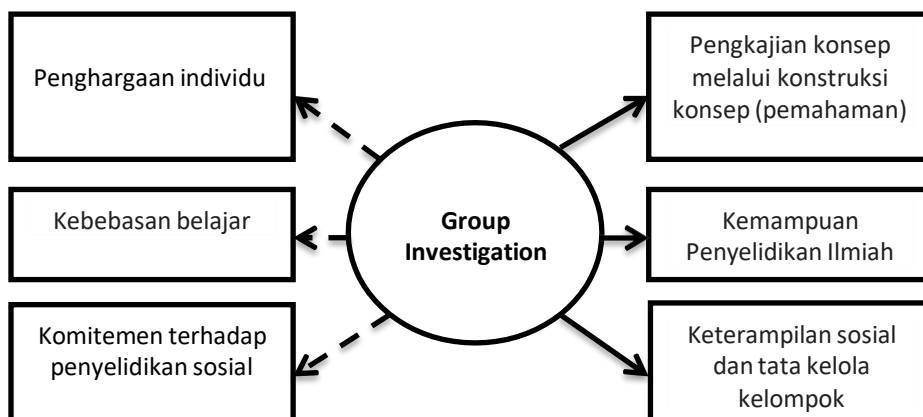
Dalam kegiatan pembelajaran investigasi kelompok guru harus: (1) memfasilitasi proses kelompok, membimbing siswa dalam kegiatan kelompok agar aktivitas kelompok lebih efektif, mengawasi kegiatan kelompok, sehingga siswa memahami dan memaknai konsep berdasarkan pada pengalaman. Walaupun demikian intervensi guru dalam proses kelompok harus dilakukan secara minimal, dalam hal ini guru hanya melakukan intervensi apabila ada kegiatan yang tidak dapat dilakukan oleh siswa.

e. Sistem Pendukung

Sarana pendukung model pembelajaran ini adalah: lembaran kerja siswa, bahan ajar, panduan bahan ajar untuk siswa dan untuk guru, peralatan penelitian yang sesuai, meja dan kursi yang mudah dimobilisasi atau ruangan kelas yang sudah ditata untuk itu.

f. Pengaruh (*Instructional effect* dan *Nurturant effect*)

Model ini sangat serbaguna dan komprehensif; Ini memadukan tujuan integrasi sosial penyelidikan akademis, dan pembelajaran proses sosial. Hal ini dapat digunakan di semua bidang studi, dengan semua tingkat usia, ketika guru ingin menekankan aspek perumusan dan pemecahan masalah pengetahuan daripada asupan informasi yang telah ditentukan sebelumnya. Secara garis besar dampak instruksional maupun dampak ikutan (*nurturant effect*) model ini dapat digambarkan pada gambar di bawah ini :



Keterangan :

- > : Nurturant Effect
——> : Instruksional Effect

Gambar 3.1 Pengaruh Model Group Investigasi

2. Model Pembelajaran Simulasi Sosial

a. Pengertian Model Pembelajaran Simulasi Sosial

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.

Model pembelajaran simulasi merupakan model pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (*state of affaris*) atau proses. Model pembelajaran ini dirancang untuk membantu siswa mengalami bermacam-macam proses dan kenyataan sosial dan untuk menguji

reaksi mereka, serta untuk memperoleh konsep keterampilan pembuatan keputusan.

Model pembelajaran ini diterapkan didalam dunia pendidikan dengan tujuan mengaktifkan kemampuan yang dianalogikan dengan proses sibernetika. Pendekatan simulasi dirancang agar mendekati kenyataan dimana gerakan yang dianggap kompleks sengaja dikontrol, misalnya, dalam proses simulasi ini dilakukan dengan menggunakan simulator. Metode simulasi merupakan salah satu metode mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura. Kegiatan simulasi dapat dilakukan oleh siswa pada kelas tinggi di Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran, siswa akan dibina kemampuannya berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi dalam kelompok. Disamping itu, dalam metode simulasi siswa diajak untuk bermain peran beberapa perilaku yang dianggap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Metode mengajar simulasi banyak digunakan pada pembelajaran IPS, PKn, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Apresiasi. Pembinaan kemampuan bekerjasama, komunikasi dan interaksi merupakan bagian dari keterampilan yang akan dihasilkan melalui pembelajaran simulasi. Metode mengajar simulasi lebih banyak menuntut aktivitas siswa sehingga metode simulasi sebagai metode yang berlandaskan pada pendekatan CBSA dan keterampilan proses. Disamping itu, metode ini dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis konstektual, salah satu contoh bahan pembelajaran dapat diangkat dari kehidupan sosial, nilai-nilai sosial maupun permasalahan-permasalahan sosial yang aktual maupun masa lalu untuk masa yang akan datang. Permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan nilai-nilai kehidupan sosial maupun membentuk sikap atau perilaku dapat dilakukan melalui pembelajaran ini. Langsung maupun tidak langsung melalui simulasi kemampuan siswa yang berkaitan dengan bermain peran dapat dikembangkan. Siswa akan menguasai konsep dan keterampilan intelektual, sosial, dan motorik dalam bidang-bidang yang dipelajarinya serta mampu belajar melalui situasi tiruan dengan sistem umpan balik dan penyempurnaan yang berkelanjutan.

Adapun tujuan model pembelajaran simulasi adalah sebagai

berikut :

- (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 melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.
- (8) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi,
- (9) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan
- (10) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.

b. Sintak

Model pembelajaran simulasi sosial memiliki langkah langkah pembelajaran (syntak) sebagai berikut (Joyce dan Weil, 2003) :

Tahap I. Orientasi

- (1) Menyediakan berbagai topik simulasi dan konsep-konsep yang akan diintegrasikan dalam proses simulasi.
- (2) Menjelaskan prinsip Simulasi dan permainan.
- (3) Memberikan gambaran teknis secara umum tentang proses simulasi.

Tahap II. Latihan bagi peserta

- (1) Membuat skenario yang berisi aturan, peranan, langkah, pencatatan, bentuk keputusan yang harus dibuat, dan tujuan yang akan dicapai.
- (2) Menugaskan para pemeran dalam simulasi
- (3) Mencoba secara singkat suatu episode

Tahap III. Proses simulasi

- (1) Melaksanakan aktivitas permainan dan pengaturan kegiatan tersebut.
- (2) Memperoleh umpan balik dan evaluasi dari hasil pengamatan terhadap performan si pemeran.
- (3) Menjernihkan hal-hal yang miskonsepsional
- (4) Melanjutkan permainan/simulasi

Tahap IV. Pemanjapan dan debriefing

- (1) Memberikan ringkasan mengenai kejadian dan persepsi yang
- (2) Memberikan ringkasan mengenai kesulitan-kesulitan dan wawasan para peserta.
- (3) Menganalisis proses
- (4) Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata.
- (5) Menghubungkan proses simulasi dengan isi pelajaran.
- (6) Menilai dan merancang kembali simulasi.

Untuk lebih jelas langkah pembelajaran model simulasi sosial disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2
Pola Model Pembelajaran Simulasi Sosial

Kegiatan Pengajar	Langkah Pokok	Kegiatan Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none">- Sajikan berbagai topik- Jelaskan prinsip simulasi- Kemukakan prosedur umum	ORIENTASI	<ul style="list-style-type: none">- Kenali Topik- Pahami prinsip- Pahami prosedur
<ul style="list-style-type: none">- Susun Skenario- Atur Pemeran- Coba Peran secara singkat	LATIHAN PERAN	<ul style="list-style-type: none">- Pahami skenario- Pilih satu peran- Latihan peranan
<ul style="list-style-type: none">- Pantau proses simulasi- Kelola proses refleksi	PROSES SIMULASI	<ul style="list-style-type: none">- Lakukan kegiatan skenario- Adakan diskusi umpan balik- Jernihkan hal yang belum jelas
<ul style="list-style-type: none">- Beri komentar- Beri penguatan- Kelola diskusi balikan	PEMANTAPAN	<ul style="list-style-type: none">- Ulangi diskusi- Adakan diskusi balikan- Sadar manfaatnya

c. Sistem Sosial

Didalam simulasi, pengajar harus dengan sengaja memilih

jenis kegiatan dan mengatur siswa dengan merancang kegiatan yang utuh dan padat mengenai sesuatu proses. Karena itu, model ini termasuk model yang terstruktur. Namun demikian, kerjasama antar peserta sangat diperhatikan. Keberhasilan dari model ini tergantung pada kerjasama dan kemauan dari siswa untuk secara bersungguh-sungguh melaksanakan aktivitas ini.

Secara keseluruhan pelaksanaan model pembelajaran simulasi sosial memiliki kecenderungan *student centered*, walaupun demikian peran guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran yang sama besar. Peran guru dalam kegiatan pembelajaran memilih jenis kegiatan dan mengatur siswa dengan merancang kegiatan (skenario) yang utuh dan padat mengenai sesuatu proses. Sedangkan peran siswa, kerjasama dalam melaksanakan scenario.

d. Peran dan Tugas Guru

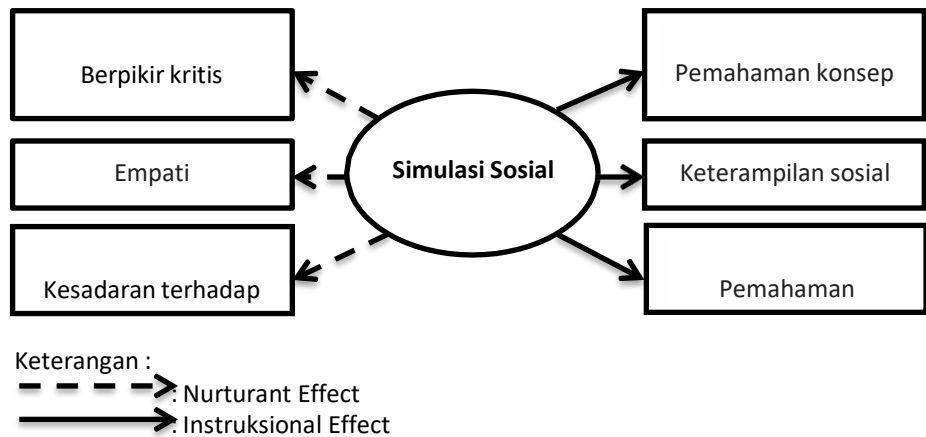
Dalam model ini, pengajar berperan sebagai pemberi kemudahan atau fasilitator. Dalam keseluruhan proses simulasi, pengajar bertugas dan bertanggung jawab atas terpeliharanya suasana belajar dengan cara menunjukkan sikap yang mendukung atau supportif dan tidak bersifat menilai atau evaluatif. Dalam hal ini, pengajar bertugas untuk lebih dahulu mendorong pengertian dan penafsiran para siswa terhadap isi dan makna dari simulasi tersebut.

e. Sistem Pendukung

Sarana yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan simulasi ini bervariasi, mulai dari yang paling sederhana dan murah, ke yang paling kompleks dan mahal. Misalnya bila sarana yang dipergunakan berupa simulator elektronik, tentu hal ini memerlukan biaya yang besar. Tapi bila sarana yang diperlukan itu hanyalah berupa kartu ataupun kelereng, tentu sangat murah.

f. Pengaruh

Model pembelajaran simulasi sosial dalam penerapannya memberikan pengaruh atau dampak sebagai berikut :



Gambar 3.2 Dampak Model Simulasi Sosial

3. Model Pembelajaran Role Playing

a. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model, dan teknik pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model role playing (bermain peran). Role playing adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain (Husein Achmad, 1981). Model pembelajaran role playing adalah termaksud bagian kedalam kelompok model interaksi social. Model interaksi sosial adalah Model yang mengutamakan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain, dan memusatkan perhatiannya kepada proses dimana realita yang ada dipandang sebagai suatu negosiasi sosial. Model ini menekankan pada hubungan personal dan sosial kemasyarakatan diantara peserta didik yang berfokus pada peningkatan kemampuannya untuk berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses-proses yang demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat.

Role playing (Bermain peran) merupakan sebuah model

pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun social. Role playing adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, misalnya saja keadaan yang kemungkinan dihadapi karena semakin besarnya jumlah penduduk, atau menggambarkan keadaan imajiner yang dapat terjadi dimana dan kapan saja. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia social mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi social, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi social, khususnya kemanusiaan. Model ini juga menyongkong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah.

Menurut Hamalik (2004), model role playing (bermain peran) adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas. Role playing adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Hamalik (2004) lebih lanjut mengemukakan bahwa bentuk pengajaran role playing memberikan siswa seperangkat/serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Selain itu, role playing sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur (Syamsu, 2000).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa model role playing adalah model bermain peran dengan cara memberikan peran-peran tertentu atau serangkaian situasi belajar kepada siswa dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru dan didramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas.

Dengan model bermain peran, diharapkan siswa dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figur khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagaisituasi. Model bermain peran yang

direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain serta belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. Model ini dapat diterapkan pada pengajaran IPS dengan pokok bahasan tentang hubungan kehidupan sosial, misalnya peranan tokoh-tokoh dalam kehidupan bermasyarakat.

Model pembelajaran ini dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif maupun psikomotor para siswa. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap, nilai-nilai pribadi/orang lain, membandingkan, mempertentangkan nilai-nilai, dan mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan, sedangkan aspek psikomotor terlihat ketika siswa memainkan peran di depan kelas.

Titik penekanan model pembelajaran role playing terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Jadi, dalam pembelajaran siswa harus aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas skenario dari guru.

Bermain peran memiliki beberapa tujuan dan manfaat seperti misalnya yang dikemukakan oleh Fannie R. Shaftel dan George Shaftel (1967) bahwa model bermain peran mempunyai berbagai fungsi, namun dua fungsi utamanya adalah "education for citizen" dan "group counseling" yang dilakukan oleh guru di kelas. Role playing berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku nilai, dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda. Tujuan yang hendak dicapai dari kegiatan bermain peran sesuai dengan jenis belajar yang dilaksanakan yaitu:

- (1) Belajar dengan berbuat, tujuannya yaitu untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan yang interaktif atau keterampilan-keterampilan yang reaktif.
- (2) Belajar melalui peniruan, tujuannya adalah menyamakan tingkah laku sesuai dengan karakter tokoh yang dimainkannya.
- (3) Belajar melalui balikan, mempunyai tujuan untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- (4) Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan dengan tujuan untuk memperbaiki keterampilan-keterampilan dengan mengulangnya pada penampilan berikutnya (Hamalik, 2008).

Menurut Dharma (2008) model role playing memiliki beberapa tujuan, diantaranya melatih keterampilan tertentu baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari, memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar, memberikan motivasi belajar pada siswa, melatih siswa untuk mengadakan kerjasama dalam situasi kelompok, menumbuhkan daya kreatifitas siswa, dan melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang tujuan model role playing tersebut, dapat disimpulkan bahwa model bermain peran bertujuan untuk (1) mengembangkan keterampilan-keterampilan yang interaktif maupun reaktif, (2) mengembangkan sikap/perasaan bersosialisasi dengan orang lain, (3) memperdalam pemahaman materi pelajaran, dan (4) mengembangkan konsep nilai, berpikir, dan bertindak tepat. Manfaat yang dapat diambil dari model role playing adalah:

- (1) Role playing dapat memberikan semacam hidden practise, dimana siswatanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari
- (2) Role playing melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar.
- (3) Role playing dapat memberikan kepada siswa kesenangan, karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain, siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa.

b. Sintak

Langkah pembelajaran (syntak) model pembelajaran role playing meliputi sebagai berikut :

Tahap 1 : Pemanasan Suasana Kelompok (*Warming Up*)

- Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah.
- Guru menjelaskan masalah
- Guru menafsirkan masalah,
- Guru menjelaskan *role playing*.

Dalam tahap ini, guru berupaya untuk memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyediakan suatu cerita untuk dibaca didepan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian, dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi akhir cerita.

Tahap 2 : Seleksi Partisipan

- Guru menganalisis peran.
- Guru memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran.

Dalam tahap ini, guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peran-perannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebagai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan anak seperti ilustrasi diatas.

Tahap 3 : Pengaturan Setting

- Guru mengatur sesi-sesi peran
- Guru menegaskan kembali tentang peran,.
- Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah.

Dalam tahap ini, guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan

permainan peran. Misalnya siapa dulu yang muncul, kemudian diikuti oleh siapa, dan seterusnya. Sementara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tapi proses bermain itu sendiri.

Tahap 4 : Persiapan Pemilihan Siswa sebagai Pengamat

- Guru dan siswa memutuskan apa yang akan dibahas
- Guru memberi tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa.

Dalam langkah ke 4 ini, guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun demikian, penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

Tahap 5 : Pemeranan

- Guru dan siswa memulai *role play*.
- Guru dan siswa mengukuhkan *role pla*.
- Guru dan siswa menyudahi *role play*.

Dilangkah ke 5 ini, permainan peran dimulai. Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan, mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

Tahap 6 : Diskusi dan Evaluasi

- Guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan).
- Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama.
- Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya.

Dalam langkah ke 6, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

Tahap 7 : Pemeranan Kembali

- Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda,
- Guru memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya.

Setelah diskusi dan evaluasi selesai, dilanjutkan kelangkah ketujuh, yaitu bermain peran ulang. Seharusnya, pada permainan kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

Tahap 8 : Diskusi dan Evaluasi

Dilakukan sebagaimana pada tahap 6, Dalam diskusi dan evaluasi pada langkah ke 8, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya, seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain, seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegalakan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.

Tahap 9 : Sharing dan Generalisasi Pengalaman

- Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan kehidupan di dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul.
- Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.

Dalam langkah ke 9 ini, guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya menjadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya harus dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

Tahapan pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran seperti yang penulis kutip dari Shaftel dan Shaftel, (dalam E. Mulyasa, 2003) meliputi :

- (1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik;
- (2) Memilih peran;
- (3) Menyusun tahap-tahap peran;
- (4) Menyiapkan pengamat;
- (5) Tahap pemeranan;

- (6) Diskusi dan evaluasi tahap I ;
- (7) Pemeranan ulang; dan
- (8) Diskusi dan evaluasi tahap II; dan
- (9) Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

Berdasarkan tahapan tersebut, terlihat bahwa terdapat dua tahap pemeranan dalam *Role Playing*. Namun, tahapan ini masih dapat dimodifikasi. Dua diantara kemungkinan modifikasi yang dapat digunakan adalah :

- (1) *Role playing* dilakukan dalam kelompok-kelompok kecil, sehingga untuk sub materi pertama dapat diperankan oleh kelompok pertama, untuk sub materi kedua dapat diperankan oleh kelompok kedua, dan seterusnya. Hal ini berarti *Role Playing* dengan modifikasi seperti ini, hanya terdapat satu tahapan pemeranan untuk setiap kelompok.
- (2) *Role Playing* dilakukan oleh sekelompok pemeran yang telah dibentuk bersama oleh guru dan siswa. Tahapan pemeranan untuk sub-sub materi yang akan dipelajari dapat sepenuhnya diperankan oleh pemeran yang ditunjuk atau satu sub materi diperankan oleh pemeran yang ditunjuk sebagai contoh dan sub materi yang lain diperankan oleh kelompok pemeran yang lain yang telah disusun oleh siswa sendiri.

Menurut Israni (2012) penggunaan model ini dilakukan dalam kondisi sebagai berikut:

- Apabila ingin melatih para siswa agar mereka dapat menyelesaikan masalah yang bersifat sosial psikologis.
- Apabila ingin melatih para siswa agar mereka dapat bergaul dan memeberi pemahaman terhadap orang lain serta masalahnya.
- Apabila ingin mneerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut banyak orang.

Adapun pola dalam pembelajaran role playing ini disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengkaji. Tiga pola organisasi yaitu sebagai berikut:

- (1) Bermain peran tunggal (*single role-play*) mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan (sosiodrama). Tujuannya adalah untuk membentuk sikap dan nilai.
- (2) Bermain peran jamak (*multiple role-play*) para siswa di bagi-

bagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentunya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. Tiap peserta memegang dan memainkan peran tertentu dalam kelompoknya masing-masing. Tujuannya juga untuk mengembangkan sikap.

- (3) Peran ulangan (role repetition) peran utama suatu drama – atau simulasi dapat dilakukan oleh setiap siswa secara bergiliran. Dalam situasi seperti itu setiap siswa belajar melakukan, mengamati dan membandingkan, perilaku yang ditampilkan oleh pemeran sebelumnya. Pendekatan itu banyak dilaksanakan dalam rangka mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif.

Pada role playing ini meski pembelajaran melibatkan seluruh siswa dan guru tidak menjadi satu-satunya sumber informasi. Disini guru tetap memiliki peran penting. Guru/ pimpinan memberikan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai oleh latihan itu. Guru juga perlu mengusahakan suasana bermain yang menyenangkan dan mencegah timbulnya kecemasan atau praduga yang jelek. Selain itu pada akhir latihan guru atau pimpinan perlu melakukan umpan balik dan menarik kesimpulan-kesimpulan umum. Kritik-kritik yang bersifat merusak hendaknya dihindari, dalam hal ini guru bertindak sebagai wasit.

c. Sistem Sosial

Sistem sosial dalam model ini cukup terstruktur. Guru memiliki tanggung jawab, setidaknya pada awal permainan, untuk memulai tahap-tahap dan membimbing siswa melalui aktivitas dalam tiap tahap. Meski demikian, materi khusus dalam diskusi dan pemeranan ditentukan oleh siswa. Pertanyaan yang diajukan seharusnya dapat mendorong ekspresi yang jujur serta bebas dan menggambarkan perasaan atau pikiran siswa yang sebenarnya. Guru harus menanamkan kualitas dan kepercayaan antara dirinya dan siswa-siswanya. Guru bisa melakukan ini dengan menerima semua saran sebagai hal yang absah dan konstruktif.

Dengan cara ini, maka semua peran yang dimainkan siswa akan tampak mencerminkan perasaan atau sikap siswa yang sebenarnya. Yang terpenting, meskipun guru bersikap reflektif dan suportif selama proses ini, siswa tetaplah pihak yang berperan

mengambil alih atau mengontrol arah pengajaran. Mereka seharusnya dibiarkan untuk memilih masalah yang akan ditelusuri, memimpin diskusi, memilih aktor, membuat keputusan kapan pemeranan akan dilakukan, mengatur pemeranan, dan yang terpenting memutuskan apa yang harus diperiksa dan usulan mana yang akan dieksplorasi. Sementara, disisi lain, guru bisa mengobservasi secara langsung tingkah laku siswa dengan berpegangan pada karakteristik pertanyaan yang diajukan siswa.

d. Peran dan Tugas Guru

Terdapat lima peran penting guru dalam model pembelajaran role playing.

Pertama, guru seharusnya menerima semua respond dan saran siswa, khususnya pendapat dan perasaan mereka, dengan cara tidak terkesan menghakimi. **Kedua**, guru harus membantu siswa menelusuri sisi-sisi yang berbeda dalam situasi permasalahan tertentu, memperhitungkan dan mempertimbangkan alternative yang muncul dari sudut pandang yang berbeda. **Ketiga**, dengan merefleksikan, memfrasa dan merangkum respon, guru dapat meningkatkan kesadaran siswa mengenai perasaan dan pikiran mereka sendiri. **Keempat**, guru harus menitikberatkan bahwa ada beberapa cara berbeda untuk memainkan peran yang sama dan nada pula konsekuensi berbeda yang akan mereka temui dari proses pemeranan ini **Kelima**, guru membantu siswa mempertimbangkan dan melihat konsekuensi dari solusi yang diperoleh dan membandingkan dengan alternative lain.

e. Sistem Pendukung

Materi yang ada dalam role playing sangatlah sedikit, namun semuanya sama-sama penting . Perangkat utamanya adalah situasi permasalahan. Situasi permasalahan dapat memfasilitasi penggambaran peran dan perasaan masing-masing karakter yang harus dipertunjuk oleh siswa. Pengaruh Role playing diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam (1) menganalisis nilai dan perilaku masing-masing. (2) mengembangkan strategi pemecahan permasalahan interpersonal ataupun personal (3) meningkatkan rasa empati terhadap orang lain. Sementara itu pengaruh lainnya adalah untuk memperoleh informasi mengenai masalah dan norma social sekitar.

f. Pengaruh

Role playing diatur secara khusus untuk mendidik siswa dalam : (1) menganalisis nilai dan perilakunya masing-masing, (2) mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah interpersonal ataupun personal, dan (3) meningkatkan rasa empati terhadap orang lain. Sementara itu, pengaruh pengiringnya adalah untuk memperoleh informasi mengenai masalah dan norma sosial sekitar.

4. Model Pembelajaran Inkuiri Sosial

a. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri Sosial

Pada awalnya model inkuiri banyak diterapkan dalam Ilmu-Ilmu Alam (**Natural Science**), kemudian para ahli Pendidikan Ilmu Sosial berusaha mengadopsinya sehingga munculah model sosial atau inkuiri sosial. Menurut Joyce and Weil (2003), inkuiri sosial adalah model pembelajaran yang menekankan kepada pengalaman siswa untuk memecahkan masalah sosial melalui langkah-langkah dan prosedur pemecahan masalah. Menurut Bruce Joyce (2003), inkuiri sosial merupakan strategi pembelajaran dari kelompok sosial subkelompok konsep masyarakat. Subkelompok ini didasarkan pada asumsi bahwa metode pendidikan bertujuan untuk mengembangkan anggota masyarakat ideal yang dapat hidup dan dapat mempertinggi kualitas kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, siswa harus diberi pengalaman yang memadai bagaimana caranya memecahkan persoalan-persoalan yang muncul di masyarakat. Melalui pengalaman itulah setiap individu akan dapat membangun pengetahuan yang berguna bagi diri dan masyarakatnya.

Beyer (1971) menyatakan inkuiri dalam pembelajaran IPS merupakan mencari pemahaman tentang suatu masalah dimana dalam kegiatan tersebut memerlukan suatu peranan khusus dari kemampuan intelektual untuk memahami dan membuat kesimpulan dari penyelidikan.

Dari pendapat-pendapat ahli mengenai pengertian model inkuiri sosial dapat ditarik kesimpulan bahwa inkuiri sosial pada hakekatnya merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada pengalaman siswa untuk memecahkan suatu masalah sosial melalui langkah-langkah dan prosedur pemecahan masalah yang

didasarkan kepada fakta-fakta yang ada. Hal ini berarti dengan inkuiri sosial siswa di tuntut untuk mencari dan menemukan jawaban atau kesimpulan dari pertanyaan yang dipermasalahkan.

Hakikat tersebut sesuai dengan pendapat Clark (dalam Isjoni, 2007) yang lebih memandang inkuiri sosial sebagai suatu metode mengajar "*Teaching by inquiry method is teaching in which pupils find answer and draw conclusions for themselves*". Atas dasar hakikat di atas, maka tujuan penggunaan inkuiri sosial adalah untuk mengembangkan kemampuan intelektual melalui proses berpikir. Sedangkan menurut Alma (2008:110) strategi pembelajaran inkuiri sosial berfungsi mengembangkan kemampuan siswa untuk memikirkan secara sungguh-sungguh dan terarah dan merefleksikan hakikat sosial kehidupan khususnya kehidupan siswa sendiri dan arah kehidupan masyarakat dalam upaya memecahkan masalah sosial.

Banks (1985) menyatakan bahwa pembelajaran melalui **Model Inkuiri Sosial** ini dapat dilakukan sejak siswa berada pada jenjang sekolah dasar, hanya penekanannya tidak pada langkah-langkah inkuiri melainkan lebih kepada memperkenalkan fakta, konsep, dan generalisasi. Hal ini dikembangkan melalui strategi bertanya, siswa dikondisikan untuk bertanya sehingga kemampuan berpikir kritis sudah mulai dikembangkan sejak pendidikan dasar. Dengan demikian, melalui pembelajaran inkuiri sosial ini, peserta didik sudah dilatih sejak dini untuk menjadi seorang ilmuwan.

Adapun karakteristik model inkuiri sosial dalam pembelajaran yaitu :

- (1) Adanya aspek (masalah) sosial dalam kelas yang dianggap penting dan dapat mendorong terciptanya diskusi kelas. Sehingga dengan adanya diskusi mendorong aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subyek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan mencari dan menemukan jawaban atau kesimpulan dari masalah sosial.
- (2) Adanya rumusan hipotesis sebagai fokus untuk inkuiri.
- (3) Penggunaan fakta sebagai pengujian hipotesis, artinya data-data sebagai penguji hipotesis yang telah dirumuskan haruslah

berdasarkan fakta atau kenyataan yang ada disekitar.

Model inkuiri sosial merupakan model yang menekankan kepada pengembangan anak. Perkembangan mental (intelektual) menurut Piaget (dalam Sanjaya, 2006) dipengaruhi oleh:

- (1) *Maturation* (kematangan) adalah proses perubahan fisiologis dan anatomis, yaitu proses pertumbuhan fisik, yang meliputi pertumbuhan tubuh, pertumbuhan otak, dan pertumbuhan sistem saraf.
- (2) *Physical experience* (tindakan fisik) adalah tindakan-tindakan fisik yang dilakukan individu terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya.
- (3) *Social experience* (tindakan sosial) adalah aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain. Ada dua aspek pengalaman sosial yang dapat membantu perkembangan intelektual. Pertama, pengalaman sosial akan dapat mengembangkan kemampuan berbahasa. Dan kedua, melalui pengalaman sosial anak akan mengurangi egosentriknya.
- (4) *Equilibration* (proses penyesuaian) adalah proses penyesuaian antarpengalaman yang sudah ada dengan pengetahuan baru yang ditemukannya.

Sehingga dalam penggunaan model pembelajaran inkuiri sosial terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru yaitu :

- (1) Berorientasi pada pengembangan intelektual

Tujuan utama dari strategi inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses pembelajaran. Karena itu, kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran dengan menggunakan strategi inkuiri bukan ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran, akan tetapi sejauh mana siswa beraktivitas mencari dan menemukan sesuatu. Kata "sesuatu" berarti gagasan yang dapat ditemukan.

- (2) Prinsip interaksi

Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri. Guru perlu mengarahkan agar siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui interaksi mereka.

(3) Prinsip bertanya

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan strategi pembelajaran inkuiri adalah guru sebagai penanya. Sebab, kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir. Oleh sebab itu, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. Peranan bertanya dalam kegiatan pembelajaran (Gulo, 2008) ialah:

- Melengkapi kemampuan berceramah,
- Mengubah kemampuan berceramah,
- Meningkatkan kadar Cara Belajar Siswa Aktif,
- Sikap inkuiri bertitik tolak pada bertanya,
- Mengubah persepsi yang keliru terhadap bertanya.

Sedangkan kegiatan bertanya berfungsi untuk:

- Mengembangkan minat dan keingintahuan,
- Memusatkan perhatian pada pokok masalah,
- Mendiagnosis kesulitan belajar,
- Meningkatkan kadar Cara Belajar Siswa Aktif,
- Kemampuan memahami informasi,
- Kemampuan mengemukakan pendapat,
- Mengukur hasil belajar.

Bertanya sebagai alat untuk mengembangkan pengetahuan dapat dibagi menjadi dua kelompok (Gulo, 2008) yaitu (1) Bertanya dasar, bertanya untuk mengembangkan kemampuan berpikir dasar. Dimana dengan prinsip jelas-singkat, acuan, pemusatan, giliran (horizontal), penyebaran, waktu berpikir dan tuntunan (2) Bertanya lanjutan, bertanya untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif-inovatif.

Sedangkan menurut Banks (1990) ada beberapa jenis pertanyaan tingkat tinggi yaitu :

- a. Pertanyaan pengetahuan,
- b. Pertanyaan menyeluruh,
- c. Pertanyaan penerapan,
- d. Pertanyaan analisis,
- e. Pertanyaan sintesis,
- f. Pertanyaan evaluasi dan,
- g. Pertanyaan kreatif dan divergen.

(4) Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kiri maupun otak kanan. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal. Belajar yang hanya cenderung memanfaatkan otak kiri, misalnya dengan memaksa anak untuk berpikir logis dan rasional, akan membuat anak dalam posisi "kering dan hampa". Oleh karena itu, belajar berpikir logis dan rasional perlu didukung oleh pergerakan otak kanan, misalnya dengan memasukkan unsur-unsur yang dapat mempengaruhi emosi. Menurut Gulo (2008) untuk mengenal berbagai cara berpikir siswa, terutama dalam mereka berinkuiri, perlu kita kenal beberapa cara berpikir pada umumnya yaitu :

- Berpikir urutan,
- Berpikir bertentangan,
- Berpikir asosiasi,
- Berpikir kausalitas,
- Berpikir konsentris,
- Berpikir konvergen,
- Berpikir divergen,
- Berpikir silogisme

(5) Prinsip keterbukaan

Belajar adalah suatu proses mencoba berbagai kemungkinan. Segala sesuatu mungkin saja terjadi oleh sebab itu, anak perlu diberi kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

b. Sintak

Menurut Sanjaya, W (2007) tahapan proses pembelajaran inkuiri sosial dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

(1) Tahap Orientasi

Langkah yang pertama ini dimaksudkan untuk membina suasana/iklim pembelajaran yang responsif. Pada langkah ini guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran, guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pembelajaran inkuiri sosial sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah; tanpa kemauan dan kemampuan itu tak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini adalah:

- Menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
- Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan.
- Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar siswa.

(2) Tahap Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Poses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir. Dengan demikian, teka-teki yang menjadi masalah dalam berinkuiri adalah teka-teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Ini penting dalam pembelajaran inkuiri. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, diantaranya:

- Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa. Siswa

akan memiliki motivasi belajar yang tinggi manakala dilibatkan dalam merumuskan masalah yang hendak dikaji. Dengan demikian, guru sebaiknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, guru hanya memberikan topik yang akan dipelajari, sedangkan bagaimana rumusan masalah yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebaiknya diserahkan kepada siswa.

- Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. Artinya, guru perlu mendorong agar siswa dapat merumuskan masalah yang menurut guru jawaban sebenarnya sudah ada, tinggal siswa mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti.
- Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa. Artinya, sebelum masalah itu dikaji lebih jauh melalui proses inkuiri, guru perlu yakin terlebih dahulu bahwa siswa sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah. Jangan harapkan siswa dapat melakukan tahapan inkuiri selanjutnya, manakala ia belum paham konsep-konsep yang terkandung dalam rumusan masalah.

(3) Tahap Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Kemampuan atau potensi individu untuk berpikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu itu lahir. Potensi berpikir itu dimulai dari kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) dari suatu permasalahan. Manakala individu dapat membuktikan tebakannya, maka ia akan sampai pada posisi yang bisa mendorong untuk berpikir lebih lanjut. Oleh sebab itu, potensi untuk mengembangkan kemampuan menebak pada setiap individu harus dibina. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah (dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban

dan suatu permasalahan yang dikaji. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

(4) Tahap Eksplorasi/Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran guru dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan. Sering terjadi kemacetan berinkuiri adalah manakala siswa tidak apresiatif terhadap pokok permasalahan. Tidak apresiatif itu biasanya ditunjukkan oleh gejala-gejala ketidakbergairahan dalam belajar. Manakala guru menemukan gejala-gejala semacam ini, maka guru hendaknya secara terus-menerus memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar melalui penyuguhan berbagai jenis pertanyaan secara menata kepada seluruh siswa sehingga mereka terangsang untuk berpikir.

(5) Tahap Menguji Hipotesis

Proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan. Disamping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

(6) Tahap Generalisasi/Merumuskan Kesimpulan

Proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh

berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan gongnya dalam proses pembelajaran. Sering terjadi, oleh karena banyaknya data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak fokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

c. Sistem Sosial

Secara umum sistem sosial model pembelajaran inkuiri sosial termasuk pada kategori student centered, siswa lebih banyak berperan dalam menentukan tugas tugas belajar yang harus diselesaikan. Walaupun demikian guru masih memberikan kontribusi pada kegiatan pembelajaran terutama pada fase fase awal kegiatan pembelajaran dan berperan dalam mengontrol kegiatan pembelajaran secara keseluruhan agar sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Untuk siswa sekolah dasar penerapan inkuiri sosial dilakukan sedemikian rupa sehingga memungkinkan guru untuk lebih banyak memberikan kontribusi dalam keseluruhan kegiatan pembelajaran. Misalnya pada penentuan masalah yang harus dipecahkan oleh siswa masih diserahkan kepada guru dalam penentuan masalah masalah yang harus dipecahkan oleh siswa, selain daripada itu pada fase fase awal guru perlu memberikan kontribusi dalam pembahasan konsep yang berkaitan dengan masalah yang akan dipecahkan oleh siswa. Sedangkan pada fase fase selanjutnya guru berperan sebagai fasilitator siswa dalam menyelesaikan masalah yang harus dipecahkan. Kemudian sistem sosial yang dibangun dalam pembelajaran inkuiri sosial pada aspek siswa lebih banyak terjadi pada fase fase pertengahan kegiatan pembelajaran yang lebih didominasi oleh siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang telah ditentukan.

d. Peran dan Tugas Guru

Pola perilaku guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model inkuiri sosial lebih banyak berperan sebagai fasilitator bagi siswanya. Guru harus lebih banyak mengarahkan siswa dan memastikan bahwa penyelesaian masalah hanya diperoleh dari kegiatan berupa upaya penggalan fakta dari sumber

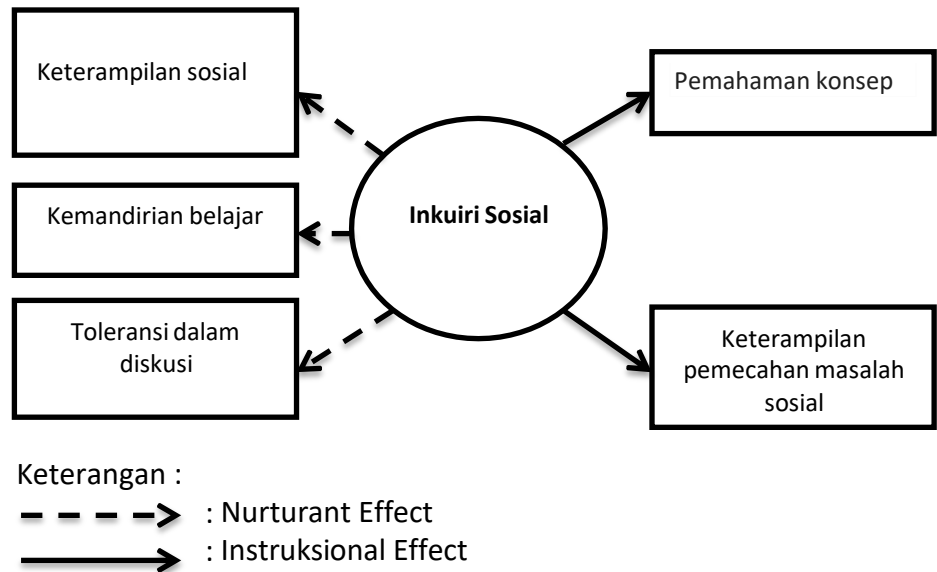
yang tersedia. Selain daripada itu guru perlu memastikan bahwa proses dan prosedur ilmiah harus dilakukan oleh siswa dalam menemukan jawaban dari rumusan masalah. Sehingga esensi inkuiri tetap dipertahankan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa. Kemudian pada fase fase awal guru harus lebih banyak memotivasi siswa untuk mengajukan pertanyaan pertanyaan terkait dengan masalah yang harus dipecahkan oleh siswa.

e. Sistem Pendukung

Sistem pendukung penerapan inkuiri sosial meliputi beberapa sumber belajar ataupun media pembelajaran yang dapat mendukung keterlaksanaan proses pemecahan masalah sosial melalui analisa dan penemuan fakta. Misalnya penggunaan lembar kerja merupakan salah satu bagian dari sistem pendukung penerapan model ini. Selain daripada itu perangkat pengumpulan data berupa instrumen ataupun yang sejenis dengan hal itu juga diperlukan. Setting tempat duduk juga merupakan bagian dari sistem pendukung, dalam hal ini tempat duduk dimungkinkan agar siswa bekerja dalam kelompok kelompok kecil. Kemudian sumber sumber pembelajaran juga dapat berupa sumber sumber pembelajaran yang berada di luar ruang kelas sesuai dengan konsep yang akan dipecahkan oleh siswa.

f. Pengaruh

Penerapan model inkuri sosial memiliki dampak atau pengaruh baik terhadap tujuan instruksional maupun dampak yang diperoleh terhadap keterampilan keterampilan lain. Dampak atau pengaruh model inkuiri sosial digambarkan seperti di bawah ini :



Gambar 3.3 Dampak Model Inkuiri Sosial

IV. RANGKUMAN

Rumpun model interaksi sosial menekankan pada hubungan antara seorang individu dengan masyarakat atau dengan individu yang lain, tujuan membantu siswa belajar bekerja sama untuk identifikasi dan pemecahan masalah, membantu siswa melatih kemampuan kerjasama dalam memecahkan masalah social, mengembangkan keterampilan hubungan masyarakat dan membantu siswa untuk lebih peduli terhadap individu dan nilai social. Contoh model yang termasuk kedalam rumpun ini adalah model group investigasi, model simulasi social, model inkuiri social dan model role playing. Masing masing model pembelajaran itu memiliki tujuan masing masing yang spesifik.

V. TES FORMATIF

Setelah mempelajari materi silahkan selesaikan latihan di bawah ini :

Petunjuk : Jawab pertanyaan di bawah ini dengan tepat !

1. Jelaskan tujuan rumpun model interaksi sosial ?
2. Jelaskan tujuan model pembelajaran pada rumpun model interaksi sosial ?

Tugas :

Buat Rancangan Pembelajaran menggunakan model model pembelajaran rumpun model interaksi sosial (pilih salah satu)

Rubrik

Uraian Pertanyaan	Batasan Jawaban	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tujuan rumpun model pemrosesan interaksi sosial	Tujuan membantu siswa belajar bekerja sama untuk identifikasi dan pemecahan masalah, membantu siswa melatih kemampuan kerjasama dalam memecahkan masalah sosial, mengembangkan keterampilan hubungan masyarakat dan membantu siswa untuk lebih peduli terhadap individu dan nilai sosial	8	0
Tujuan model group investigasi, simulasi sosial, role playing, inkuiri sosial.	1. Group investigasi bertujuan untuk belajar penemuan dan belajar kooperatif 2. Simulasi sosial bertujuan untuk pemahaman konsep, keaktifan, daya kreatif, kerjasama, sikap toleransi dan motivasi 3. Role palying bertujuan untuk keterampilan berbahasa, kerjasama, kolaborasi, penghayatan peran 5. inkuiri sosal bertujuan untuk metode ilmiah, kerjasama, penemuan	10	0

Pedoman Penskoran

1. Untuk nomor 1 Skor sesuai = 8 ; skor tidak sesuai = 0

2. Untuk nomor 2 skor sesuai = 10 ; skor tidak sesuai = 0

3. Skor maksimal = 18

4. Nilai = $\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

5. Kriteria :

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
40 – 60	Cukup
< 40	Kurang

Para mahasiswa silahkan cermati hasil penskoran dengan kriteria, apabila para mahasiswa sudah mencapai nilai pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik” maka silahkan lanjut pada **Kegiatan Belajar 4**. Akan tetapi apabila para mahasiswa mencapai nilai pada kategori “Cukup” atau “Kurang”, maka para mahasiswa harus mengulang kembali pembelajaran pada **Kegiatan Belajar 3**.

Kegiatan Belajar 4

RUMPUN MODEL PEMBELAJARAN PERSONAL

I. PENDAHULUAN

Para mahasiswa ! selamat datang di modul mata kuliah model model pembelajaran kegiatan belajar 4, sebelum mempelajari kegiatan belajar ini para mahasiswa wajib membaca petunjuk belajar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah selesai mempelajari kegiatan belajar ini.

Petunjuk Belajar :

Kegiatan belajar 4 pada modul ini akan mempelajari mengenai rumpun model pembelajaran personal. Untuk memahami cara mempelajari materi pada kegiatan belajar ini, para mahasiswa harus memperhatikan hal hal berikut ini :

1. Pahami petunjuk belajar dan tujuan pembelajaran pada masing masing kegiatan belajar
2. Pahami uraian materi pada tiap kegiatan belajar, silahkan diperkaya dengan sumber sumber lainnya
3. Kerjakan latihan pada setiap akhir kegiatan belajar
4. Cocokkan hasil latihan dengan rubrik yang tersedia
5. Apabila hasil latihan telah sesuai dengan kategori pada rubrik, silahkan lanjut pada kegiatan belajar berikutnya.

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi mahasiswa dapat :

1. Menjelaskan tujuan rumpun model pembelajaran personal
2. Menjelaskan tujuan model pembelajaran pada rumpun model pembelajaran personal
3. Menyusun Rancangan Pembelajaran menggunakan model

III. URAIAN MATERI

A. Tujuan Rumpun Model Personal

Model-model yang termasuk dalam kategori model ini umumnya berkaitan dengan individu dan pengembangan diri sendiri. Model-model ini menekankan pada pengembangan individu

untuk menjadi pribadi yang utuh, percaya diri, dan kompeten. Model-model ini juga berusaha membantu siswa dalam memahami dirinya sendiri dan tujuan-tujuannya, mengembangkan cara-cara mengajar diri sendiri. Ada banyak model pengajaran personal yang dikembangkan oleh para konselor, terapis, dan individu-individu lain yang tertarik dalam mensimulasikan kreativitas dan ekspresi diri individu. Model pembelajaran personal beranjak dari pandangan kedirian atau selfhood dari individu (Soekamto, 1984). Dengan demikian, konsep ini diusahakan untuk memungkinkan siswa atau peserta didik dapat memahami keberadaan dirinya sendiri secara baik, bertanggung jawab, dan lebih kreatif untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Jadi, model personal lebih menekankan pada kesadaran pribadi dalam proses pembelajaran.

Menurut Rogers (1986) ada lima fase dalam model pembelajaran personal, yaitu :

- (1) Mengartikan situasi yang sudah ada, yaitu guru memberikan motivasi agar siswa bebas berekspresi.
- (2) Mengembangkan wawasan, siswa mendiskusikan masalah dan guru memotivasi dan membantu penyelesaian masalah siswa.
- (3) Mengeksplorasi Masalah, siswa dimotivasi untuk mendefinisikan masalah yang dihadapi. Guru menerima dan mengklarifikasi ide siswa.
- (4) Merencanakan dan membuat keputusan, guru mengklarifikasi berbagai kemungkinan keputusan yang diambil siswa. Siswa merencanakan tindakan awal sesuai dengan keputusan yang diambil.
- (5) Mengintegrasikan, siswa menambah pengetahuan yang lebih baik dan mengembangkan beberapa tindakan yang positif. Guru memberikan motivasi.

Menurut Azizah & Surachman (2015) Model pembelajaran personal berorientasi terhadap pengembangan diri individu. Perhatian utamanya pada emosional siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi siswa yang mampu membentuk hubungan harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif. Menurut teori ini, guru harus berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, agar siswa merasa bebas dalam belajar dan mengembangkan potensi dan minat bakatnya, baik potensi emosional maupun intelektual. Menurut Rusman (2014) implikasi

teori humanistik dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

- (1) Bertingkal laku dan belajar adalah hasil pengamatan.
- (2) Tingkah laku yang ada, dapat dilaksanakan sekarang (learning to do).
- (3) Semua individu memiliki dorongan dasar terhadap aktualisasi diri.
- (4) Sebagian besar tingkah laku individu adalah hasil dari konsepsinya sendiri bukan dari pengaruh orang lain (guru).
- (5) Guru mengajar adalah bukan hal penting, tapi belajar siswa adalah sangat penting (learn how to learn).
- (6) Mengajar adalah membantu individu untuk mengembangkan suatu hubungan yang produktif dengan lingkungannya dan memandang dirinya sebagai pribadi yang cakap.

Tokoh humanistik adalah Abraham Maslow, R.Roger, C.Bruner, dan Arthur Comb. Menurut teori ini, guru harus berupaya belajar dan mengembangkan dirinya, baik emosional maupun intelektual. Teori Humanistik timbul sebagai gerakan memanusiaikan manusia. Menurut Soemantrie (Abdullah, I, 2014) dalam pandangan humanistik kurikulum berpusat pada siswa dan mengutamakan perkembangan afektif siswa sebagai prasyarat dan sebagai bagian integral dari proses belajar. Para pendidik humanistik yakin, bahwa kesejahteraan mental dan emosional siswa harus dipandang sentral dalam kurikulum, agar belajar itu memberi hasil maksimal. Prioritasnya adalah pengalaman belajar yang diarahkan pada tanggapan minat, kebutuhan dan kemampuan anak.

Tujuan utama kategori model ini adalah:

- (1) Meningkatkan harga diri siswa
- (2) Membantu siswa memahami dirinya secara utuh
- (3) Membantu siswa mengenali emosinya dan menjadi lebih sadar bagaimana emosi tersebut bisa berpengaruh terhadap aspek-aspek lain dalam perilaku mereka
- (4) Membantu mereka mengembangkan tujuan-tujuan belajar
- (5) Membantu siswa mengembangkan rencana meningkatkan kompetensinya
- (6) Meningkatkan kreativitas dan gaya permainan siswa
- (7) Meningkatkan keterbukaan siswa pada pengalaman-pengalaman baru.

Tujuan model pembelajaran personal adalah untuk meningkatkan kesehatan mental dan emosional anak-anak, dan keterlibatan anak-anak dalam menentukan/memilih apa yang ingin dipelajari dan bagaimana mempelajarinya, sehingga ada kesesuaian yang tinggi antara bahan belajar dengan kebutuhan anak,

mengembangkan pemahaman diri (*self-consept*), kreativitas, dan kemampuan anak dalam mengekspresikan diri dengan lebih baik. Model personal dan sosial dapat diterapkan untuk mencapai tujuan sosial dan akademis, akan tetapi masing-masing model memiliki kekuatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Beberapa prinsip dan karakteristik umum model pembelajaran personal adalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*). Siswa diberikan kebebasan berkreaitivitas mencapai tujuan pembelajarannya. Bahkan dalam teori model pembelajaran humanis murni tujuan pembelajaran tidak dinyatakan dan disamakan. Semua siswa diberikan kebebasan menentukan tujuan yangdiinginkannya.
- (2) Pembelajaran berfokus pada pengembangan mental belajar dan penajaman kreativitas siswa. Mental belajar berupa kesadaran diri, konsep diri, pemahaman diri tentang segala potensinya dan memahami cara mengembangkannya sesuai dengan gaya belajar yang disukainya.
- (3) Kegiatan pembelajaran harus dikemas secara fleksibel, menarik dan tidak membosankan. Kegiatan pembelajaran dilakukan sepenuh hati.

B. Contoh Model

1. Model Pengajaran Tanpa Tujuan (Non Directive Teaching)

a. Pengertian Model

Model pembelajaran non directive atau yang lebih dikenal dengan model pembelajaran tidak langsung yaitu suatu proses membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik tanpa arahan dari guru, atau biasa disebut dengan pembelajaran tidak langsung. Model ini dikemukakan oleh *Carl Rogers*. Kemunculan model ini diawali oleh sikap *Roger* terhadap konseling tak terarah, di mana klien yang memiliki kapasitas untuk menghadapi hidupnya secara konstruktif diberi kebebasan sepenuhnya untuk menentukan dan memilih hidupnya dengan tetap di bombing dan diarahkan. Karena itu, dalam pengajaran tidak terarah guru harus menghormati kemampuan siswa dalam mengidentifikasi masalah mereka sendiri dan merumuskan solusi. Modul tidak terarah lebih terfokus pada pengasuhan dan bimbingan pada siswa

dibandingkan mengontrol urutan proses pembelajaran. Model ini menekankan pada pengembangan gaya pembelajaran yang efektif dan jangka panjang serta pengembangan karakter pribadi yang kuat dan bisa diarahkan. Model ini tidak membidik instruksi jangka pendek ataupun sasaran materi pembelajaran. Guru dalam model ini haruslah sabar dan tidak memaksakan adanya hasil secara cepat dan sesegera mungkin. Menurut Rogers, terdapat lima kualitas dalam atmosfir mengajar *non directive*:

- (1) Pembelajar menunjukkan kehangatan dan tanggungjawabnya, menunjukkan perhatian dan menerima pebelajar sebagai apa adanya.
- (2) Pembelajar tidak menghakimi atau mencari salah atau benar, melainkan mengkarakterisasi pada penerimaan setiap perasaan.
- (3) Pebelajar bebas untuk mengekspresikan perasaannya secara simbolis tetapi tidak diberi kebebasan untuk mengontrol pembelajar.
- (4) Hubungan yang terjadi bebas dari paksaan.
- (5) Setiap tugas pembelajaran dipandang sebagai kesempatan untuk membantu pebelajar tumbuh sebagai seseorang.

Pendekatan nondirective menyatakan bahwa alat paling efektif untuk membuka emosi-emosi yang mendasari suatu masalah adalah dengan mengikuti pola perasaan pebelajar ketika secara bebas diekspresikan. Daripada mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung untuk tujuan memunculkan perasaan, pembelajar membiarkan pebelajar mengarahkan arus perasaan dan pikiran. Jika pebelajar mengekspresikan diri mereka sendiri secara bebas, masalah dan emosi-emosi dasar mereka akan muncul. Proses ini difasilitasi dengan merefleksikan perasaan-perasaan pebelajar, oleh karena itu membawa mereka kedalam kesadaran focus yang lebih tajam.

Model ini berasumsi bahwa siswa mau bertanggungjawab atas proses belajarnya dan keberhasilannya sangat tergantung kepada keinginan siswa dan pengajar untuk berbagi gagasan secara terbuka dan berkomunikasi secara jujur dan terbuka dengan orang lain.

Metode ini dikembangkan untuk membuat

pendidikan menjadi suatu proses yang aktif bukan pasif. Cara belajar ini dilakukan agar para siswa mampu melakukan observasi mereka sendiri, mampu mengadakan analisis mereka sendiri, dan mampu berpikir sendiri. Mereka bukan hanya mampu menghafalkan dan menirukan pendapat orang lain. Juga dapat merangsang para siswa agar berani dan mampu menyatakan dirinya sendiri aktif, bukan hanya menjadi pendengar yang pasif terhadap segala sesuatu yang dikatakan oleh guru. Siswa diizinkan untuk meneliti sendiri dari perpustakaan, ataupun kenyataan di lapangan. (Roestiyah , 2008). Pengajaran tanpa arahan adalah proses belajar yang mana pebelajar sebagai pusat (student-centered). Guru hanya memberi pokok-pokok tugas yang telah tersusun sehingga dengan tugas tersebut siswa dapat melaksanakan beberapa hal sebagai berikut:

- (1) Observasi pada objek pelajaran
- (2) Menganalisa fakta yang dihadapi
- (3) Menyimpulkan sendiri hasil pengamatannya
- (4) Menjelaskan apa yang telah ditemukan
- (5) Membandingkan dengan fakta yang lain.

Guru hanya memberi permasalahan yang merangsang proses berpikir siswa, sehingga objek belajar itu berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan yang digalinya, aktif berpikir dan menyusun pengertian yang baik. (Roestiyah , 2008 : 157)

Model ini menggambarkan konsep yang dikembangkan oleh *Carl Roger* untuk konseling non-direktif, dimana kapasitas klien untuk memperlakukan kehidupannya secara konstruktif sangat ditekankan. Dengan demikian, didalam pengajaran non-direktif guru sangat mepedulikan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi masalah-masalahnya dan merumuskan solusi-solusinya.

Pengajaran non-direktif cenderung bersifat berfokus kepada siswa dimana fasilitator berusaha untuk melihat dunia sebagaimana siswa melihatnya. Hal ini akan menciptakan suasana komunikasi yang empathetic dimana pengendalian diri siswa dapat dipupuk dan dikembangkan. *Konseling nondirective* memfokuskan pada elemen emosional perilaku. Strategi *nondirective* biasanya melihat dua sumber masalah pebelajar,

yaitu; 1) perasaan-perasaan yang ada, 2) persepsi yang menyimpang.

Guru juga berperan sebagai benevolent after ego, dimana ia menerima semua perasaan dan pemikiran, bahkan dari siswa yang memiliki pendapat keliru. Disini guru secara tidak langsung berkomunikasi dengan siswa bahwa semua pendapat dan perasaan bisa diterima.

b. Sintak

Model Non Direktif mempunyai struktur sebagai berikut:

Fase 1 : Identifikasi Masalah Personal

- Guru mendorong siswa mengungkapkan perasaanya dengan bebas.

Fase 2 : Penelusuran Masalah

- Siswa di dorong untuk menjabarkan masalah
- Guru menerima dan mengapresiasi perasaan siswa

Fase 3 : Pengembangan Wawasan

- Siswa mendiskusikan masalah
- Guru menyemangati siswa

Fase 4 : Perencanaan dan Pembuatan keputusan

- Siswa merencanakan rangkaian proses pengambilan keputusan
- Guru menjelaskan keputusan yang diambil

Fase 5 : Keterpaduan

- Siswa mendapatkan wawasan lebih mendalam dan mengembangkan tindakan positif
- Guru berkerja sebagai penyemangat.

Fase 6 : Tindakan di luar Wawancara

- Siswa mulai melakukan tindakan yang positif

c. Sistem Sosial

Pembelajar memainkan peranan tak langsung. Pebelajar bertanggung jawab atas kegiatan-kegiatan belajar yang timbul dari proses interaksi, karenanya belajar sesuai istilah *Rogers* ialah "*idiosyncratic*" dimana pembelajar melakukan sesuatu apabila dibutuhkan pebelajar. Sistem sosial dalam strategi tak terarah mengharuskan guru berperan sebagai

fasilitator atau reflector. Namun, hal yang paling penting untuk ditekankan adalah bahwa siswa bertanggung jawab pada pengelolaan proses interaksi (control); adanya pembagian kewenangan antara siswa dan guru. Norma-norma dalam konteks ini menyangkut ekspresi perasaan secara bebas dan kemandirian pikiran serta perilaku. *Reward*, untuk perilaku atau hasil tertentu dan utamanya hukuman tidaklah diterapkan dalam strategi ini. *Rewards* dalam wawancara tidak terarah (*non-directive interview*) lebih subtil dan bersifat intrinsic-penerimaan, pemahaman, dan empati dari guru. Pengetahuan mengenai diri sendiri dan *reward* psikologia yang diperoleh dari kepercayaan diri dikembangkan sendiri oleh siswa.

d. Peran dan Tugas Guru

Tugas guru didasarkan pada upaya mengiring siswa pada ranah penelitian. Guru sebisa mungkin menjangkau siswa, berempati pada kepribadian dan masalah yang dihadapi, dan merespons dengan berbagai cara untuk membantu siswa menjabarkan masalah dan perasaannya, bertanggung jawab pada tindakan mereka, dan merencanakan sasaran-sasaran dan metode-metode dalam mencapai karakteristik siswa. Beberapa hal perilaku guru yang perlu diperhatikan dalam penerapan model ini adalah sebagai berikut :

- (1) Memahami dan tidak memutuskan apa yang harus dilakukan pebelajar.
- (2) Menjelaskan sikap pebelajar dengan merefleksikan kembali kepada mereka sehingga ia dapat memahami apa yang dilakukan berikutnya.

e. Sistem Pendukung

Sistem dukungan dalam model ini berbeda menurut fungsi wawancara, jika sebuah sesi wawancara adalah untuk mengasosiasikan kontrak akademik, maka hal-hal yang diperlukan dalam pembelajaran terarah-diri (*self directed learning*) harus tersedia sesuai. Jika wawancara mencakup proses konseling menyangkut masalah-masalah perilaku, harus ada sumber-sumber yang dapat membantu guru melakukan hal semacam ini. Dalam kedua kasus tersebut, situasi one-to-one mensyaratkan susunan ruang yang memudahkan siswa untuk

berpindah di sepanjang penjurur kelas dan untuk melakukan aktivitas yang berbeda serta menyediakan waktu yang luas dan tidak terburu-buru dalam membeberkan sebuah masalah dengan cukup mendetail. Untuk wilayah kurikulum, semisal membaca, menulis, ilmu kesusastraan, dan ilmu sosial membutuhkan deretan materi yang cukup memadai.

f. Pengaruh

Karena aktivitas pengajaran tidaklah diarahkan secara detail, namun ditentukan oleh siswa, maka pengaruh lingkungan sangat penting disini. Model ini akan berpengaruh berdasarkan keberhasilan siswa dalam mengembangkan diri yang lebih efektif. Karena itulah, model ini bisa dianggap sebagai aktivitas pengasuhan secara keseluruhan. Namun, model ini lebih bergantung pada efek yang dirasakan dalam lingkungan tidak terarah di banding memperhatikan capaian konten dan skill melalui aktivitas yang sudah dirancang khusus sebelumnya.

2. Model Pertemuan Kelas (Classroom Meeting)

a. Pengertian Model

Pertemuan kelas adalah teknik yang digunakan untuk membantu siswa dari hari ke hari tentang prosedur dan disiplin mengenai kemampuan untuk saling memecahkan masalah siswa. Di dalam Model pembelajaran kelas, rasa cinta tercermin dalam bentuk tanggung jawab sosial untuk saling membantu antar sesama dan saling memperhatikan satu sama lainnya. Suatu sekolah hendaknya lebih memperkuat hubungan yang lebih hangat dan konstruktif untuk mencapai suatu keberhasilan, sehingga tidak hanya mengedepankan akademis saja melainkan juga hubungan yang penuh kehangatan. Dengan hal tersebut maka akan melahirkan rasa memiliki harga diri dalam diri manusia.

Model pertemuan kelas ini memandang bahwa kekacauan psikologis yang dialami seseorang terjadi karena kegagalan fungsi sosialnya. Glasser percaya bahwa tiap manusia mempunyai dua kebutuhan dasar, yaitu cinta dan harga diri. Jadi model pertemuan kelas merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk membangun suatu kelompok sosial yang saling menyayangi, menghargai, mempunyai disiplin diri, dan

komitmen untuk berperilaku positif. Model pertemuan kelas ini dapat dilakukan maksimal tiga kali dalam sehari. Tapi, biasanya sekali sehari sudah cukup tergantung dari permasalahan yang dihadapi.

Model ini dipelopori oleh William Glasser. Model pertemuan kelas ini memandang bahwa kekacauan psikologis yang dialami seseorang terjadi karena kegagalan fungsi sosialnya. Glasser percaya bahwa tiap manusia mempunyai dua kebutuhan dasar yaitu cinta dan harga diri. Jadi model pertemuan kelas merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk membangun suatu kelompok sosial yang saling menyayangi, menghargai, mempunyai disiplin diri, dan komitmen untuk berperilaku positif. Model pertemuan kelas ini dapat dilakukan maksimal tiga kali dalam sehari. Tapi, biasanya sekali sehari sudah cukup tergantung dari permasalahan yang dihadapi.

Dalam pengajaran model ini, suasana kelas berlangsung positif. Guru tidaklah boleh menghakimi siapa pun dalam interaksinya dengan siswa. Para siswa juga didorong secara konstruktif berhadapan dengan siswa lain, namun dengan cara yang respek dan hormat-menghormati. Tentu saja sangat sulit menghindari suara-suara negatif dalam proses pelaksanaannya, tetapi seiring dengan waktu dan kebiasaan, program pengajaran ini bisa menjadi produktif bagi pengembangan sosio-emosional siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Glasser terdapat 3 (tiga) tipe pertemuan kelas yang Menurut Glasser terdapat 3 (tiga) tipe pertemuan kelas yang berbeda-beda fokusnya yakni sebagai berikut:

(1) Pertemuan pemecahan masalah (*problem solving*)

Menyangkut diri sendiri dengan masalah tingkah laku dan masalah sosial, tetapi dapat pula mengenai persahabatan, kesendirian dan pilihan jurusan. Orientasi pertemuan selalu positif yang menuju kepada pemecahan dan bukan pada mencari kesalahan.

(2) Pertemuan *open-ended*

Pebelajar diberikan pertanyaan-pertanyaan pemikiran provokatif yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Mungkin pula pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berhubungan dengan kurikulum kelas. Perbedaan antara

pertemuan *open-ended* dengan diskusi kelas ialah bahwa pada pertemuan *open-ended* pertanyaan guru secara khusus tidak mencari jawaban-jawaban faktual. Pembelajar hanya menstimulasi berpikir mengenai apa yang pebelajar tahu atas subjek yang didiskusikan.

(3) Pertemuan diagnosis pendidikan

Dikaitkan dengan apa yang sedang dipelajari di kelas. Tujuannya untuk mendapatkan apakah kelas tidak memahami pelajaran. Dalam hal ini bukan untuk menilai pebelajar, melainkan untuk menemukan apa yang mereka tahu dan mereka tidak tahu. Jadi pembelajar tidak menilai dalam diskusi-diskusi. Pebelajar boleh menyampaikan pendapat dengan bebas dan menarik kesimpulan tentang apa yang dianggapnya tepat.

b. Sintak

Model pertemuan kelas memiliki enam tahap kegiatan pembelajaran, yaitu :

Tahap pertama : Membangun iklim keterlibatan

- Mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi dan berbicara untuk dirinya sendiri
- Berbagi pendapat tanpa saling menyalahkan atau menilai

Tahap kedua : Menyajikan masalah untuk didiskusikan

- Siswa dan atau pengajar membawa isu atau masalah
- Memaparkan masalah secara utuh
- Mengidentifikasi akibat yang mungkin timbul
- Mengidentifikasi norma sosial

Tahap ketiga : Membuat keputusan nilai personal

- Mengidentifikasi nilai yang ada di balik masalah perilaku dan norma sosial
- Siswa membuat kajian personal tentang norma yang harus diikuti sesuai dengan nilai yang dimiliki.

Tahap keempat : Mengidentifikasi pilihan tindakan

- Siswa mendiskusikan berbagai pilihan atau alternatif perilaku
- Siswa besepekak tentang pilihannya itu

Tahap kelima : Membuat komentar

- Siswa membuat komentar secara umum tentang perilaku pilihan

Tahap keenam : Tindak lanjut perilaku

- Setelah periode tertentu, siswa menguji efektifitas dari komitmen dan perilaku baru itu.

Untuk kepentingan praktis pembelajaran di kelas, model ini dapat diadaptasi dalam bentuk kerangka operasional pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 4.1
Pola Model Model Pertemuan Kelas

Langkah Pokok	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
- Menciptakan suasana	- Ciptakan situasi yang kondusif - Pancing munculnya masalah	- Melibatkan diri dalam situasi - Kemukakan masalah
- Menyajikan masalah	- Paparkan konteks masalah	- Paparkan konteks masalah
- Membuat keputusan nilai personal	- Identifikasi nilai di balik masalah	- Buat keputusan nilai terkait masalah
- Mengidentifikasi pilihan tindakan	- Pancing munculnya alternatif tindakan	- Pilih alternatif tindakan terbaik
- Memberi komentar	- Pancing komentar peserta didik	- Beri komentar umum
- Menetapkan tindak lanjut	- Kaji komitmen peserta didik pada perilaku baru	- Tunjukkan komitmen terhadap perilaku

Menyimak tabel tersebut, tergambar secara jelas

bagaimana kegiatan guru dan kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Serta terlihat juga urutan pencapaian suatu pemahaman sebuah nilai dari perilaku untuk disepakati dan dilakukan dalam kehidupan sosial di kelasnya melalui pembelajaran yang dilakukan. Serta belajar bagaimana melakukan dan mentaati komitmen yang telah disepakati tersebut.

c. Sistem Sosial

Model pembelajaran ini diorganisasikan secara terstruktur sedang, kepemimpinan, dan tanggung jawab untuk membimbing interaksi terletak di tangan guru. Meskipun tanggung jawab ada pada guru, tetapi keputusan moral terletak pada diri peserta didik. Lingkungan sosial dalam kelas harus kondusif dan menyenangkan untuk dilakukan diskusi. Walaupun demikian diharapkan pula peserta didik dapat mengambil inisiatif dalam memilih topik diskusi setelah mengalami beberapa aktivitas.

Dalam model pengajaran ini, guru harus mendorong agar diskusi bisa sampai pada solusi-solusi yang tidak menyudutkan atau menghakimi siapa pun. Intinya, siswa harus didorong untuk mencari pemecahan, bukan celan. Glasser percaya bahwa sebagian besar sekolah tidak bisa memenuhi beberapa kebutuhan siswanya dalam pelaksanaan kurikulum ini. Setidak-tidaknya, ada empat kebutuhan yang belum terpenuhi, antara lain: kebutuhan akan rasa memiliki (*sense of belonging*), kebutuhan akan kontrol-diri (*self-control*), kebutuhan akan kebebasan (*sense of freedom*), dan kebutuhan akan kebahagiaan (*sense of enjoyment*). Model *classroom meeting* didesain salah satunya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut.

d. Peran dan Tugas Guru

Adapun prinsip yang perlu dipegang dalam pelaksanaan model pembelajaran ini ialah :

- (1) Prinsip keterlibatan, yaitu melibatkan peserta didik dengan menumbuhkan suasana yang hangat, personal, menarik, dan hubungan yang peka dengan peserta didik.
- (2) Pembelajar tidak memberi penilaian, guru harus mendorong

siswa untuk bersikap tanggung jawab terhadap tingkah laku mereka sendiri dan teman-temannya, dan

(3) Pembelajar mengidentifikasi, memilih dan mengikuti alternatif-alternatif studi tingkah laku, kelompok yang ada dalam kelas dipilih dan diikuti sesuai perilaku alternatif.

e. Sistem Pendukung

Sistem pendukungnya terutama terletak pada kompetensi pembelajar yaitu pribadi guru yang menyenangkan dan keterampilan interpersonal serta penguasaan teknik diskusi. Guru juga harus mampu menciptakan iklim kelas yang terbuka dan tidak bersifat defensif atau selalu bertahan diri, dan pada saat bersamaan guru mampu membimbing kelompok menuju penilaian perilaku dan komitmen. Konteks ruang kelas haruslah didesain sedemikian rupa agar memungkinkan siswa bisa berhadapan dan saling berbagi opini untuk mencapai solusi atas permasalahan tertentu. Desain kelas yang berbentuk lingkaran bisa menjadi alternatif.

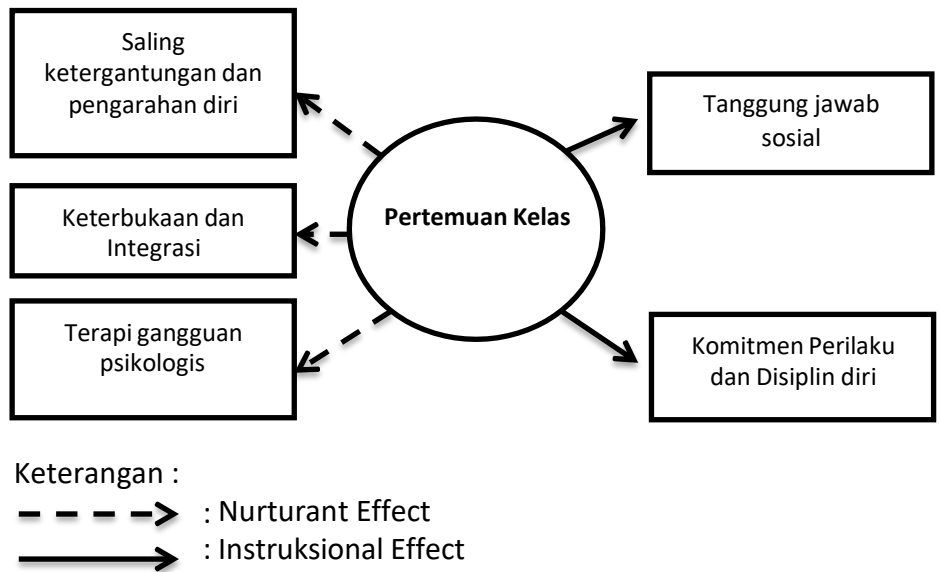
f. Pengaruh

Beberapa pengaruh yang dapat dirasakan oleh guru dari pelaksanaan *classroom meeting* ini antara lain : rasa memiliki dalam diri siswa, motivasi siswa untuk bekerja atas nama kelompok dan mengembangkan kepedulian sosial dalam kelompok, *sharing* bantuan dari siswa yang lebih pandai kepada siswa yang kurang pandai, disiplin diri, komitmen perilaku, dan kecenderungan siswa untuk tidak terlalu bergantung pada guru – tetapi lebih mengandalkan kerja sama dan bantuan dari teman-temannya – untuk mencapai solusi atas suatu permasalahan tertentu.

Model pertemuan kelas secara khusus dirancang untuk membantu individu memahami dirinya dan tanggungjawab atas perkembangan diri sendiri. Model ini dimaksudkan untuk membantu individu memfungsikan pribadinya. Glesser sendiri dengan model ini, lebih peduli dengan perkembangan siswa untuk lebih mampu bertanggung jawab, terintegrasi, bersikap tanggap, mampu mengendalikan dan memonitor pertumbuhannya sendiri.

Penggunaan model Pertemuan Kelas ini diarahkan untuk

mencapai *Instruksional* dan *nurturant effects* seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.1 Dampak Model Pertemuan Kelas

(4) Model Latihan Kesadaran (*Awareness Training*)

a. Pengertian Model

Model Pembelajaran Pelatihan Kesadaran merupakan model pembelajaran yang ditujukan untuk meningkatkan kesadaran manusia. Model latihan kesadaran adalah model pembelajaran yang diarahkan untuk memperluas kesadaran diri dan kemampuan untuk merasa dan berpikir. Di dalam proses pembelajaran, latihan kesadaran dimulai dengan pengaturan para siswa melalui berbagai bentuk arahan dari guru. Siswa-siswa terlibat di dalam aktivitas dan diskusi untuk mengidentifikasi berbagai reaksi- reaksi emosional. Hal yang prinsip bahwa model ini didesain untuk membantu siswa agar lebih dapat merealisasikan diri sepenuhnya.

Model ini dikembangkan oleh Milliam Schutz. Ia menekankan pentingnya pelatihan interpersonal sebagai sarana

peningkatan kesadaran pribadi (pemahaman diri individu). Schutz berpendapat ada empat jenis pengembangan yang diperlukan untuk merealisasi potensi individu:

- (1) Fungsi tubuh
- (2) Fungsi personal (termasuk akuisisi pengetahuan dan pengalaman, pengembangan pemikiran yang logis dan berpikir kreatif, dan integrasi perkembangan intelektual).
- (3) Pengembangan Interpersonal
- (4) Hubungan individu dengan lembaga sosial, organisasi sosial, dan budaya.

Kesadaran menjadi sebuah kendala dalam pengembangan interpersonal. Kebanyakan orang tidak bisa mengendalikan emosinya. Selain itu, tidak menyadari apa yang sebenarnya dirasakan dan bagaimana berperilaku. Schutz akhirnya merancang kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi respons emosional masyarakat. Melalui pengalaman belajar ini, orang menjadi sadar bagaimana mereka bereaksi dan menangani situasi: apa yang membuat mereka takut dan bagaimana mereka mengekspresikan ketakutan ini? apa yang menyenangkan dan bagaimana kesenangan mereka dikomunikasikan?.

Model ini dirancang untuk menimbulkan perasaan dan untuk membantu orang mengenali mereka. menurut Schutz salah satu cara utama adalah mengungkapkan perasaan adalah melalui tubuh (nada suara, gerak tubuh, postur, ekspresi wajah dan otot). Dengan model ini diharapkan akan mampu memberi kesadaran pada seseorang tentang perilakunya dan emosi yang ada dibalik perilakunya. Selain itu, kita akan mampu membaca perasaan orang lain sehingga kita bisa menempatkan diri kita ketika berhubungan dengan orang lain.

Dalam hubungan individu memiliki tiga kebutuhan dasar:

- (1) *kebutuhan untuk inklusi*, mengacu pada kebutuhan seseorang yang akan dirasakan, diperhatikan, dan diberi perhatian yang wajar oleh orang lain. Bagian dari kebutuhan ini diwujudkan oleh kebutuhan seseorang untuk mengidentifikasi dan berempati dengan dia sebagai makhluk sesama.
- (2) *Kontrol adalah kebutuhan dasar kedua*, kebutuhan untuk kontrol bervariasi sepanjang kontinum dari keinginan untuk kekuasaan, otoritas dan kontrol atas orang lain. Kebutuhan

untuk dikendalikan dan memiliki tanggung jawab

(3) *Kasih sayang*, kita semua memiliki kebutuhan yang kuat untuk merasakan kasih sayang dan untuk mengekspresikan dan menerima setiap kali kita dengan orang lain.

Kebutuhan dasar inilah yang harus terpenuhi sehingga kita bisa meningkatkan pengembangan interpersonal. Jika salah satu kebutuhan tidak terpenuhi akan menimbulkan masalah. Dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan inklusi mereka mungkin menunjukkan perilaku yang asosial, sosial, atau oversocial. Orang asosial dan oversocial keduanya memiliki takut diabaikan dan ditinggalkan. Orang asosial lebih suka menyendiri, jauh, introvert, dan menarik diri, sementara orang oversocial adalah yang mencari orang dan tidak dapat berdiri sendirian.

Orang yang memiliki masalah dengan kontrol tidak nyaman dengan kekuasaan dan pengambilan keputusan. Yang mendasari kesulitan mereka adalah takut tidak kompeten, tak berdaya, atau tidak bertanggung jawab. Kebutuhan bervariasi dari kebutuhan untuk mengendalikan orang lain dengan kebutuhan untuk dikendalikan oleh orang lain. Kemerdekaan dan pemberontakan dapat mewakili kurangnya kemauan untuk dikendalikan, sementara kepatuhan, ketundukan, dan pengarahan berikut menunjukkan ketidakinginan untuk menerima kontrol. Orang yang takut kasih sayang tetap jauh dan dangkal dalam hubungan mereka dengan orang lain. Mereka melihat diri mereka sebagai penolakan dicintai dan ketakutan.

Kunci utama prosedur pembelajaran model ini didasarkan atas strategi *encounter*. Teori ini menjelaskan metode untuk meningkatkan kesadaran hubungan antar-manusia yang didasarkan atas keterbukaan, kejujuran, kesadaran diri, tanggung jawab, perhatian terhadap perasaan diri sendiri atau orang lain, dan berorientasi pada kondisi saat ini.

Encounter adalah strategi berhubungan manusia didasarkan pada keterbukaan dan kejujuran, kesadaran diri, tanggung jawab, kesadaran tubuh, perhatian terhadap perasaan. Biasanya terjadi dalam kelompok pengaturan. Strategi ini bebas tergantung bagaimana menciptakan situasi sosial. Dalam permainan ini diberi kesempatan untuk memberlakukan pola biasa agar mengalami perilaku dan menyertai emosi. Permainan menghasilkan konten untuk diskusi kemudian ketika peserta

dapat berbagi pikiran dan perasaan mereka. Mereka juga menerima umpan balik dari orang lain melalui pertemuan aturan, dibantu dengan ekspresi langsung dari perasaan mereka. Ada dua kelompok yaitu kelompok kesadaran dan kelompok pertemuan (encounter).

Dalam sebuah kelompok kesadaran permainan eksplorasi menghasilkan konten untuk diskusi, yang terutama berbagi kesadaran. Dalam sebuah kelompok pertemuan itu kontak sosial kurang terstruktur. Anggota berkumpul bersama dan bereaksi terhadap satu masalah lain atau untuk dibawa oleh individu ke grup. Secara umum, kelompok kesadaran mulai dengan langkah oleh guru (konselor, terapis, pemimpin kelompok) yang menimbulkan masalah atau memberikan tugas. Ini memberikan seluruh kelompok atau mungkin, individu yang dipilih, dengan kesempatan untuk menemukan daerah interpersonal dalam pertumbuhan yang diinginkan (inklusi, mengendalikan, atau kasih sayang). Contoh : Dalam sebuah kelas berukuran rata-rata dua belas siswa secara diam-diam berseliweran dengan mata tertutup, secara bergantian melakukan kontak dengan satu orang dan kemudian bergeser ke yang lain, semua tanpa kata-kata.

Kadang-kadang siswa akan tinggal dengan orang yang mereka sentuh. Lebih sering mereka berkomunikasi nonverbal yaitu dengan jabat tangan, beradu kepala tangan dengan yang lain, dan kemudian pindah ke orang lain. Kadang-kadang mereka "memperkenalkan" dua orang untuk satu sama lain. Itu sulit dilakukan tanpa kata-kata. Kelompok itu diatur dalam lingkaran. Kebanyakan orang yang terhubung ke orang-orang di kedua sisi. Beberapa tidak. Beberapa saat kemudian, pemimpin-fasilitator meminta semua orang untuk membuka matanya dan duduk di lantai dalam lingkaran kecil. Dia mulai dengan berbagi beberapa pengamatan dengan kelompok. Dari situ kita belajar bahwa setiap orang telah diberi nomor rahasia dan tugasnya adalah untuk menemukan nomor yang masuk di kedua sisi mereka.

Mereka juga diberikan batasan bahwa ini harus dilakukan tanpa kata-kata. Pemimpin mengamati bahwa beberapa orang sangat energik dalam mencari orang lain dan dalam perjodohan. Orang lain berdiri menunggu untuk ditemukan. Fasilitator meminta semua orang untuk menjelaskan pengalamannya

dalam permainan eksplorasi. Beberapa orang berbicara tentang perasaannya. Orang lain merasa marah ketika mereka terganggu oleh peserta lain sementara "berkomunikasi" dengan orang lain. Yang lain menyatakan kepuasan setelah mereka menemukan pasangan mereka. Beberapa orang suka bertemu banyak orang. Segera orang bicara bolak-balik satu sama lain, mengomentari bagaimana kontak tertentu merasa, apa gerak tubuh tertentu dimaksud dan bagaimana mereka menafsirkan beberapa anggota dalam lingkaran sangat mengartikulasikan tentang pengalaman mereka. Lainnya adalah umum dan kabur: dan pemimpin-fasilitator mendorong mereka untuk menggambarkan perasaan atau menjadi lebih spesifik. Secara bertahap sebagian besar orang telah mengidentifikasi gaya perilaku mereka, terutama dalam menanggapi perasaan-perasaan tertentu.

Urutan kegiatan di dalam kelas ini adalah khas dari model pelatihan kesadaran. Peserta pertama terlibat dalam permainan tugas atau eksplorasi, kemudian mereka mendiskusikan reaksi mereka terhadap kegiatan tersebut. Dalam diskusi mereka didorong untuk bertanggung jawab atas perasaan mereka dan perilaku, untuk tinggal dengan deskripsi perasaan, dan saling memberikan umpan balik pada apa yang mereka alami. Ketiga, mengambil tanggung jawab untuk diri sendiri; fokus dan perasaan; dan terlibat dalam umpan balik membentuk aturan dasar untuk sesi pertemuan.

Guru sebagai fasilitator perlu menyadari hubungan antara bahasa siswa dan konsep tanggung jawab. Fokus dan perasaan aturan kedua pertemuan menyangkut penekanan pada perasaan. Tujuan luas dari permainan eksplorasi adalah melibatkan orang dalam situasi yang biasanya memprovokasi reaksi emosional dan memiliki orang-orang menyadari perasaan itu. Akibatnya, diskusi harus fokus dan perasaan dan pengalaman langsung bukan pada pikiran dan alasan. Guru-fasilitator perlu waspada terhadap intelektualisasi, mendorong siswa untuk kembali ke perasaan mereka. Sekali lagi, bahasa merupakan salah satu indikator apakah orang yang berhubungan dengan perasaan mereka.

Model Pelatihan Kesadaran (*Awareness Training*) bervariasi dari satu pemimpin ke yang lain dan dari satu kelompok ke kelompok yang lain. model ini meningkatkan minat

siswa dalam proses terbuka dan fleksibel. Adanya diskusi adalah untuk kejujuran dan ekspresi terbuka. Model juga menggunakan permainan eksplorasi. Terlepas dari gaya, mereka menekankan membuka potensi individu masing-masing dan memanfaatkan kemungkinan unik dari kelompok.

b. Sintak

Prosedur pembelajaran pelatihan kesadaran hanya meliputi dua tahap, yaitu:

Fase 1 : Menyampaikan tugas dan menyelesaikan tugas

Fase 2 : Presentasi mendiskusikan atau menganalisis tugas

Untuk lebih mengefektifkan model latihan

kesadaran (*awareness training*) maka dilengkapi dengan strategi pembelajaran berupa penayangan film dan video (audio visual), ceramah dengan bantuan media *power point*, *game*, diskusi dan kerja kelompok. Penerapan beragam strategi berperan memotivasi peserta agar antusias dan bersemangat dalam aktivitas pelatihan. Hal ini sesuai pendapat Gardano (1994) bahwa penggunaan film atau video dapat membantu mengembangkan pemahaman individu mengenai tema-tema budaya, meningkatkan kesadaran mengenai berbagai perbedaan dan persamaan antar budaya, meningkatkan kesadaran tatapandang individu akan budayanya sendiri dan agar semakin dapat memahami perbedaan budaya.

Penerapan model latihan kesadaran mencakup diskusi, presentasi dan refleksi sebagai bentuk proses eksplorasi terhadap pengalaman diri konselor, pelatihan dengan menggunakan teknik eksplorasi diri (*self-exploration*) efektif untuk pelatihan multikultural, untuk mengevaluasi nilai-nilai inti, keyakinan-keyakinan dan pandangan hidup. Penerapan model awareness yang terbukti efektif meningkatkan kesadaran multikultural akan mendorong proses untuk mendapatkan fakta (*facts*), mendapatkan pengetahuan (*knowledge*), dan informasi (*information*) yang dibutuhkan untuk memahami makna dari perilaku diri sendiri dan konseli serta meningkatkan keterampilan konseling.

c. Sistem Sosial

Kelompok Encounter benar-benar sebuah pertemuan

sosial yang semua tergantung pada iklim sosial yang dihasilkan-kemauan untuk mengeksplorasi diri sendiri; rasa tanggung jawab dalam membantu orang lain untuk mengeksplorasi diri mereka sendiri, keterbukaan untuk berinteraksi atas masalah. sebuah perhatian atas kebutuhan sendiri untuk pertumbuhan. Pengakuan atas kebutuhan bersama untuk bekerja sama bagi seseorang sebagai individu dan kelompok.

d. Peran dan Tugas Guru

Pemimpin penjaga anggota kelompok rentan terhadap over pertukaran kepada seluruh kelompok. Namun, secara umum membantu individu mendapatkan wawasan ke dalam perilaku mereka sendiri dan mengembangkan alat konseptual untuk menggambarkan perilaku mereka. Pekerjaan pemimpin utama untuk menjaga keterbukaan setiap saat. Dia mencoba untuk berkomunikasi dengan keterusterangan dan kejujuran dan eksplorasi tanpa hambatan perasaan seseorang dan reaksi. Pemimpin waspada terhadap kedua ungkapan verbal dan nonverbal dari perasaan. Fasilitator juga waspada terhadap penggunaan bahasa, terutama ketika mengungkapkan kurangnya tanggung jawab, intelektualisasi, dan menghindari perasaan.

e. Sistem Pendukung

Untuk model ini pemimpin perlu akses terhadap berbagai permainan eksplorasi yang berhubungan dengan bidang interpersonal inklusi, kontrol, dan kasih sayang. Dia juga membutuhkan kompetensi dalam mengenali perasaan (dan menghindari perasaan) dan dalam memfasilitasi lingkungan.

f. Pengaruh

Pelatihan kesadaran dirancang khusus untuk membantu orang menyadari diri mereka sendiri secara lebih lengkap. Namun, tujuan utama dari pelatihan kesadaran adalah membuka kemungkinan untuk individu mereka untuk pembangunan, untuk meningkatkan kesadaran diri dan kemungkinan mereka di dalamnya serta hubungan interpersonal yang mungkin mereka miliki dengan orang lain. Meskipun pelatih sangat sedikit kesadaran akan mau mempekerjakan

model mereka untuk mengajar mata pelajaran sekolah, kebanyakan akan mengakui bahwa pelatihan kesadaran mungkin akan mengakibatkan peningkatan belajar di sekolah. Namun, tujuan model adalah untuk fokus pada pengembangan kepribadian.

IV. RANGKUMAN

Rumpun model pembelajaran personal bertujuan untuk mengembangkan kepercayaan diri dan perasaan realistis serta menumbuhkan empati pada orang lain, meningkatkan proporsi pendidikan yang berasal dari kebutuhan dan aspirasi siswa, mengembangkan kreatifitas dan ekspresi pribadi. Contoh model yang termasuk kedalam rumpun model ini adalah model pengajaran non direktif, model latihan kesadaran dan model pertemuan kelas. Masing masing model pembelajaran itu memiliki tujuan masing masing yang spesifik.

V. TES FORMATIF

Setelah mempelajari materi silahkan selesaikan latihan di bawah ini :

Petunjuk : Jawab pertanyaan di bawah ini dengan tepat !

1. Jelaskan tujuan rumpun model pembelajaran personal ?
2. Jelaskan tujuan model pembelajaran pada rumpun model pembelajaran personal ?

Tugas :

Buat Rancangan kegiatan menggunakan model model pembelajaran rumpun model pembelajaran personal (pilih salah satu)

Rubrik

Uraian Pertanyaan	Batasan Jawaban	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tujuan rumpun model pembelajaran personal	Mengembangkan kepercayaan diri dan perasaan realistis serta menumbuhkan empati pada orang lain, meningkatkan proporsi pendidikan yang berasal dari kebutuhan dan aspirasi siswa, mengembangkan kreatifitas dan ekspresi pribadi.	8	0
Tujuan model pengajaran non direktif, latihan kesadaran, pertemuan kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pengajaran non direktif bertujuan untuk pengembangan diri, kompetensi dan minat serta kreatifitas 2. Model latihan kesadaran bertujuan untuk peningkatan rasa percaya diri, kemampuan interpersonal, tanggung jawab dan kejujuran 3. Model pertemuan kelas bertujuan untuk meningkatkan rasa tanggung jawab sosial, disiplin diri, komitmen perilaku dan terapi psikologis. 	10	0

Pedoman Penskoran

1. Untuk nomor 1 Skor sesuai = 8 ; skor tidak sesuai = 0
2. Untuk nomor 2 skor sesuai = 10 ; skor tidak sesuai = 0
3. Skor maksimal = 18
4. Nilai = $\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$
5. Kriteria :

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
40 – 60	Cukup
< 40	Kurang

Para mahasiswa silahkan cermati hasil penskoran dengan kriteria, apabila para mahasiswa sudah mencapai nilai pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik” maka silahkan lanjut pada **Kegiatan Belajar 5**. Akan tetapi apabila para mahasiswa mencapai nilai pada kategori “Cukup” atau “Kurang”, maka para mahasiswa harus mengulang kembali pembelajaran pada **Kegiatan Belajar 4**.

Kegiatan Belajar 5

RUMPUN MODEL PEMBELAJARAN SISTEM PERILAKU

I. PENDAHULUAN

Para mahasiswa ! selamat datang di modul mata kuliah model model pembelajaran kegiatan belajar 5, sebelum mempelajari kegiatan belajar ini para mahasiswa wajib membaca petunjuk belajar serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah selesai mempelajari kegiatan belajar ini.

Petunjuk Belajar :

Kegiatan belajar 5 pada modul ini akan mempelajari mengenai rumpun model pembelajaran sistem perilaku. Untuk memahami cara mempelajari materi pada kegiatan belajar ini, para mahasiswa harus memperhatikan hal hal berikut ini :

1. Pahami petunjuk belajar dan tujuan pembelajaran pada masing masing kegiatan belajar
2. Pahami uraian materi pada tiap kegiatan belajar, silahkan diperkaya dengan sumber sumber lainnya
3. Kerjakan latihan pada setiap akhir kegiatan belajar
4. Cocokkan hasil latihan dengan rubrik yang tersedia
5. Apabila hasil latihan telah sesuai dengan kategori pada rubrik, silahkan lanjut pada kegiatan belajar berikutnya.

II. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi mahasiswa dapat :

1. Menjelaskan tujuan rumpun model pembelajaran system perilaku
2. Menjelaskan tujuan model pembelajaran pada rumpun model pembelajaran system perilaku
3. Menyusun Rancangan Pembelajaran menggunakan model model pembelajaran rumpun model pembelajaran system perilaku

III. URAIAN MATERI

A. Tujuan Rumpun Model Sistem Perilaku

Model pembelajaran rumpun sistem perilaku didasarkan pada teori teori belajar perilaku. Gagasan kunci dalam teori perilaku

didasarkan pada paradigma responsif pengulangan stimulus di mana perilaku manusia dianggap berada di bawah kendali lingkungan eksternal (Joyce & Weill, 2003). Oleh karena itu teori belajar perilaku menekankan pada penciptaan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk kegiatan pembelajaran. Menurut Indrawati (2011) model model yang termasuk kedalam rumpun model ini lebih fokus pada upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan untuk memanipulasi penguatan perilaku secara efektif. Menurut teori belajar perilaku belajar merupakan suatu proses pembentukan hubungan stimulus-respons. Respon dalam hal ini akan muncul apabila diberikan stimulus oleh guru. Dengan demikian pembentukan hubungan stimulus – respon harus secara terus menerus dikontrol oleh guru, agar hubungan tersebut menjadi suatu kebiasaan (habits).

Model sistem perilaku menekankan proses latihan yang terus menerus serta menekankan pada penciptaan lingkungan pembelajaran. Menurut Joyce & Weill (2003) stimulus membangkitkan perilaku, jika perilaku itu diperkuat, maka dengan stimulus yang sama akan membangkitkan perilaku sama yang diperkuat. Oleh karena lingkungan pembelajaran sangat penting menurut teori behavior, dalam hal ini lingkungan pembelajaran merupakan faktor yang dapat memperkuat respon respon yang muncul. Dalam hal ini penguatan merupakan inti dari proses pembelajaran menurut teori belajar perilaku.

Adapun tujuan dari model sistem perilaku adalah fokus pada penguasaan konsep yang berupa materi pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural. Pengetahuan deklaratif merupakan pengetahuan faktual atau pengetahuan konseptual yang berupa konsep konsep dasar atau formula. Sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang cara melakukan sesuatu yang berupa tahapan yang berurutan.

B. Contoh Model

1. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

a. Pengertian Model

Direct instruction atau model pembelajaran langsung adalah merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang

terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Sofan Amri & Irfan Khoirul Ahmadi, 2010).

Dalam Joyce, Bruce, Weil Marsha, and Emily Calhoun. 2009. *Model's of Teaching (Model-model Pengajaran)*. Mengatakan bahwa Model ini sebagaimana namanya, adalah bimbingan dan pemberian respon balik secara langsung. Rancangannya dibentuk untuk meningkatkan dan memelihara motivasi melalui aktivitas mengandalkan diri sendiri dan penguatan ingatan terhadap materi-materi yang telah dipelajari. Melalui kesuksesan dan respon balik positif, model ini mencoba memperkaya penghargaan diri siswa.

Kemudian, di lain pihak, model pembelajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center* (Trianto, 2010). Menurut Arends (dalam Trianto, 2010), model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah.

Lebih lanjut Arends (2001) menyatakan: "*Direct instruction is a teacher-centered model that has five steps: establishing set, explanation and/or demonstration, guided practice, feedback, and extended practice a direct instruction lesson requires careful orchestration by the teacher and a learning environment that businesslike and task-oriented*". Artinya: Pengajaran langsung adalah model berpusat pada guru yang memiliki lima langkah: menetapkan tujuan, penjelasan dan/atau demonstrasi, panduan praktek, umpan balik, dan perluasan praktek. Pelajaran dalam pengajaran langsung memerlukan perencanaan yang hati-hati oleh guru dan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berorientasi tugas.

Sedangkan menurut Hamzah (2008) bahwa model pembelajaran langsung adalah program yang paling efektif untuk mengukur pencapaian keahlian dasar, keahlian dalam memahami suatu materi dan konsep diri sendiri. Model pembelajaran langsung ini sangat ditentukan oleh pendidik, artinya pendidik berperan penting dan dominan dalam proses pembelajaran. Penyebutan ini mengacu pada gaya mengajar di mana pendidik terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran

kepada peserta didik dan mengajarkannya kepada seluruh peserta didik dalam kelas.

Pembelajaran Langsung merupakan pengetahuan yang bersifat informal dan prosedural yang menjurus pada keterampilan dasar akan lebih efektif jika disampaikan dengan cara pembelajaran langsung. Meski tidak ada sinonim dan resitasi yang berhubungan erat dengan model pengajaran langsung (MPL), tetapi istilah model pengajaran langsung sering disebut juga dengan model pengajaran aktif (*active teaching model*), *training model*, *mastery teaching*, dan *explicit instruction* (Arend, 2001; Kardi & Nur, 2000). Pengajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat teacher center. Menurut Arends (1997), model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Selain itu, model pembelajaran ini juga ditujukan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

Pengajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mempunyai 5 langkah dalam pelaksanaannya, yaitu menyiapkan siswa menerima pelajaran, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjut (mandiri) (Nur, 2000). Arends (1997) mengemukakan bahwa "the direct instruction model was specifically designed to promote student learning of procedural knowledge and declarative knowledge that is well structured and can be taught in a step-by-step fashion". artinya model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah. Istilah lain model pengajaran langsung dalam Arends (2001) antara lain *training model*, *active teaching model*, *mastery teaching*, *explicit instruction*.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa *Direct*

Instruction adalah model pengajaran yang dilakukan guru secara langsung dalam mengajarkan keterampilan dasar dan didemonstrasikan langsung kepada siswa dengan tahapan yang terstruktur. Model pengajaran langsung diharapkan dapat menjadi penunjangnya proses kegiatan belajar mengajar untuk guru dan siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai dengan baik dan hasil belajar yang diperoleh dapat meningkat dengan baik pula.

Model pengajaran langsung memberikan kesempatan siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan apa yang dimodelkan gurunya. Oleh karena itu hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pengajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan yang terlalu kompleks. Di samping itu, model pengajaran langsung mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur.

Guru yang menggunakan model pengajaran langsung tersebut bertanggung jawab dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran, struktur materi, dan keterampilan dasar yang akan diajarkan. Kemudian menyampaikan pengetahuan kepada siswa, memberikan permodelan/demonstrasi, memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih menerapkan konsep/keterampilan yang telah dipelajari, dan memberikan umpan balik.

Salah satu karakteristik dari suatu model pembelajaran adalah adanya sintaks/tahapan pembelajaran. Selain harus memperhatikan sintaks, guru yang akan menggunakan pengajaran langsung juga harus memperhatikan variabel-variabel lingkungan lain, yaitu fokus akademik, arahan dan kontrol guru, harapan yang tinggi untuk kemajuan siswa, waktu dan dampak dari pembelajaran. Joyce and Weil berpendapat beberapa keunggulan terpenting dari pembelajaran langsung adalah adanya Fokus akademik merupakan prioritas pemilihan tugas-tugas yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran, aktivitas akademik harus ditekankan.

Pengarahan dan kontrol guru terjadi ketika memilih tugas-tugas siswa dan melaksanakan pembelajaran, menentukan

kelompok, berperan sebagai sumber belajar selama pembelajaran dan meminimalkan kegiatan non akademik. Kegiatan pembelajaran diarahkan pada pencapaian tujuan sehingga guru memiliki harapan yang tinggi terhadap tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh siswa. Dalam model pembelajaran langsung terdapat beberapa ciri-ciri khusus yang memberikan keunggulan pada model ini. Adapun ciri-ciri tersebut, diantaranya :

(1) Fokus Akademik

Fokus akademik berarti prioritas tertinggi yang diletakkan dalam penugasan dan penyelesaian tugas akademik. Dalam hal ini, penggunaan perangkat non akademik seperti misalnya mainan dan teka-teki tidak terlalu ditekankan atau bahkan ditiadakan. Menurut beberapa para ahli, fokus yang kuat terhadap masalah akademik menciptakan keterlibatan siswa yang semakin kuat dalam rangka menghasilkan dan memajukan prestasi mereka (Fisher, Berliner, Filby, Marliave, Ghen, dan Dishaw, 1980; Madaus, Airasian, dan Kellaghan, 1980; Rosenshine, 1970, 1971, 1985).

(2) Arahan dan Kontrol Guru

Kontrol dan arahan guru diberikan saat guru memilih dan mengarahkan tugas pembelajaran, menegaskan peran inti selama memberi instruksi, dan meminimalisir jumlah percakapan siswa yang tidak berorientasi akademik.

(3) Harapan yang Tinggi Terhadap Perkembangan Siswa

Guru memiliki harapan besar kepada peserta didik serta concern dalam bidang tersebut akan berupaya menghasilkan kemajuan akademik serta perilaku kondusif demi terciptanya kemajuan dalam pendidikan.

(4) Sistem Manajemen Waktu

Salah satu tujuan dari model pembelajaran langsung, yaitu memaksimalkan waktu belajar siswa. Dalam hal ini, perilaku-perilaku guru yang tampak berhubungan langsung dengan waktu yang dimiliki siswa dan rating kesuksesan dalam mengerjakan tugas, yang pada akhirnya juga berhubungan dengan tingkat kemajuan prestasi siswa. Menurut Rosenshine (1970) siswa menghabiskan waktu 50% sampai 70% waktu untuk mengerjakan tugas seorang diri. Artinya, siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas dalam

50% sampai 70% dari jumlah waktu. Jika hal ini dimaksimalkan, akan berdampak pada kemajuan prestasi siswa yang cukup signifikan.

(5) Atmosfer Akademik yang Cukup Netral

Lingkungan instruksi langsung adalah tempat dimana pembelajaran menjadi fokus utama dan tempat dimana siswa terlibat dalam tugas-tugas akademik dalam waktu tertentu dan mencapai rating kesuksesan yang tinggi. Iklim sosial dalam lingkungan ini harus diciptakan secara positif dan bebas dari pengaruh negatif. Dimana guru harus menghindari praktek-praktek negatif, seperti mencela perilaku siswa.

Sedangkan, model pembelajaran langsung mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Kardi&Nur, 2000: 3:

- (1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar
- (2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
- (3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil

Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa karakteristik atau ciri-ciri dari model pembelajaran langsung sebagai berikut :

- (1) Model pembelajaran langsung dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering diidentikkan dengan ceramah;
- (2) Biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berfikir ulang. Ada yang menyebut dengan istilah pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif;
- (3) Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.

b. Sintak

Instruksi langsung memainkan peran yang terbatas namun penting dalam program pendidikan yang komprehensif. Kritik terhadap instruksi langsung memperingatkan pada kita bahwa pendekatan ini seharusnya tidak di gunakan setiap saat, untuk semua bidang pendidikan, atau untuk semua siswa. Akan tetapi, terlepas dari kewaspadaan atas peringatan ini, instruksi langsung tetap memiliki track record empiris yang relative solid. Beberapa keunggulan terpenting dan instruksi langsung ini adalah adanya fokus akademik, arahan dan kondisi guru, harapan yang tinggi terhadap perkembangan siswa, sistem manajemen waktu, dan atmosfer akademik yang relative stabil. Fokus akademik berarti prioritas tertinggi terhadap penugasan dan penyelesaian tugas akademik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa fokus yang kuat terhadap masalah akademik dapat menciptakan keterlibatan siswa yang semakin kuat dan, kemudian menghasilkan dan memajukan prestasi mereka.

Adapun tahapan pembelajaran model pembelajaran langsung menurut Joyce & Weil (2003) mengenai langkah-langkah (sintak) model pembelajaran terdiri dari lima tahap, yaitu sebagai berikut :

Fase 1 : Orientasi

Dalam tahap ini, guru mulai membangun/membuat kerangka kerja pelajaran. Guru menyampaikan harapan dan keinginannya, menjelaskan tugas-tugas yang ada dalam pembelajaran, dan menentukan tanggung jawab siswa. Terdapat 3 langkah yang menjadi syarat untuk dapat mencapai tujuan ini, yakni :

- (1) Guru memaparkan maksud dari pelajaran dan tingkat-tingkat performa dalam praktek.
- (2) Guru menggambarkan isi pelajaran dan hubungannya dengan pengalaman sebelumnya.
- (3) Guru mendiskusikan prosedur-prosedur pembelajaran.

Fase 2 : Presentasi

Dalam tahap ini, guru menjelaskan konsep atau skill baru dan memberikan pemeragaan serta contoh. Jika materi yang ada merupakan konsep yang baru, maka guru harus

mendiskusikan karakteristik-karakteristik dari konsep, aturan-aturan pendefinisian, dan beberapa contoh. Jika materinya merupakan skill baru, maka guru harus menyampaikan langkah-langkah untuk memiliki skill tersebut dengan menyajikan contoh di setiap langkah. Guru hendaknya mentransfer informasi materi atau skill yang baru, baik secara lisan maupun visual, sehingga siswa akan dapat memiliki dan mempelajari representasi visual sebagai referensi di awal pembelajaran. Selain itu, guru juga menguji siswa dalam penguasaan informasi materi atau skill sebelum beralih ke tahap selanjutnya.

Fase 3 : Praktek yang Terstruktur

Dalam tahap ini, guru menuntun siswa melalui contoh-contoh praktek dan langkah-langkah didalamnya. Biasanya, siswa menjalankan praktek dalam sebuah kelompok, kemudian menawarkan diri untuk menulis jawaban. Cara yang paling efektif yaitu dengan menyajikan contoh praktek secara transparan dan terbuka, sehingga semua siswa bisa melihat bagaimana tahap-tahap praktek dilalui. Peran guru disini, yaitu memberikan respon balik terhadap respon siswa, baik untuk menguatkan respon yang sudah tepat maupun memperbaiki kesalahan dan mengarahkan siswa pada performa praktek yang tepat.

Fase 4 : Praktek Dibawah Bimbingan Guru

Dalam tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan praktek dengan kemampuan sendiri. Praktek dibawah bimbingan dapat memudahkan guru dalam mempersiapkan untuk mengembangkan kemamuan siswa dan menampilkan tugas pembelajaran. Hal ini biasa dilakukan dengan meminimalisir jumlah dan ragam kesalahan yang dilakukan siswa. Peran guru dalam tahap ini yaitu mengontrol kerja siswa dan memberikan respon balik yang bersifat korektif ketika diperlukan.

Fase 5 : Praktek Mandiri

Dalam tahap ini, siswa melakukan praktek dengan caranya sendiri tanpa bantuan dan respon balik dari guru. Adapun tahap ini dilakukan ketika siswa telah mencapai level akurasi 85% sampai 90% dalam praktek dibawah bimbingan. Tujuan dari praktek mandiri adalah memberikan materi baru

untuk memastikan dan menguji pemahaman siswa terhadap praktek-praktek sebelumnya. Praktek mandiri ini harus ditinjau sesegera mungkin setelah siswa menyelesaikan semua proses.

Hal ini dilakukan untuk memperkirakan dan mengetahui level akurasi siswa (stabil atau tidak), serta memberikan respon balik yang bersifat korektif di akhir praktek kepada siswa yang membutuhkan. Aktivitas praktek mandiri bisa dilakukan dengan waktu yang singkat namun dalam satu waktu.

Selain itu, langkah-langkah pembelajaran model langsung pada dasarnya mengikuti pola-pola pembelajaran secara umum. Menurut Kardi dan Nur (2000:27-43), langkah-langkah pengajaran langsung meliputi tahapan sebagai berikut :

- (1) Menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa;
- (2) Menyampaikan tujuan;
- (3) Menyiapkan siswa;
- (4) Presentasi dan demonstrasi;
- (5) Mencapai kejelasan;
- (6) Melakukan demonstrasi;
- (7) Mencapai pemahaman dan penguasaan;
- (8) Berlatih;
- (9) Memberikan latihan terbimbing;
- (10) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik;
- (11) Memberikan kesempatan latihan mandiri

c. Sistem Sosial

Sistem sosial dalam model instruksi langsung ini benar-benar terstruktur. Secara keseluruhan berlaku teacher centered, guru lebih banyak berperan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengontrol perilaku siswa, meninisiasi serta menyampaikan konsep kepada siswa.

d. Peran dan Tugas Guru

Dalam model ini, tugas guru adalah menyediakan pengetahuan mengenai hasil-hasil membantu siswa mengandalkan diri mereka sendiri, dan memberikan reinforcement. Sistem dukungan mencakup rangkaian tugas

pembelajaran, yang terkadang sama rumitnya dengan seperangkat materi yang dikembangkan sendiri oleh tim instruktur.

e. Sistem Pendukung

Lingkungan instruksi langsung adalah tempat dimana pembeajaran menjadi fokus utama dan tempat dimana siswa terlibat dalam tugas-tugas akademik dalam waktu tertentu dalam mencapai rating kesuksesan yang tinggi. Iklim sosial dalam lingkungan ini harus diciptakan secara positif dan bebas dari pengaruh negatif

f. Pengaruh

Model ini sebagaimana namanya, adalah bimbingan dan pemberian respons balik secara langsung. Model ini menuntut siswa untuk mendekati materi akademik secara sistematis. Rancangannya dibentuk untuk meningkatkan dan memelihara motivasi melalui aktivitas pengendalian diri penguatan ingatan terhadap materi-materi yang telah dipelajari. Melalui kesuksesan dan respons balik positif, model ini mencoba memperkaya penghargaan diri siswa.

Di lain pihak, Slavin (2003) mengemukakan tujuh langkah dalam sintaks pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut.

- (1) Menginformasikan tujuan pembelajaran dan orientasi pelajaran kepada siswa. Dalam tahap ini guru menginformasikan hal-hal yang harus dipelajari dan kinerja siswa yang diharapkan
- (2) Me-review pengetahuan dan keterampilan prasyarat. Dalam tahap ini guru mengajukan pertanyaan untuk mengungkap pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai siswa.
- (3) Menyampaikan materi pelajaran. Dalam fase ini, guru menyampaikan materi, menyajikan informasi, memberikan contoh-contoh, mendemonstrasikan konsep dan sebagainya.
- (4) Melaksanakan bimbingan. Bimbingan dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menilai tingkat pemahaman siswa dan mengoreksi kesalahan konsep.

- (5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih. Dalam tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilannya atau menggunakan informasi baru secara individu atau kelompok
- (6) Menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik. Guru memberikan reviu terhadap hal-hal yang telah dilakukan siswa, memberikan umpan balik terhadap respon siswa yang benar dan mengulang keterampilan jika diperlukan
- (7) Memberikan latihan mandiri. Dalam tahap ini, guru dapat memberikan tugas-tugas mandiri kepada siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang telah mereka pelajari.

2. Model Mastery Learning

a. Pengertian Model

Model pembelajaran tuntas ini sudah dijadikan sebagai salah satu pembaharuan dalam pendidikan di Indonesia sejak diberlakukannya kurikulum tahun 1975 dan pada saat perintisan pembelajaran dengan menggunakan sistem modul. Pembelajaran tuntas pada dasarnya merupakan suatu model pembelajaran yang difokuskan pada penguasaan siswa terhadap bahan pembelajaran yang dipelajari. Melalui model pembelajaran tuntas ini, siswa diberi peluang untuk maju sesuai dengan kemampuan dan kecepatan mereka sendiri serta dapat meningkatkan tahap penguasaan pembelajarannya.

Konsep pembelajaran tuntas dilandasi oleh pandangan bahwa semua atau hampir semua siswa akan mampu mempelajari pengetahuan atau keterampilan dengan baik asal diberikan waktu yang sesuai dengan kebutuhannya. Setiap siswa mempunyai kemampuan dan upaya untuk menguasai sesuatu yang dipelajari. Tahap penguasaan bergantung kepada kualitas pembelajaran yang dialaminya. Pembelajaran tuntas merupakan suatu model pembelajaran untuk memastikan bahwa semua siswa menguasai hasil pembelajaran yang diharapkan dalam suatu unit pembelajaran sebelum berpindah ke unit pembelajaran berikutnya. Model ini membutuhkan waktu yang cukup dan proses pembelajaran yang berkualitas. Coba Anda perhatikan juga pendapat beberapa orang pakar pendidikan

berikut ini.

Menurut Bloom (1968) pembelajaran tuntas merupakan satu model pembelajaran yang difokuskan pada penguasaan siswa dalam sesuatu hal yang dipelajari. Kemudian, Anderson & Block (1975) berpendapat bahwa pembelajaran tuntas adalah seperangkat gagasan dan tindakan pembelajaran secara individu yang dapat membantu siswa untuk belajar secara konsisten. Gagasan dan tindakan ini menghasilkan proses pembelajaran yang sistematis, membantu siswa yang menghadapi masalah pembelajaran, serta membutuhkan waktu yang cukup bagi siswa untuk mencapai ketuntasan berdasarkan kriteria ketuntasan yang jelas.

Belajar tuntas (*mastery learning*) adalah filosofi pembelajaran yang berdasar pada anggapan bahwa semua siswa dapat belajar bila diberi waktu yang cukup dan kesempatan belajar yang memadai. Selain itu, dipercayai bahwa siswa dapat mencapai penguasaan akan suatu materi bila standar kurikulum dirumuskan dan dinyatakan dengan jelas, penilaian mengukur dengan tepat kemajuan siswa dalam suatu materi, dan pembelajaran berlangsung sesuai dengan kurikulum. Dalam metoda belajar tuntas, siswa tidak berpindah ke tujuan belajar selanjutnya bila ia belum menunjukkan kecakapan dalam materi sebelumnya.

Terdapat tiga hal yang menjadi alasan mengapa model pembelajaran tuntas ini perlu dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, yaitu sebagai berikut:

- (1) Siswa memiliki kemampuan dan kebutuhan yang berbeda-beda, sehingga membutuhkan layanan pembelajaran dan waktu yang berbeda pula.
- (2) Siswa membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dan berkesan, sehingga mereka dapat belajar dengan senang tanpa adanya paksaan.
- (3) Siswa pada dasarnya harus menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ditawarkan dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Karakteristik Pembelajaran Tuntas menganut pendekatan individual, artinya meskipun kegiatan belajar ditujukan kepada sekelompok siswa (kelas), tetapi mengakui dan melayani

perbedaan-perbedaan individual siswa, sehingga pembelajaran memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing siswa secara optimal. Dengan demikian, yang menjadi dasar pemikiran dari penerapan pendekatan individual dalam pembelajaran tuntas adalah adanya pengakuan terhadap perbedaan individual masing-masing siswa.

Dalam merealisasikan pengakuan terhadap perbedaan individual maka dalam pendekatan pembelajaran tuntas digunakan azas maju berkelanjutan (*continuous progress*). Kompetensi yang diharapkan dicapai oleh siswa harus dinyatakan dalam rumusan yang jelas dan pembelajaran dipecah-pecah menjadi unit-unit yang memungkinkan siswa belajar selangkah demi selangkah dan baru diperbolehkan untuk mempelajari kompetensi berikutnya setelah kompetensi sebelumnya dikuasai menurut kriteria tertentu. Misalnya ditetapkan kriteria jika siswa telah menguasai kompetensi sekurang-kurangnya 75% dari yang ditetapkan, maka siswa bisa melanjutkan untuk mempelajari unit pelajaran/kompetensi yang lainnya. Anda diminta untuk mengingat kembali saat Anda mengalami proses pembelajaran, baik pada saat di SD, SMP, dan SLTA. Adakah guru pada saat itu memperhatikan perbedaan individual para siswanya? Atau sebaliknya, guru memandang sama semua siswa yang dididiknya, guru melayani dengan cara atau metode yang sama bagi semua siswa dalam setiap kesempatan. Adakah pada saat itu upaya guru menggunakan kriteria untuk menetapkan kelanjutan pelajaran?. Pertanyaan-pertanyaan tersebut sebenarnya dapat menjadi dasar dalam melihat apakah proses pembelajaran yang Anda alami tersebut sudah mengarah pada penerapan konsep pembelajaran tuntas atau sebaliknya. Untuk lebih jelasnya mengenai karakteristik dari pendekatan pembelajaran tuntas ini, Anda bisa mengkajinya dengan cara membandingkannya dengan karakteristik pendekatan pembelajaran yang pada umumnya sudah biasa digunakan atau yang sering disebut dengan pendekatan konvensional. Pendekatan konvensional ini pada dasarnya sama dengan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered approach*). Dalam pendekatan ini hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan sepenuhnya oleh guru. Kegiatan pembelajaran berlangsung dalam jangka waktu tertentu yang telah ditetapkan oleh lembaga/sekolah. Metode

pembelajaran yang sering digunakan kurang beragam dan cenderung memperbanyak komunikasi satu arah (one-way communication) dengan penggunaan metode ceramah. Dari uraian di atas, Anda dapat melihat perbedaan yang sangat menonjol dari kedua pendekatan tersebut yaitu bahwa pendekatan konvensional kurang memperhatikan ketuntasan belajar khususnya ketuntasan siswa secara individual, sedangkan pendekatan pembelajaran tuntas menganut azas-azas ketuntasan belajar.

Adapun ciri-ciri cara belajar mengajar dengan prinsip belajar tuntas antara lain sebagai berikut:

- (1) Pengajaran didasarkan atas tujuan-tujuan pendidikan yang telah ditentukan terlebih dahulu. Jadi baik cara belajar mengajar maupun alat evaluasi yang digunakan untuk mengatur keberhasilan siswa harus berhubungan erat dengan tujuan-tujuan pendidikan yang akan dicapai.
- (2) Memperhatikan perbedaan individu, yang dimaksud dengan perbedaan individu adalah perbedaan siswa dalam menerima rangsangan dari luar dan dari dalam dirinya serta laju belajarnya. Dalam hal ini pengembangan proses belajar mengajar hendaknya dapat disesuaikan dengan sensitivitas indra siswa.
- (3) Evaluasi dilakukan secara kontinu dan didasarkan atas kriteria Evaluasi dilakukan secara kontinu (continuous evaluation) ini diperlukan agar guru dapat menerima umpan balik yang cepat/segera, sering dan sistematis.
- (4) Menggunakan program perbaikan dan program pengayaan Program perbaikan dan program pengayaan adalah sebagai akibat dari penggunaan evaluasi yang kontinu dan berdasarkan kriteria serta pandangan terhadap perbedaan kecepatan belajar mengajar siswa dan administrasi sekolah. Program perbaikan ditunjukkan kepada mereka yang belum menguasai tujuan intruksional tertentu, sedangkan program pengayaan diberikan kepada mereka yang telah menguasai unit pelajaran yang diberikan.
- (5) Menggunakan prinsip siswa belajar aktif
Cara belajar mengajar demikian mendorong siswa untuk bertanya bila mengalami kesulitan mencari buku-buku atau sumber-sumber lain untuk memecahkan persoalan-persoalan

yang dihadapinya.

(6) Menggunakan satuan pelajaran yang kecil

Cara belajar mengajar dengan menggunakan prinsip belajar tuntas menuntut pembagian bahan pengajaran menjadi unit yang kecil-kecil. Pembagian unit pelajaran menjadi bagian-bagian kecil ini sangat diperlukan guna dapat memperoleh umpan balik secara mungkin.

b. Sintak

Syntaks Model Pembelajaran Tuntas adalah sebagai berikut:

Fase 1 : Orientasi

Pada tahap orientasi ini dilakukan penetapan suatu kerangka isi pembelajaran. Selama tahap ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran, tugas-tugas yang akan dikerjakan dan mengembangkan tanggung jawab siswa. Langkah-langkah penting yang harus dilakukan dalam tahap ini, yaitu (1) guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan syarat-syarat kelulusan, (2) menjelaskan materi pembelajaran dan kaitannya dengan pembelajaran terdahulu serta pengalaman sehari-hari siswa, (3) guru mendiskusikan langkah-langkah pembelajaran seperti berbagai komponen-komponen isi pembelajaran dan tanggung jawab siswa yang diharapkan selama proses pembelajaran.

Fase 2 : Penyajian

Dalam tahap ini guru menjelaskan konsep-konsep atau keterampilan baru disertai dengan contoh-contoh. Jika yang diajarkan tentang konsep baru, adalah penting untuk mengajak siswa untuk mendiskusikan karakteristik konsep, aturan atau definisi serta contoh konsep. Jika yang diajarkan berupa keterampilan baru, adalah penting untuk mengajak siswa untuk mengidentifikasi langkah-langkah kerja keterampilan dan berikan contoh untuk tiap langkah keterampilan yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran, baik visual maupun audio visual sangat disarankan dalam mengajarkan konsep atau keterampilan baru. Dalam tahap ini perlu diadakan evaluasi seberapa jauh siswa telah paham dengan konsep atau keterampilan baru

yang baru diajarkan. Dengan demikian, siswa tidak akan mengalami kesulitan pada tahap latihan berikutnya.

Fase 3 : Latihan Terstruktur

Dalam tahap ini guru memberi siswa contoh praktik penyelesaian masalah, berupa langkah-langkah penting secara bertahap dalam penyelesaian suatu masalah/tugas. Langkah penting dalam mengajarkan latihan penyelesaian soal adalah dengan menggunakan berbagai macam media (misalnya OHP, LCD, dan sebagainya) sehingga semua siswa bisa memahami setiap langkah kerja dengan baik. Dalam tahap ini siswa perlu diberi beberapa pertanyaan, kemudian guru memberi balikan atas jawaban siswa.

Fase 4 : Latihan Terbimbing

Pada tahap ini guru member kesempatan kepada siswa untuk latihan menyelesaikan suatu permasalahan, tetapi masih di bawah bimbingan. Dalam tahap ini guru memberikan beberapa tugas / permasalahan yang harus dikerjakan siswa, namun tetap diberi bimbingan dalam menyelesaikannya. Melalui kegiatan latihan terbimbing ini memungkinkan guru untuk menilai kemampuan siswa dalam menyelesaikan sejumlah tugas dan melihat kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa. Peran guru dalam tahap adalah memantau kegiatan siswa dan memberikan umpan balik yang bersifat kolektif bila diperlukan.

Fase 5 : Latihan Mandiri

Tahap latihan mandiri merupakan inti dari strategi ini. Latihan mandiri dilakukan apabila siswa telah mencapai skor unjuk kerja antara 85%-90% dalam tahap latihan terbimbing. Tujuan latihan mandiri adalah menguatkan atau memperkokoh bahan ajar yang baru dipelajari, memastikan peningkatan daya ingat/retensi, serta untuk meningkatkan kelancaran siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Kegiatan praktik dalam tahap ini tanpa bimbingan dan umpan balik dari guru. Kegiatan ini dapat dikerjakan di kelas atau berupa pekerjaan rumah. Peran guru dalam tahap ini adalah menilai hasil kerja siswa setelah selesai mengerjakan tugas secara tuntas. Bila perlu atau masih ada kesalahan, guru perlu member umpan balik. Perlu diberikan beberapa tugas untuk diselesaikan oleh siswa sehingga

dapat mempertahankan daya ingat siswa.

Langkah-langkah yang harus diambil guru untuk melaksanakan belajar tuntas mencakup:

- (1) Memecah-mecah mata pelajaran ke dalam sejumlah unit belajar yang lebih kecil (misalnya pengajaran dua mingguan), menetapkan tujuan pembelajaran untuk setiap unit belajar, dan mengurutkan unit-unit belajar tersebut berdasarkan tingkat kesulitannya (diawali dengan yang paling mudah).
- (2) Memberikan pretest untuk unit pelajaran yang akan disajikan.
- (3) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar kecil.
- (4) Siswa mempelajari unit pelajaran pertama dalam kelompok belajarnya masing-masing.
- (5) Melaksanakan tutorial individual bagi siswa yang berkesulitan.
- (6) Melaksanakan tes formatif pada akhir setiap unit pelajaran.
- (7) Memberikan materi penghubung tambahan (supplementary instructional connectives) untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar pada unit itu sebelum pembelajaran kelompok dilanjutkan ke unit pelajaran berikutnya
- (8) Memberikan pengayaan kepada siswa yang telah mencapai penguasaan penuh untuk unit pelajaran ini.
- (9) Memberikan tes sumatif untuk mengecek ketuntasan belajar siswa bagi seluruh mata pelajaran.
- (10) Jika pada hasil tes sumatif tersebut siswa tidak menunjukkan ketuntasan, maka guru menggunakan strategi-strategi korektif hingga ketuntasan dicapai.

IV. RANGKUMAN

Rumpun model pembelajaran sistem perilaku didasarkan pada suatu pengetahuan yang mengacu pada teori perilaku (Behavioristik), seperti teori belajar sosial, modifikasi perilaku. Contoh model yang termasuk kedalam rumpun model ini adalah model pembelajaran langsung dan mastery learning. Masing masing model pembelajaran itu memiliki tujuan masing masing yang spesifik.

V. TES FORMATIF

Setelah mempelajari materi silahkan selesaikan latihan di bawah ini :

Petunjuk : Jawab pertanyaan di bawah ini dengan tepat !

1. Jelaskan tujuan rumpun model pembelajaran system perilaku ?
2. Jelaskan tujuan model pembelajaran pada rumpun model pembelajaran system perilaku ?

Tugas :

Buat Rancangan Pembelajaran menggunakan model model pembelajaran rumpun model pembelajaran system perilaku (pilih salah satu

Rubrik

Uraian Pertanyaan	Batasan Jawaban	Skor	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tujuan rumpun model sistem perilaku	Pemahaman konsep serta pengembangan potensi kognitif	8	0
Tujuan mastery learning dan model pembelajaran langsung	<ol style="list-style-type: none">1. Mastery learning bertujuan untuk mengembangkan potensi dan ketuntasan belajar2. Model pembelajaran langsung bertujuan untuk pemahaman konsep konsep dasar	10	0

Pedoman Penskoran

1. Untuk nomor 1 Skor sesuai = 8 ; skor tidak sesuai = 0
2. Untuk nomor 2 skor sesuai = 10 ; skor tidak sesuai = 0
3. Skor maksimal = 18
4. Nilai = $\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

5. Kriteria :

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
40 – 60	Cukup
< 40	Kurang

Para mahasiswa silahkan cermati hasil penskoran dengan kriteria, apabila para mahasiswa sudah mencapai nilai pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik” maka para mahasiswa telah dapat menguasai modul model pembelajaran ini. Akan tetapi apabila para mahasiswa mencapai nilai pada kategori “Cukup” atau “Kurang”, maka para mahasiswa harus mengulang kembali pembelajaran pada **Kegiatan Belajar 5**.

GLOSARIUM

<i>Instruksional effect</i>	: Dampak utama yang diperoleh dan menjadi tujuan pelaksanaan pembelajaran
<i>Nurturan effect</i>	: Dampak ikutan yang diperoleh dari proses pembelajaran
Prinsip Reaksi	: Perilaku yang diharapkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran
Rumpun model	: Pengelompokan model berdasarkan kesamaan karakteristik
Sintak	: Langkah langkah pembelajaran
Sistem pendukung	: segala hal yang berperan dalam proses pembelajaran
Sistem Sosial	: Gambaran interaksi dalam proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R.I. (1997). *Classroom Instruction and management* . New York: The Mc Graw-hill Companies.
- Azwar. S. 2005. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Isjoni. 2007. *Integrated Learning (Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar)*. Bandung: Falah Production.
- Joyce, B., Weill, M. 2009. *Models Of Teaching*. New Delhi : Prentice Hall of India.
- Lasmawan. I.W. 2010. *Menelisik Pendidikan IPS dalam Perspektif Kontekstual Empiris*. Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Mohammad Nur, Prima Retno Wikandari dan Bambang Sugiarto. 2004. *Teori - teori Pembelajaran Kognitif*. Surabaya: University Press.
- Mohammad Nur dan Prima Retno Wikandari,1999. *Pendekatan-pendekatan Konstruktivis dalam Pembelajaran*. Surabaya : University Press.
- Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ratna Wilis Dahar. (2006). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Bandung:

Erlangga.

- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Slavin, Robert. 2008. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa media.
- Soeparman Kardi. 1997. *Upaya peningkatan kualitas pembelajaran konsep ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar*. Surabaya: Depdikbud.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Sumantri, M. dan Permana, J. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud.
- Suparno, P. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suprijono, A. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutrisno. 2005. *Revolusi Pendidikan di Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran "Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif"*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Winataputra, Udin S. 2001. *Model-model pembelajaran inovatif*. Universitas

Terbuka. Jakarta.

Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.