# PENERAPAN MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK PROGRAM AUDIO PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (MAPAUD)

**PROF. DR. ABDUL GAFUR, MSC. ***
**FIS - UNY**

## A. Pendahuluan

Model/Strategi pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran**.** Banyak model dan strategi yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua strategi tersebut cocok untuk mengajarkan semua materi pelajaran dan untuk semua siswa. Strategi tersebut harus dipilih dengan cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam rangka pengembangan pembelajaran, salah satu tugas Tutorpengembang audio pembelajaran adalah memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan. Berhubung dengan itu, para para pengembang audio harus memiliki pengetahuan dan pengalaman yang berkenaan dengan strategi pembelajaran. Dengan memiliki kemampuan memilih strategi pembelajaran yang tepat, para pengembang akan dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Makalah model dan Strategi Pembelajaran ini berisikan pembahasan tentang konsep, prinsip, dan aplikasi strategi untuk kegiatan pembelajaran. Pembahasan ini dimaksukan untuk memberi wawasan kepada pengembang audio pembelajaran tentang pengertian, komponen, klasifikasi, dasar/kriteria, dan langkah-langkah pemilihan strategi pembelajaran dan metode. Selanjutnya diharapkan konsep dan prinsip tersebut dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran berbasis audio pada PAUD.

## B. Pengertian Model dan Strategi Pembelajaran

Untuk memahami konsep strategi pembelajaran, terlebih dahulu Anda perlu meninjau latar belakang pentingnya strategi pembelajaran. Setelah topik, siswa, tujuan, dan materi pelajaran ditentukan, pertanyaan selanjutya ialah kegiatan pembelajaran apakah yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan? Jawaban atas pertanyaan ini menunjukkan pentingnya strategi atau metode pembelajaran.

Persoalan di sini menyangkut bagaimana memilih kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, kita perlu memilih strategi pembelajaran yang optimal yang dapat memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran oleh sebanyak mungkin siswa sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

Namun tidaklah mudah untuk mendapatkan satu strategi pembelajaran yang paling baik untuk mencapai semua tujuan pembelajaran dan untuk semua siswa. Strategi pembelajaran yang berhasil dipergunakan untuk mengajar sekelompok siswa, belum tentu baik untuk kelompok siswa dalam situasi dan kondisi yang berbeda.

Dengan demikian kemampuan memilih strategi pembelajaran yang tepat merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh para Tutor, dosen, maupun pendidik lainnya.

Uraian berikut menyajikan informasi yang berkenaan dengan pemilihan strategi pembelajaran dengan maksud agar para pembaca memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pemilihan strategi pembelajaran.

Apakah yang dimaksud dengan strategi pembelajaran?

Terdapat beberapa istilah yang erat kaitannya dengan istilah strategi pembelajaran seperti model, pendekatan, teknik, metode, dan cara. Istilah-istilah tersebut menggambarkan sifat dari umum ke khusus. Beberapa model pembelajaran antara lain model proses informasi, model sosial, model *behavioral*, model *cognitive,* dsb (Joice, 1980: 22). Mengenai *technology for teaching* misalnya *students active participation, constructive learning, collaborative learning, intenational learning, conversational learning, contextual learning, and reflective learning* (Norton, 2001:5-6). Penggunaan istilah metode, misalnya *direct teaching methods, integrated teaching methos, indirect teaching methods, teaching thingking methods (*Moore, 2005: 223*)*. Ada pula istilah-istilah tip atau strategi yang digunakan untuk mengajarkan aspek kompetensi tertentu seperti *teaching tips for thinking skills* untuk mengajarkan ketrampilan berpikir, *dan value clarification techniques* untuk mengakarkan aspek sikap.

Secara umum, strategi pembelajaran dapat diartikan “setiap kegiatan yang dipilih, yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada siswa dalam menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu” (Kozma,1978, p. 97). Selain "kegiatan", termasuk dalam strategi pembelajaran adalah "materi dan paket pembelajaran" Strategi pembelajaran diartikan sebagai “Semua komponen materi, paket pengajaran, dan prosedur yang digunakan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu” (Dick & Carey, 1978, p. 106).

Istilah strategi pembelajaran sering digunakan untuk menyebut metode pembelajaran. Memperhatikan definisi tersebut di atas, jelas strategi pembelajaran lebih luas daripada metode mengajar seperti diskusi, ceramah, debat, seminar, dsb. Istilah metode lebih menunjuk kepada teknik atau cara mengajar. Sedangkan strategi mengandung makna berbagai alternaitf kegiatan dan pendekatan yang dapat dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## C. Komponen Strategi Pembelajaran

Komponen strategi pembelajaran meliputi lima butir kegiatan, yaitu: (1) Kegiatan pembelajaran pendahuluan, (2) Penyampaian informasi, (3) Partisipasi siswa, (4) Tes, dan (5) Kegiatan lanjutan.

### 1. Kegiatan Pembelajaran Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan di sini dimaksudkan untuk menarik perhatian, minat, atau meningkatkan motivasi siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Untuk siswa yang sudah dewasa, soal motivasi ini tidak sepenting siswa yang belum dewasa. Karena siswa dewasa dianggap sudah menyadari sendiri akan kewajibannya untuk belajar. Namun untuk siswa yang belum dewasa, beberapa teknik kreatif perlu digunakan untuk mendorong motivasi mereka. Beberapa teknik yang dapat digunakan antara lain.

a. Tunjukkan kepada para siswa pengetahuan dan keterampilan yang akan mereka peroleh sehabis mempelajari suatu pelajaran. Tunjukkan kegunaan

dan manfaatnya. Istilah teknisnya tunjukkan tujuan pembelajaran khusus yang diharapkan dari mempelajari topik tertentu. Dalam memberitahukan tujuan pembelajaran kepada siswa dapat digunakan dua cara, pertama dengan menggunakan perumusan yang persis seperti tertulis dalam rencana pembelajaran; kedua menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Ada pendapat yang berkeberatan terhadap diberitahukannya tujuan pembelajaran khusus (Kompetensi Dasar (KD)) kepada siswa dengan alasan siswa akan menebak-nebak soal-soal yang akan dipelajari, atau dengan alasan hal ini tak ada gunanya. Namun pendapat ini agaknya kurang beralasan, sebab semakin jelas tujuan pembelajaran diketahui oleh siswa, akan semakin terarah siswa dalam mengikuti suatu pelajaran.

b. Tunjukkan hubungan antara pengetahuan yang telah mereka miliki dengan materi yang akan mereka pelajari. Dengan demikian mereka akan terhindar dari rasa takut menemui kesulitan, sebab mereka telah mempunyai bekal pengetahuan yang cukup.

**2. Penyampaian Informasi**

Kegiatan penyampaian informasi atau penyampaian materi pelajaran biasanya dipandang sebagai satu-satunya kegiatan mengajar (Kegiatan inti). Padahal sebenarnya kegiatan ini hanya merupakan salah satu komponen keseluruhan kegiatan mengajar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyampaian informasi ini antara lain :

a. Urutan (*sequence)* penyampaian.
   Dari yang mudah ke yang sukar atau sebaliknya ?
   Materi harus disampaikan secara urut atau boleh melompat-lompat atau dibalik-balik?
b. Besar kecil, cakupan, atau ruang lingkup materi yang disampaikan.
   Lebih baik disampaikan dalam bentuk bagian yang kecil-kecil seperti dalam pengajaran berprograma (*programmed-instruction*) atau disampaikan dalam bentuk global seperti dalam bentuk suatu bab dari suatu buku ?
   Atau materi disampaikan berdasar atas tujuan pembelajaran khusus (Kompetensi Dasar /KD)) seperti dalam pengajaran dengan menggunakan modul ?
   Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan porsi atau besar kecilnya materi yang akan disampaikan ialah tingkat usia siswa dan jenis materi yang dipelajari. Siswa yang lebih dewasa biasanya mampu menyerap materi pelajaran dalam jumlah besar dan materi pelajaran yang sukar.
c. Jenis materi pelajaran yang akan disampaikan. Apakah materi yang akan disampaikan termasuk kategori fakta, konsep, prinsip atau prosedur ?
   Masing-masing jenis materi tersebut memerlukan strategi penyampaian yang berbeda-beda.
d. Disajikan secara serempak (simultan) atau satu demi satu (suksesif) jika materi yang disajikan lebih dari satu jenis? Penyajian simultan yaitu menyajikan semua materi secara serentak baru kemudian dijelaskan sedikit demi sedikit. Sedangkan penyajian secara suksesif, materi disajikan satu demi satu secara mendalam

**3. Partisipasi siswa**

Menurut Dick (1978, h.108) "proses belajar akan lebih berhasil bila siswa berpartisipasi secara aktif dengan melakukan praktek atau latihan yang secara langsung relevan atau berkaitan dengan kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran khusus (Kompetensi Dasar /Kd))." Jadi setelah siswa diberi informasi atau pelajaran mengenai pengetahuan dan keterampilan yang harus mereka miliki, mereka hendaknya diberi kesempatan berlatih atau mempraktekkan pengetahuan atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh mereka setelah selesai belajar.

Tidak hanya diberi kesempatan untuk berlatih, mereka pun hendaknya diberitahu tentang hasil mereka berlatih. Mereka perlu diberi umpan balik atau *"feedback".* untuk memberi penguatan, penegasan jika jawabannya benar, atau mengoreksi jika jawabannya salah Jika latihannya berupa menjawab soal tes, mereka perlu diberitahu apakah jawaban mereka benar atau salah, apakah yang telah dikerjakan tepat atau tidak sesegera mungkin.

Siswa yang mendapatkan konfimasi atau penegasan bahwa jawabannya benar akan lebih mantap, semangat dan maju, sebaliknya bila mengetahui jawabannya salah, ia tidak akan melakukan lagi kesalahan serupa.

**4. Tes.**

Setelah siswa diberitahu tujuan mempelajari sesuatu, diberi informasii tentang materi yang dipelajari, diberi latihan-latihan untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan seperti yang dimaksud oleh standar kompetensi/kompetensi dasar, langkah selanjutnya perlu dievaluasi apakah kompetensi/tujuan telah tercapai atau materi telah dikuasai. Dengan tes, kita ingin mengetahui apakah pengetahuan atau keterampilan yang diinginkan telah benar-benar mereka miliki. Untuk keperluan ini mereka perlu dievaluasi atau dites. Standar perlu ditentukan seberapa jauh siswa telah dianggap menguasai tujuan atau materi yang diajarkan. Dalam pengajaran menggunakan modul dan belajar tuntas (*mastery learning)* standar penguasaan ini berkisar antara 80-85%. Misalnya soal tes terdiri atas 100 nomor, siswa dianggap menguasai materi jika dapat mengerjakan 80-85% benar.

**5. Kegiatan Lanjutan**

Setelah dites tentu ada siswa yang berhasil dengan bagus, ada pula yang gagal. Perlakuan apakah yang akan diberikan kepada mereka sebagai kegiatan tindak lanjut setelah menempuh tes? Perlakuan sebagai tindak lanjut tersebut dapat berupa pemberian program perbaikan *(remidial*) bagi siswa yang gagal dan pengayaan *(enrichment*) bagi yang telah berhasil dengan baik.

## D. Klasifikasi Jenis-jenis Strategi dan Metode Pembelajaran

Pertama-tama perlu dikemukakan di sini, bahwa strategi pembelajaran lebih luas daripada metode atau teknik mengajar. Metode merupakan bagian atau spesifikasi dari strategi pembelajaran. Namun dalam pemakaian sehari-hari, sering kedua istilah tersebut digunakan secara bergantian.

**1. Klasifikasi Strategi pembelajaran**

Strategi pembelajaran dapat dikelompokkan atau diklasifikasikan dengan menggunakan segi peninjauan yang berbeda-beda. Secara garis besar, strategi pembelajaran dapat dikelompokkan:

1. Ditinjau dari kompetensi/tujuan pembelajaran
   a. Strategi pembelajaran kognitif
   b. Strategi pembelajaran psikomotorik
   c. Strategi pembelajaran afektif
2. Ditinjau dari letak kendali belajar
   *a.* Kendali belajar pada siswa (*learner's controll)*
   *b.* Kendali belajar pada Tutor (*teachers' controll)*
3. Ditinjau dari jenis materi yang dipelajari
   a. Strategi pembelajaran fakta
   b. Strategi pembelajaran konsep
   c. Strategi pembelajaran prinsip (dalil)
   d. Strategi pembelajaran prosedur
4. Ditinjau dari besar kecilnya kelompok yang berlajar
   a. Strategi pembelajaran kelompok besar
   b. Strategi pembelajaran kelompok kecil
   c. Strategi pembelajaran individual
5. Ditinjau dari segi cara perolehan ilmu pengetahuan
   a. Induktif
   b. Deduktif
   c. Inkuiri
   d. Diskaveri
   e. Konstruktivisme
6. Ditinjau dari segi interaksi dan arah informasi antara Tutor dengan siswa
   a. Strategi pembelajaran non-aktif
   b. Strategi pembelajaran overaktif
   c. Strategi pembelajaran interaktif
   d. Srtategi pembelajaran satu arah
   e. Strategi pembelajaran dua arah
   f. Strategi pembelajaran multiarah
   g. Strategi pembelajaran kooperatif
7. Ditinjau dari segi aktualitas, letak dan hubungan antar sumber belajar dengan siswa
   a. Strategi pembelajaran tata muka
   b. Stategi pembelajaran jarak jauh.
   c. Kontekstual

**2. Jenis-jenis metode pembelajaran**

Terhadap berbagai jenis klasifikasi strategi pembelajaran tersebut, kita dapat mengidentifikasi secara terperinci berbagai jenis cara, teknik, atau metode pembelajaran yang digunakan. Berikut disajikan jenis-jenis metode pembelajaran yang dimaksud:

1. Pengajaran dengan berbantuan komputer (*CAI=Computer Assisted Instruction).* Sesuai dengan namanya, menurut metode atau teknik ini dalam mengajar digunakan komputer. Pembelajarannya bersifat individual, bukan klasikal. Setiap siswa menggunakan sebuah komputer untuk mempelajari

suatu materi pelajaran, misalnya bahasa Inggris, Matematika, Biologi, dsb. Dalam program komputer tersebut telah tersedia program pembelajaran. Format programnya terdiri dari Topik, Tujuan, Uraian Materi, Latihan atau tugas-tugas, Kunci Jawaban Tugas, dan Tes serta Kunci Jawaban Tes. Cara penggunaannya: Siswa membuka komputer. Setelah ditentukan Topik dan Kompetensi Dasar /Kd) yang ingin dipelajari, kemudian mempelajari Uraian Materi. Komputer akan menanayakan apakah siswa siap mengerjakan soal-soal latihan? Jika siap siswa dipersilahkan mengerjakan soal latihan. Jika belum siswa disuruh membaca uraian materi. Setelah selesai mengerjakan soal latihan, secara otomatis siswa dapat melihat apakah jawabannya benar atau salah. Jika salah akan disuruh mengulang, atau diberitahu jawaban yang benar. Jika benar, dia akan disuruh melanjutkan mengerjakan soal berikutnya. Begitupun ketika mengerjakan tes. Pemberitahuan jawaban yang salah atau benar, dan skor sekaligus akan segera diketahui oleh siswa.

Jadi dalam pembelajaran berbantuan komputer, kendali belajar atau pusat kegiatan belajar ada pada siswa. Siswa sendiri yang menentukan kecepatan dan kesempatan belajar. Meotde belajar berbantuan komputer cocok bagi siswa yang memiliki gaya belajar mandiri.

Jika di suatu sekolah telah tersedia perangkat komputer, pembelajaran komputer perlu diterapkan. Mengenai program, kebanyakan di toko-toko buku telah dijual berbagai jenis program untuk berbagai matapelajaran. Program disediakan dalam disket atau VCD. Di Indonesia komputer untuk pembelajaran belum banyak digunakan mengingat biaya mahal dan teknisi untuk ini pun masih sedikit. Di negara-negara maju, CAI sudah populer digunakan.

2. Demonstrasi (*Demonstration*). Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan demonstrasi, Tutor atau instruktur memperagakan atau menunjukkan cara mengerjakan suatu prosedur, cara bekerjanya suatu prinsip, cara menggunakan suatu peralatan, dsb.

   Metode demonstrasi cocok untuk mengajarkan tujuan atau materi pelajaran yang menghendaki siswa dapat melakukan suatu perbuatan. Misalnya demonstrasi cara pengoperasian komputer (propsedur), demonstrasi bekerjanya pompa air (beroperasinya prinsip), cara menjalankan mesin pembajak sawah (menggunakan alat).
3. Observasi (Pengamatan). Metode pembelajaran yang menghendaki siswa mengamati secara teliti obyek studi atau materi yang dipelajari dengan tujuan agar siswa mendapatkan gambaran dan pengertian yang jelas. Misalnya mengamati gelombang pasang dan surut dalam waktu tertentu, mengamati perilaku rakyat pada saat pemilihan kepala desa, mengamati perilaku kehidupan anak jalanan, mengamati cara membuka dan menutup persidangan di Pengadilan Negeri, mengamati tatacara persidangan DPR, dsb.
4. Diskusi. Metode diskusi adalah metode mengajar yang menghendaki sekelompok siswa ( 3 orang atau lebih) membahas suatu masalah ditinjau dari berbagai segi atau sudut pandang. Dalam metode diskusi siswa diharapkan tukar-menukar pendapat atau pandangan mengenai sesuatu

topik, permasalahan atau problema untuk pada akhirnya diambil suatu keputusan atau kesimpulan.

Topik diskusi hendaknya dipilih yang mengandung pro-kontra atau problematis. Misalnya masalah pemilihan presiden (secara langsung oleh rakyat atau melalui MPR?), otonomi daerah (berada di tingkat kabupaten atau propinsi?), hukuman mati (bagaimana hubungannya dengan hak azasi manusia?), dsb.

5. Debat. Metode pembelajaran di mana siswa baik secara individual atau kelompok dilatih, di satu pihak untuk mengemukakan suatu pendapat, proposisi, atau posisi terhadap suatu persoalan, sedangkan sekelompok siswa di pihak lain diminta untuk mengemukakan bantahan, sanggahan, atau pendapat yang berbeda disertai alasan atau argumentasi. Misalnya terhadap persoalan UUD 1945. Di satu pihak sekelompok siswa mengajukan pendapat bahwa UUD 1945 tidak boleh diganti, tetapi cukup diadakan amandemen atau perubahan dengan alasan tertentu. Di pihak lain menyanggah, bahwa sebaiknya UUD 1945 diganti dengan UUD baru dengan alasan tertentu pula.
6. Dramatisasi. Metode mengajar di mana sekelompok siswa ditugasi memerankan atau membawakan suatu ceritera atau drama baik ceritera fiktif maupun ceritera sejarah. Dari metode dramatisasi ini diharapkan siswa mampu menjiwai jalannya ceritera serta peran masing-masing tokoh dalam ceritera atau drama yang dimainkan. Misalnya Drama Perang Diponegoro dalam pelajaran sejarah. Drama Malin Kundang untuk meresapi akibat buruk atau hukuman bagi anak yang durhaka kepada ibunya.
7. Latihan (*Drill).* Kegiatan belajar dengan berlatih secara teratur, berulangkali, dan intensip dengan maksud membantu siswa menguasai keterampilan (*skills)* tertentu. Misalnya berlatih mengucapkan sila-sila dalam Pancasila, melafalkan bunyi Sumpah Pemuda, pembacaan Pembukaan UUD 1945, bacaan doa, berbaris-berbaris, berlatih laksanakan upacara penaikan bendera, menyanyikan lagu Indonesia Raya, dsb. Metode latihan cocok untuk mempelajari materi pelajaran yang berisikan keterampilan fisik atau gerakan anggota badan.
8. Percobaan (eksperimen). Kegiatan belajar yang menghendaki siswa memberikan perlakuan *(treatment)* yang berbeda-beda terhadap suatu obyek atau subyek untuk diamati ada tidaknya pengaruh atau ada tidaknya perbedaan pengaruh perlakuan tadi. Metode eksperimen lazimnya dilaksanakan di ruang laboratorium agar siswa dapat mengontrol atau mengendalikan obyek yang diteliti. Misalnya siswa ditugasi mengadakn percobaan pengaruh jenis pupuk tertentu terhadap kesuburan tanaman, atau percobaan untuk mengetahui pengaruh jenis makanan tertentu terhadap kegemukan bintang ternak. Percobaan dapat pula dilakukan untuk membuktikan suatu dalil. Misalnya dalil bejana berhubungan, dalil Archimides, pengaruh panas terhadap logam, dsb. Eksperimen dapat juga untuk menguji suatu hipotesis, dugaan, atau jawaban sementara atas pertanyaan penelitian. Dalam metode eksperimen dalam matapelajaran PPKn misalnya: Murid-murid dalam suatu kelas secara acak dibagi menjadi dua kelompok.Untuk menanamkan nilai-nilai kemanusiaan satu kelompok siswa ditugasi mengunjungi rumah yatim piatu, sedangkan kelompok lain

menyaksikan pemutaran video tentang kehidupan anak yatim piatu. Pada akhir kegiatan diadakan angket atau wawancara untuk mengetahui mana yang lebih menimbulkan rasa iba, berkunjung langsung atau melalui media video.

9. Pengalaman Lapangan *(Field Experience).* Kegiatan belajar secara langsung, praktek di lapangan kerja yang sesungguhnya. Misalnya untuk menanamkan sikap dan keterampilan tolong menolong, siswa ditugasi bekerja di panti asuhan yatim piatu, panti jompo, atau panti singgah anak jalanan. Siswa ditugasi membantu kegiatan administrasi, mengumpulkan bantuan, membagikan atau manyalurkan bantuan dari masyarakat, mengantarkan berobat ke poliklinik, dsb.
10. Permainan *(gaming)*. Kegiatan belajar yang menghendaki siswa berkompetisi atau berlomba baik secara fisik maupun mental sesuai dengan aturan permainan yang telah ditetapkan. Dalam metode permainan ini harus ada unsur menang atau kalah. Misalnya tebak tepat memahami UUD 1945, jelajah nusantara untuk mengetahui asal usul pahlawan nasional dan tempat-tempat bersejarah, kuis untuk memahami jenis-jenis peraturan perundang-undangan, dsb.
11. Studi Independen (*Independent Study*). Metode pembelajaran di mana siswa melakukan kegiatannya bukan dalam bentuk pembelajaran di kelas secara klasikal, melainkan dengan jalan melakukan berbagai kegiatan seperti konsultasi dengan Tutor, instruktur, nara sumber, dan sebagainya dalam rangka menyelesaikan tugas belajarnya. Tugas belajar di sini dapat berupa pembuatan makalah, penyelesaikan proyek, kajian pustaka, penelitian, dsb. Contoh studi independen adalah mahasiswa S1, S2, atau S3 dalam melaksanakan penelitian kemudian hasilnya diutlis dalam bentuk skripsi, tesis, atau disertasi. Untuk siswa SLTP, misalnya dalam mempelajari PPKn siswa SLTP – Terbuka menggunakan modul.
12. Pengalaman Laboratorium (*Laboratory Experience*). Kegiatan belajar yang dilaksanakan dalam suatu laboratorium direncanakan untuk suatu kelompok siswa yang mempelajari suatu bidang studi tertentu termasuk mempraktekkan teori-teori dengan melaui pengamatan, percobaan, riset, mempelajari bahasa asing, termasuk di dalamnya belajar dengan jalan demonstrasi, drill (latihan) dan praktikum. Termasuk di sini kegiatan mempelajari seni seperti seni lukis dan musik. (Terakhir ini lebih sesuai untuk seni ini disebut sebagai pengalaman studio). Dalam pembelajaran PPKn, misalnya untuk mempelajari proses peradilan perkara pidana, siswa ditugasi ke Laboratorium PPKn, mengamati maket atau diorama ruang sidang peradilan perkara pidana, menyaksikan pemutaran filem atau video jalannya sidang perkara pidana, mengamati bagan ruang sidang perkara pidana, dsb.
13. Kuliah atau ceramah *(Lecturing).* Suatu metode pembelajaran di mana Tutor atau instruktur menyajikan materi pelajaran (presentasi) secara lisan mengenai suatu fakta, atau dalil-dalil atau prinsip. Siswa mengikuti pelajaran dengan mendengarkan, dan mencatat. Kegiatan belajar ceramah biasa diikuti dengan tanya jawab atau diskusi sebagai tambahan variasi kegiatan (metode ceramah bervariasi). Namun karena dalam kegiatan kuliah atau ceramah informasi hanya berjalan satu arah, biasanya siswa lebih banyak

pasif, kurang interaktif. Ceramah cocok untuk menyajikan pelajaran yang bersifat informasi, misalnya ketika memulai suatu pelajaran, untuk memberitahukan kepada siswa mengenai kegiatan belajar yang akan dilakukan. Ditinjau dari segi Tutor, ceramah cocok buat Tutor yang memiliki kemampuan berbicara yang menarik. Ceramah yang baik dimulai dengan penyajian pendahuluan, pokok-pokok isi ceramah, dan penyimpulan atau penutup. Dalam pembelajaran PPKn, misalnya Tutor memberikan ceramah tentang Pentingnya Gotong Royong.

14. Mendengarkan *(Listening).* Siswa melaksanakan kegiatan belajar dengan cara mendengarkan. Misalnya dalam belajar Bahasa Inggris, Bahasa Arab, atau menyanyi, kepada siswa diputarkan kaset tape untuk didengarkan. Dalam pembelajaran PPKn, misalnya Tutor memutarkan tape untuk mendengarkan pidato Presiden, mengajarkan lagu Indonesia Raya, mendengarkan drama bertemakan kepahlawan, dsb.
15. Manipulasi dan Meraba. Kegiatan belajar di mana siswa menggunakan gerakan berbagai anggota badan dan syaraf peraba untuk mengembangkan keterampilan membentuk dan melatih kepekaan syaraf perabanya. Misalnya menggunakan potongan-potongan benda untuk membangun bentuk rumah, mobil, jembatan, membuat patung, membuat hiasan dari tanah liat, membuat berbagai bentuk kue dari bahan adonan, membentuk hiasan dari pipa kaca yang dipanasi kemudian ditiup, dsb. Dalam pembelajaran PPkn, misalnya murid ditugasi membuat burung Garuda Pancasila dari potongan-potongan kayu, kaca, logam, dsb.
16. Model dan tiruan (*Modelling and Imitation*). Suatu kegiatan belajar di mana kepada siswa ditunjukkan suatu model yang baik untuk dijadikan contoh atau teladan untuk ditiru perilakunya. Metode model dan tiruan cocok untuk mengajarkan sikap atau perilaku yang baik. Model yang dijadikan contoh, teladan atau panutan dapat berupa manusia yang nyata-nyata ada dalam kehidupan sehari-hari ( misalnya para Nabi atau Rasul, tokoh pahlawan perjuangan kemerdekaan, tokoh pengusaha yang sukses lagi dermawan, pemuka masyarakat yang baik budi), dsb. Selain tokoh manusia yang nyata-nyata ada dalam kehidupan sehar-hari, bisa juga tokok-tokoh dalam ceritera atau legenda ( misalnya tokoh-tokoh dalam ceritera wayang, ceritera kepahlawanan, ceritera rakyat, karya sastera berupa novel, ceritera pendek, dsb.). Syarat pokok untuk ditampilkan sebagai model yang digarapkan ditiru perilakunya yang baik-baik adalah model tersebut hendaknya dapat menjadi idola dan dikagumi oleh siswa. Kesulitan menerapkan metode model adalah mencari tokoh yang dapat dijadikan contoh atau teladan.
17. Diskusi Panel *(Panel discussion).* Metode pembelajaran di mana materi pelajaran disampaikan oleh beberapa orang yang memiliki keahlian di bidang masing-masing dalam suatu forum. Seusai penyajian materi, siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada para penyaji materi. Dengan metode diskusi panel, siswa mendapat informasi dari banyak narasumber yang memiliki keahlian. Metode diskusi panel cocok untuk menyajikan materi pelajaran yang bersifat tematis, materi pelajaran yang dapat dipelajari dari berbagai segi peninjauan. Misalnya topik *Tertib Lalulintas*. Pembicara dapat dihadirkan dari Polisi Lulintas, Petugas Asuransi Kecelakaan

Lullintas, Pihak Penjual Kendaraan Bermotor, Ahli Hukum, Pemerintah Kota, Ahli Kesehatan, dsb.

18. Praktikum. Kegiatan belajar di mana siswa diberi kesempatan untuk mempraktekkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang telah diperoleh di kelas. Misalnya setelah mendapatkan teori tentang cara mengebor tanah untuk mencari sumber mata air, siswa ditugasi praktek lapangan membuat sumur bor. Dalam PPKn misalnya, setelah mendapatkan pelajaran cara membayar pajak kendaraan bermotor, siswa praktek membayar pajak ke kantor SAMSAT.
19. Pemecahan masalah *(problem solving).* Metode pembelajaran di mana siswa diminta untuk berlatih memecahkan masalah secara sistematis. Langkah-langkah pemecahan masalah secara sistematis meliputi: Identifikasi masalah, menentukan alternatif pemecahan masalah, memilih alternatif pemecahan masalah, melaksanakan alternatif yang telah dipilih, mengevaluasi pelaksanaan pemecahan masalah, dan merevisi atau memperbaiki. Langkah pemecahan masalah secara sistematis sejalan juga dengan langkah-langkah mengadakan suatu penelitian, yaitu merumuskan masalah secara jelas, menyusun hipotesis, mencari alternatif pemecahan dan mentes hipotesis tersebut. Contoh permasalahan yang layak disajikan untuk melatih siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah, misalnya: Adakah pengaruh jenis dan jumlah air terhadap kesuburan tanaman? Dalam PPKn, misalnya bagaimanakah pengaruh tingkat pendidikan terhadap keikutsertaan dalam kegiatan politik? Adakah hubungan antara pemahaman terhadap peraturan lalulintas dengan perilaku tertib berlalulintas, dsb?
20. Pengajaran terprogram *(Programmed Instruction*). Metode pembelajaran di mana materi pelajaran disajikan sedikit demi sedikit menurut urutan yang sistematis. Penyajian sistematis mengandung makna: Dimulai dari materi yang merupakan prasyarat untuk melanjutkan mempelajari materi beikutnya, dari materi sederhana ke materi yang lebih kompleks, dari materi yang kongrikt me materi yang abstrak, dsb. Penyajian materi pelajaran secara setapak demi setapak sesuai dengan kecepatan dan kesempatan siswa. Penyajian materi dilakukan dalam bentuk stimulus untuk memancing respon atau jawaban siswa, kemudian diikuti dengan umpan balik (*feedback)* berupa pemberitahuan apakah respon siswa benar atau salah. Jika benar diberi konfirmasi atau penguatan, jika salah dibetulkan. Contoh: Untuk mengajarkan Topik Majelis Permusyawaratan Rakyat, Tutor memberikan Stimulus berupa tulisan pada kartu berwarna “Kepanjangan dari singkatan MPR adalah Majelis Permusyawaratan Rakyat”. Anak-anak disuruh mengamati, mencamkan, kalau perlu mencatat atau menggambar. Kemudian Tutor memancing respon siswa dengan mengajukan pertanyaan “Anak-anak, apakah singkatan dari Majelis Permusyawaratan Rakyat?” Jika murid menjawab MPR, maka diberi fedback “Betul”. Jika salah dibetulkan.
21. Tutorial *(tutoring).* Teknik mengajar di mana pelajaran diberikan kepada siswa secara individual dalam bentuk bantuan belajar. Misalnya secara individual siswa belajar cara melafalkan kata-kata dalam bahasa Inggris, murid diberi contoh ucapannya, dibantu cara mengucapkannya, dsb. Contoh dalam pembelajaran PPKn, siswa dibantu secara individual dalam

memahami isi Piagam Hak-hak Azasi Manusia yang aslinya tertulis dalam Bahasa Inggris.

22. Pengajaran melalui TV (*Instructional Television)* Teknik mengajar di mana materi pelajaran disajikan dengan menggunakan siaran TV, siswa menerima pelajaran dengan jalan menonton siaran TV Pendidikan. Contoh perkuliahan yang disiarkan oleh Universitas Terbuka, dan penyajian pelajaran PPKn bagi siswa SLTP Terbuka melalui TV Siaran Sekolah.
23. Pengajaran melalui program radio (*Radio Instruction*) Teknik mengajar di mana materi pelajaran disajikan dengan menggunakan program siaran radio pendidikan, dan siswa mempelajari materi pelajaran dengan jalan mendengarkan siaran melalui pesawat radio dengan berbagai gelombang. Misalnya siswa SLTP Terbuka mempelajari materi PPKn melalui siaran radio.
24. Seminar. Teknik mengajar di mana siswa baik secara individual maupun dalam bentuk kelompok menyajikan hasil penelitian atau kajian terhadap suatu masalah. Misalnya siswa melaporkan hasil penelitiannya tentang kecepatan abrasi berdasar besar kecilnya gelombang pasang air laut. Contoh lain, siswa melaporkan hasil kajiannya tentang persamaan dan perbedaan UUD yang pernah berlaku di Indonesia.
25. Simulasi *(Simulation)*. Kegiatan belajar di mana siswa ditugasi untuk memerankan atau menirukan perilaku tokoh-tokoh dalam suatu situasi atau kejadian yang senyatanya. Misalnya dalam pembelajaran PPKn, siswa mengadakan sinulasi persidangan perkara pidana. Untuk itu ditunjuk siswa yang berperan sebagai hakim, jaksa, pembela, atau terdakwa. Mereka diminta menirukan dengan sungguh-sungguh sesuai peran masing-masing. Misalnya siswa yang beperan sebagai terdakwa harus berperilaku seolah-olah ia benar-benar sebagai terdakwa. Misalnya marah, cemas, atau sedih, ketika hakim menjatuhkan hukuman 5 tahun penjara kepadanya.
26. Proyek. Suatu metode mengajar di mana siswa baik secara individual atau kelompok diberi tugas untuk menyelesaikan kegiatan yang hasilnya dapat diamati dan dikuru. Misalnya proyek membuat maket candi, membuat peta timbul, membuat miniatur jembatan layang, membuat miniatur perahu, membuat disain rumah susun, maket gedung DPR/MPR, maket Istana Negara, maket Makam Pahlawan, dsb.
27. Resitasi *(recitation).* Kegiatan pembelajaran berupa penyajian kepada teman sekelas atau kelompok mengenai keterampilan yang telah dikuasai dari hasil studi individual atau kelompok. Misalnya penyajian tari, permainan alat musik, gamelan, pembacaan sanjak, drama, pembacaan ceritera kepahlawanan, menyanyikan lagu-lagu perjuangan, dsb.
28. Portofolio. Metode mengajar di mana siswa ditugasi mengumpulkan hasil penulisan, hasil pengamatan, hasil kunjungan lapangan, pengumpulan benda-benda yang relevan dengan tujuan pembelajaran, dsb. Misalnya dalam pelajaran pembuatan pakaian pengantin sesuai adat tertentu, siswa diminta mengumpulkan buku-buku, gambar, contoh pakaian, dan hasil buatan siswa sendiri. Setelah mengamati kehidupan anak jalanan, siswa ditugasi membuat laporan tertulis, foto-foto, hasil karya anak jalanan, statistik mengenai umur, berat badan, asal usul, penghasilan, tingkat pendidikan, dsb.

29. Magang *(internship) .* Metode mengajar di mana siswa terjun langsung ke lapangan kerja, mempraktekkan teori yang diperoleh di bangku sekolah. Misalnya siswa SMK Jurusan Boga, magang pada perusahaan Catering untuk mempraktekkan cara mengelola pesanan masakan dalam jumlah besar. Siswa yang telah mendapat pelajaran teori tentang kenotariatan atau kepengacaraan, ditugasi magang ke kantor notaris atau pengacara untuk belajar praktek kenotariatan dan kepengacaraan. Siswa yang telah mempelajari cara memberdayakan masyarakat agar menjadi masyarakat madani (demokratis, sadar akan hak dan kewajibannya), magang ke Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang bergerak di bidang pemberdayaan masyarakat.

## PENUTUP

Agar penyampaian pembelajaran efektif perlu diplih strategi yang tepat. Untuk dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat terlebih dahulu perlu dipahami konsep model dan strategi pembelajaran. Selanjutnya perlu dipahami jenis-jenis strategi pembelajaran. Jenis-jenis strategi pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasar beberapa kriteria. Kriteria dimaksud antara lain jenis kompetensi atau tujuan yang ingin dicapai, jenis materi pembelajaran, besar kecilnya kleompok belajar, interaktifitas, lingkungan belajar, kendali belajar, dsb.
Kriteria pokok dalam pemilihan strategi pembelajaran adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar. Kriteria yang lain adalah jenis materi pembelajaran, karakteristik siswa, besar kecilnya kelompok belajar, dsb.
Pola-pola kegiatan pembelajaran pada program kesetaraan meliputi pembelajaran tatap muka, tutorial, dan mandiri. Langkah-langkah pembelajaran pada setiap pola tersebut mencakup kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

## BAHAN RUJUKAN

Abdul Gafur (1986). *Disain Instruksional : Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*, Sala : Tiga Serangkai, 1986.

Abdul Gafur (1986) *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali.

Abdul Gafur (1985) *Media Besar Media Kecil : Alat dan Teknologi Pengajaran (Terjemahan)* Semarang: IKIP Semarang Press.

Ackerman, A.S.,(1978). *Course Development* (*using the principles of instructional design),* New Versey : Educational Technology Publication.

Dick,W., & Carey,L. (1978) *The Systematic Design of Instruction*, Illionois: Foresman Co.

Esseff, Peter J. & Mary S.Esseff (1984). *Behaviroal Task Analysis: Workbook on Developing Individualized Instruction*. Washington: ESF Press.

Gagne, R.M. and Reiser, R.A. (1983) *Selecting Media for Instruction.* Educational Technology Publications. New Jersey.

Gagne, R.M., and Briggs L.J. (1974) *Principles of Instructional Design*, New York : Holt Co.

Hall, Gene E. (1986) *Competency-Based Education: A process for the improvement of educayion. New Jersey:* Englewood Cliffs, Inc.

Merril,M.D. *Teaching Concept : a design guide*, New Yersey Ed. Technology Publ., 1978

Merril, M.D. (1977) *Instructional Development at Brigham Young University*, Mennesota : BYU Publ.

Oneil Jr., Harold F. (1989). *Procedures for Instructional Systems Development*. New York: Academic Press.

Reigeluth, Charles M. (1987) *Instructional Theories in Action: Lessons Illustrating Selected Theories and Models.* New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publ.

Rosset, A. (1991*) A Handbook of Job Aids*. San Diego: Pfeiffer Publ.

Russell, James D. (1984). *Modular Instruction: A Guide to Design, Selection*, *Utilization and Evaluation of Modular Materials*. Minneapolis: Burgess Publishing Company.

Heiman, Marcia & J.Slomianko. (1987). *Thinking skills: concepts and techniques.* National Education Association. Washington DC: NEA Publ.

Joice, Bruce & Marsha Weil (1980). *Models of teaching*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall

McKeachie W.J. at.al (1994). *Teaching tips: Strategies, research, and theories for college and university teachers.* Toronto: D.C.Heath and Co.

Moore, Kenneth D. (2005). *Effective instructional strategies: From theory to practice.* London: Sage Publicatins.

Norton, Piscilla & Debra Sprague. (2001) *Technology for teaching*. Toronto: Allyn and Bacon.

Reigeluth, Charlies M. (1987). *Instructinal theories in action: lLesons illustrating selected theorie and models.* London: Lawrence Erlbaum Ass.Publ.

Simon, Sidney B. How L.W. & Howard K. (1978). *Values clarification techniques: A handbook of practical strategies for teachers and students*. New York: Dodd, Mead & Company.

---

*) Bahan workshop Pengolahan Data dan Laporan Hasil Pengembangan Model Media Audio PAUD yang diselenggarakan oleh BPMR DIY di Hotel Galuh Prambanan Klaten 2 sd 4 November 2011.