

LAPORAN PROGRAM PPM



JUDUL PPM:
PELATIHAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
***COOPERATIVE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN**
KREATIVITAS MENGAJAR GURU SMK BIDANG
KEAHLIAN BOGA BUSANA DAN RIAS

Diusulkan Oleh :

Dr. Endang Mulyatiningsih, M.Pd/NIP. 19630111 198812 2 001

Dr. Kokom Komariah, M. Pd/NIP.1960 198403 2 002

Dr. Siti Hamidah, M. Pd/NIP.19530820 197903 2 001

Ngabdul Munif, S. Pd/NIM.14702251004

PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2015

**HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL
PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PPs
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

-
- | | | | |
|---|---------------------------|---|--|
| 1 | Judul | : | Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran
<i>Cooperative Learning</i> Untuk Meningkatkan
Kreativitas Mengajar Guru SMK Bidang
Keahlian Boga Busana dan Rias |
| 2 | Ketua pelaksana | | |
| | Nama | : | Dr. Endang Mulyatiningsih |
| | NIP | : | 19630111 198812 2 001 |
| | Pangkat/Golongan | : | Pembina Tk 1/IVb |
| | Jabatan fungsional | : | Lektor Kepala |
| | Bidang Keahlian | : | Evaluasi Pendidikan |
| | Alamat rumah | : | Griya Purwo Asri, Blok C 249 |
| | No HP | : | 085868008025 |
| 3 | Personalia | | |
| | Jumlah anggota pelaksana | : | 2 orang |
| | Jumlah pembantu pelaksana | : | 1 orang |
| | Jumlah mahasiswa | : | 1 Orang |
| 4 | Jangka waktu kegiatan | : | 5 bulan |
| 5 | Bentuk kegiatan | : | Pelatihan |
| 6 | Sifat kegiatan | : | Insidental |
| 7 | Anggaran yang diusulkan | : | |
| | Sumberdana DIPA UNY | : | Rp 10.000.000 |
| | Sumberdana lain | : | Rp:- |
| | Jumlah | : | Rp 10.000.000 |

Yogyakarta, 16 April 2015

Ketua Program Studi
Pendidikan Kesejahteraan Keluarga

Ketua Pelaksana Pengabdian

Dr. Siti Hamidah, M. Pd
NIP. 19530820 197903 2 001

(Dr. Endang Mulyatiningsih, M.Pd.)
NIP.19630111 198812 2 002

Mengetahui
Direktur PPs UNY

Prof. Dr. Zuhdan Kun Prasetyo, M. Ed.
NIP. 19550415 198502 1 001

A. Judul

Pelatihan Penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Mengajar Guru SMK Bidang Keahlian Boga Busana dan Rias

B. Analisis Situasi

Guru SMK memegang peran penting dalam menyiapkan lulusan yang kompeten dan kreatif mengembangkan usaha. Untuk dapat memenuhi harapan ini maka diperlukan keteladanan dari guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa SMK kreatif. Berdasarkan hasil analisis situasi di SMK, masih banyak guru yang mengajar dengan metode-metode pembelajaran yang monoton yaitu ceramah, demonstrasi, tanya jawab dan penugasan. Metode-metode pembelajaran lain yang lebih kreatif dan menyenangkan belum banyak diterapkan dalam pembelajaran. Suatu saat mungkin guru mengubah cara mengajarnya tetapi mereka tidak tahu nama metode yang telah digunakan tersebut. Oleh sebab itu, dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini perlu dikenalkan metode-metode yang tergabung dalam *cooperatif learning*.

Guru sering mendapat pelatihan penelitian tindakan kelas (PTK) namun hanya sebagian kecil saja yang mampu menindaklanjuti hasil pelatihan tersebut. Pada saat latihan menyusun proposal, mereka sudah memiliki masalah pembelajaran dan menguasai metode penelitiannya tetapi masih kesulitan mencari cara mengatasi masalah pembelajaran di kelas. Pengenalan terhadap berbagai jenis metode pembelajaran penting bagi guru untuk mendapatkan tema-tema penelitian tindakan kelas. Penelitian penting dilakukan dalam rangka pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB).

Dalam penilaian kompetensi pedagogik dinyatakan bahwa guru harus menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik. Karakteristik guru yang menguasai kompetensi pedagogik adalah: (1) menetapkan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif sesuai dengan standar kompetensi guru; dan (2) menyesuaikan metode pembelajaran supaya sesuai dengan karakteristik peserta

didik dan memotivasi mereka untuk belajar. Berdasarkan kriteria tersebut maka guru perlu memiliki pengetahuan dan menerapkan berbagai jenis metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didiknya.

Musyawah Guru Mata Pelajaran (MGMP) merupakan komunitas yang tepat sebagai sarana pengembangan keprofesionalan guru (PKG). Dalam komunitas ini guru bisa mengadakan pelatihan dan sharing ilmu pengetahuan yang sedang berkembang saat ini. Tim pengabdian kepada masyarakat (PPM) memilih MGMP paket keahlian Tata Boga, Tata Busana dan Tata Rias sebagai khalayak sasaran strategis untuk pelatihan penerapan metode pembelajaran *cooperative learning*. Setelah pelatihan ini diharapkan guru dapat meningkatkan mutu pembelajarannya dengan menerapkan metode-metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

C. Landasan Teori

1. Metode *Cooperatif Learning*

Cooperative learning merupakan metode pembelajaran kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 peserta didik dengan kemampuan berbeda. Guru memberi tugas untuk dikerjakan atau permasalahan untuk dipecahkan oleh masing-masing kelompok/tim. Johnson & Johnson (1994) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki lima elemen dasar yaitu:

- 1) *positive interdependence* – yaitu peserta didik harus mengisi tanggung jawab belajarnya sendiri dan saling membantu dengan anggota lain dalam kelompoknya;
- 2) *face to face interaction* yaitu peserta didik memiliki kewajiban untuk menjelaskan apa yang dipelajari kepada peserta didik lain yang menjadi anggota kelompoknya;
- 3) *individual accountability* yaitu masing-masing peserta didik harus menguasai apa yang menjadi tugas dirinya di dalam kelompok;
- 4) *social skill* yaitu masing-masing anggota harus mampu berkomunikasi secara efektif, menjaga rasa hormat dengan sesama anggota dan bekerja bersama untuk menyelesaikan konflik;
- 5) *group processing*, kelompok harus dapat menilai dan melihat bagaimana tim mereka telah bekerjasama dan memikirkan bagaimana agar dapat memperbaiki kekurangannya.

Ada beberapa teknik *cooperative learning* yang dapat diterapkan untuk pembelajaran Tata Boga, Tata Busana, dan Tata Rias.

a. Student Teams – Achievement Devisions (STAD)

Student Team-Achievement Division (STAD) pada tema pembelajaran macam-macam pola dasar busana dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang peserta didik yang memiliki kemampuan beragam.
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran pembuatan pola dasar busana
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk membuat salah satu pola busana. Anggota yang sudah bisa diwajibkan menjelaskan kepada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu memahami.
- 4) Guru memberi soal ujian membuat pola busana dengan model yang telah ditetapkan untuk dikerjakan semua anggota kelompok. Pada saat menjawab soal, sesama anggota kelompok tidak boleh saling membantu.
- 5) Guru memberi nilai kelompok berdasarkan jumlah nilai yang berhasil diperoleh seluruh anggota kelompok.
- 6) Guru mengevaluasi kegiatan belajar mengajar dan menyimpulkan materi pembelajaran

b. Team-Game-Tournament (TGT)

Metode TGT dapat diterapkan pada materi pelajaran melipat napkin dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Penyajian Kelas
Guru menyampaikan materi bermacam-macam model lipatan napkin menggunakan media power point.
- 2) Pembentukan Kelompok (team)
Siswa membentuk kelompok yang kemampuan heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang. Masing-masing kelompok diberi waktu untuk belajar melipat napkin.

3) Game

Guru memberi soal isian singkat tentang nama-nama lipatan napkin atau tugas terstruktur membuat beberapa model lipatan napkin kepada semua anggota kelompok. Pada tahap ini, guru memberi penilaian dan mengurutkan ranking yang diperoleh setiap anggota kelompok.

4) Turnamen

Siswa yang mendapat ranking sama dengan anggota kelompok lain diberi kesempatan berkompetisi pada babak ini. Kompetisi dilakukan bergantian supaya anggota kelompok yang belum mendapat giliran bisa menjadi sponsor. Dengan cara ini, setiap peserta didik memiliki peluang sukses sesuai dengan tingkat kemampuannya. Akuntabilitas individu dijaga selama kompetisi supaya sesama anggota tim tidak saling membantu.

5) Team recognize

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan seperti layaknya lomba.

c. Learning Together

Learning together merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta didik yang berbeda tingkat kemampuan dalam satu organisasi (Johnson and Johnson, 1994). Masing-masing tim diberi tugas atau proyek untuk diselesaikan bersama. Contoh penerapan *learning together* pada materi pelajaran membuat menu makan siang. Dalam satu kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa kemudian ada pembagian tugas: misalnya ada yang bertugas belanja, memasak nasi, memasak sayur, memasak lauk, dsb. Tugas yang diberikan kepada anggota kelompok disesuaikan dengan kemampuannya tetapi hasil praktik mewakili satu kelompok bukan individu.

d. Make - A Match (Mencari Pasangan)

Penerapan Make - a Match pada materi macam-macam bentuk potongan sayur dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan dua kotak kartu, satu kotak berisi bentuk potongan sayur dan satu kotak lainnya berisi nama potongan sayur
- 2) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu
- 3) Peserta didik yang memegang kartu berisi bentuk potongan sayur akan memikirkan nama potongan sayur atau sebaliknya.
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (bentuk dan nama potongan sayur)
- 5) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditetapkan diberi poin
- 6) Setelah satu babak, kotak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya

e. Peer tutoring

Penerapan pembelajaran *peer tutoring* pada materi pelajaran pembuatan saku passpoil dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun kelompok belajar, setiap kelompok beranggota 3-4 orang yang memiliki kemampuan beragam. Setiap kelompok minimal memiliki satu orang peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi untuk menjadi tutor teman sejawat.
- 2) Guru menjelaskan tentang cara penyelesaian tugas melalui belajar kelompok dengan metode *peer tutoring*, wewenang dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok, dan memberi penjelasan tentang mekanisme penilaian tugas melalui *peer assessment* dan *self assessment*.
- 3) Guru menjelaskan materi cara membuat saku passpoil kepada semua peserta didik dan memberi peluang tanya jawab apabila terdapat materi yang belum jelas. Guru membimbing secara lebih intensif kepada ketua kelompok yang ditetapkan menjadi tutor sebaya sampai mereka kompeten
- 4) Guru memberi tugas kelompok, dengan catatan peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan tugas dapat meminta bimbingan kepada tutor yang ditunjuk dan dibimbing guru.
- 5) Guru mengamati aktivitas belajar dan memberi penilaian kompetensi.

- 6) Guru, tutor dan peserta didik memberikan evaluasi proses belajar mengajar untuk menetapkan tindak lanjut kegiatan putaran berikutnya

f. Metode Role Playing

Penerapan metode *role playing* dalam permainan peran tamu dan pelayan pada mata pelajaran Tata Hidang dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru memberikan skenario deskripsi tugas seorang waiters untuk dipelajari
- 3) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sebagai tamu dan waiters
- 4) Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran di depan peserta didik lainnya
- 5) Peserta didik yang tidak bermain peran bertugas mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh
- 6) Peserta didik merefleksi kegiatan bersama-sama.

g. Simulasi

Simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imitasi) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Penerapan metode simulasi pada mata pelajaran K3 untuk memberi pertolongan pertama pada kecelakaan tersiram air panas di dapur dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Jelaskan tentang keselamatan kerja, prinsip dan prosedur umum yang harus diikuti pada saat simulasi
- 2) Susun skenario dan demonstrasikan beberapa poin penting yang harus dilakukan pada saat menolong korban yang tersiram air panas
- 3) Atur tokoh yang akan mensimulasikan sebagai penolong dan korban
- 4) Lakukan proses simulasi dan pantau terus menerus, betulkan prosedur, prinsip yang belum mencapai standar kerja.

- 5) Refleksikan kegiatan simulasi bersama-sama baik dari peserta didik yang melakukan simulasi, peserta didik yang hanya melihat simulasi dan guru

2. Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan

Peraturan Bersama Menteri Pendidikan Nasional dan Kepala Badan Kepegawaian Negara Nomor: 03/V/Pb/2010/Nomor: 14 Tahun 2010 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, pasal 3 menyebutkan bahwa unsur kegiatan yang dinilai dalam memberikan angka kredit terdiri atas: (a) unsur utama; dan (b) unsur penunjang. Unsur utama, terdiri atas: (a) pendidikan; (b) pembelajaran/pembimbingan dan tugas tambahan dan/atau tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah; dan (c) pengembangan keprofesian berkelanjutan. Kegiatan pengembangan keprofesian berkelanjutan meliputi sub unsur pengembangan diri, publikasi ilmiah, dan/atau karya inovatif. Kegiatan PKB yang dapat diberi angka kredit dapat disimak pada tabel 1

Tabel 1. Kegiatan PKB yang dapat diberi angka kredit

No	Unsur PKB	Jenis kegiatan PKB
1	Pengembangan Diri	1) Mengikuti Diklat fungsional 2) Melaksanakan kegiatan kolektif guru
2	Publikasi Ilmiah	1) Membuat publikasi ilmiah atas hasil penelitian 2) Membuat publikasi buku
3	Karya inovatif	1) Menemukan teknologi tepat guna 2) Menemukan/meciptakan karya seni 3) Membuat/modifikasi alat pelajaran 4) Mengikuti pengembangan, penyusunan, standar, pedoman, soal dan sejenisnya.

Pelatihan metode pembelajaran *cooperatif learning* dapat membantu guru untuk membuat karya ilmiah hasil penelitian berbasis kelas untuk memenuhi angka kredit dari elemen Pengembangan Keprofesian berkelanjutan (PKB). Guru pada umumnya mengalami kesulitan dalam memenuhi angka kredit dari unsur PKB ini. Setelah golongan pangkat IVa, jumlah angka kredit yang diperlukan guru untuk naik ke jenjang pangkat berikutnya semakin banyak. Guru golongan ruang IV/b yang akan naik pangkat menjadi guru golongan

ruang IV/c dipersyaratkan paling sedikit 12 (dua belas) angka kredit dari sub unsur publikasi ilmiah dan/atau karya inovatif, dan paling sedikit 4 (empat) angka kredit dari sub unsur pengembangan diri.

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) bertujuan untuk: (1) memfasilitasi guru untuk mencapai standar kompetensi profesional yang telah ditetapkan; (2) memfasilitasi guru untuk terus memutakhirkan kompetensi yang mereka miliki sekarang dengan apa yang menjadi tuntutan ke depan berkaitan dengan profesinya; (3) memotivasi guru-guru untuk tetap memiliki komitmen melaksanakan tugas pokok dan fungsinya sebagai tenaga profesional; (4) mengangkat citra, harkat, martabat profesi guru, rasa hormat dan kebanggaan kepada penyandang profesi guru.

D. Identifikasi dan Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a) kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif masih relatif rendah yang dapat dilihat dari ide-ide judul penelitian tindakan kelas pada saat pelatihan PTK masih kurang kreatif
- b) metode pembelajaran yang digunakan sehari-hari oleh guru produktif SMK masih terbatas pada ceramah, tanya jawab, penugasan, diskusi kelompok dan demonstrasi
- c) pelatihan penerapan metode pembelajaran *cooperative learning* dapat menjadi sumber ide penelitian tindakan kelas yang berguna untuk pengembangan keprofesionalan berkelanjutan (PKB) bagi guru.

2. Perumusan masalah

- a) Bagaimana tanggapan guru produktif SMK Tata Boga, Busana dan Rias terhadap materi, metode penyampaian dan fasilitator pelatihan penerapan metode pembelajaran *cooperatif learning*?
- b) Apakah guru produktif SMK Tata Boga, Busana dan Rias mampu merancang penerapan metode *cooperatif learning* untuk mata pelajaran yang diampunya?

- c) Bagaimanakah keaktifan guru dalam mensimulasikan metode-metode *cooperatif learning* di kelas?
- d) Bagaimanakah tingkat penguasaan guru terhadap materi tentang metode *cooperatif learning* yang telah dilatihkan?

E. Tujuan Kegiatan

Tujuan yang akan dicapai dalam pelatihan ini adalah:

1. Mengetahui tanggapan guru produktif SMK Tata Boga, Busana dan Rias terhadap materi, metode penyampaian dan fasilitator pelatihan penerapan metode pembelajaran *cooperatif learning*
2. Membimbing guru produktif SMK Tata Boga, Busana dan Rias mampu dalam merancang penerapan metode *cooperatif learning* untuk mata pelajaran yang diampunya
3. Mensimulasikan penerapan metode-metode *cooperatif learning* di kelas
4. Mengukur dan mengevaluasi tingkat penguasaan guru terhadap materi tentang metode *cooperatif learning* yang telah dilatihkan

F. Manfaat Kegiatan

1. Bagi guru produktif SMK program studi keahlian Tata Boga, Tata Busana dan Tata Rias, pelatihan dapat menambah pengetahuan tentang metode-metode pembelajaran *cooperatif learning*.
2. Jika guru sudah menerapkan metode pembelajaran inovatif maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada program studi keahlian Tata Boga, Tata Busana dan Tata Rias SMK,

G. Kerangka Pemecahan Masalah

Pelatihan penerapan metode pembelajaran *cooperatif learning* untuk guru produktif SMK program studi keahlian Tata Boga, Tata Busana dan Tata Rias, dilakukan untuk mengatasi beberapa permasalahan dengan mekanisme sebagai berikut:

1. guru dikenalkan dan dilatih menerapkan beberapa metode pembelajaran yang inovatif.

2. wawasan guru terhadap metode pembelajaran inovatif meningkat sehingga diharapkan berdampak pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar
3. pemikiran inovatif guru dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas dan dipublikasikan dalam karya ilmiah hasil penelitian tindakan kelas.

H. Khalayak Sasaran Yang Strategis

Khalayak sasaran adalah guru-guru produktif program studi Tata Boga Busana dan Rias yang tergabung dalam komunitas Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Komunitas MGMP merupakan sasaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan karena di tempat inilah sering terjadi sharing ilmu pengetahuan dan teknologi. Khalayak sasaran berjumlah 30 orang.

I. Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1) Ceramah

Metode ini digunakan untuk menyampaikan materi metode *cooperatif learning*.

2) Simulasi

Metode ini dipilih untuk memberikan contoh pnerapan metode *cooperatif learning* dalam pembelajaran Tata Boga, Busana dan Rias. Guru SMK yang menjadi sasaran program dilibatkan dalam kegiatan simulasi metode-metode *cooperatif learning* ini

J. Rancangan Evaluasi

1. Evaluasi tanggapan guru produktif SMK Tata Boga, Busana dan Rias terhadap materi, metode penyampaian dan fasilitator pelatihan penerapan metode pembelajaran *cooperatif learning* dilakukan dengan mengedarkan kuesioner terlebih dahulu, kemudian dianalisis dan dievaluasi.

2. Evaluasi pelaksanaan program dilakukan dengan cara mengamati keaktifan peserta pada saat simulasi metode pembelajaran *cooperatif learning*
3. Evaluasi hasil dilakukan dengan cara menilai rancangan kegiatan pembelajaran menggunakan metode *cooperatif learning* yang telah dilatihkan

K. Lampiran 1

DAFTAR PUSTAKA

- Boud, D., Cohen, R., and Sampson, J. (2001) *Peer learning in higher education: Learning from and with each other*. London: Kogan Press
- Burden, P. L & Byrd, D. M. (1999). *Methods for effective teaching*. Boston: Allyn and Bacon
- Jarvis, P. (2001). *Learning in later life: An introduction for educators and carers*. London: Kogan Page.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (1994). *Learning together and alone, Cooperative, Competitive, and individualistic learning* (4th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Peraturan Bersama Menteri Pendidikan Nasional dan Kepala Badan Kepegawaian Negara Nomor : 03/V/Pb/2010 Nomor : 14 Tahun 2010 Tentang Petunjuk Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya Menteri Pendidikan Nasional Dan Kepala Badan Kepegawaian Negara,

MATERI PPM



MODEL PEMBELAJARAN KOGNITIF

Disusun Oleh :

Dr. Endang Mulyatiningsih, M.Pd/NIP. 19630111 198812 2 001

Dr. Kokom Komariah, M. Pd/NIP.1960 198403 2 002

Dr. Siti Hamidah, M. Pd/NIP.19530820 197903 2 001

**PRODI PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA,
PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2015**

A. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, ada beberapa istilah yang sering digunakan untuk menggambarkan situasi kegiatan belajar mengajar. Beberapa istilah yang penggunaannya sering tidak konsisten adalah istilah model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Penggunaan masing-masing istilah perlu dipahami secara kontekstual, karena tidak jarang ditemukan suatu istilah digunakan sebagai pendekatan, strategi, model dan metode pembelajaran. Pengertian dan batasan istilah tentang model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran dapat disimak pada paparan berikut ini.

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus. Menurut Udin (2001)¹ model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran berisi unsur tujuan dan asumsi, tahap-tahap kegiatan, setting pembelajaran (situasi yang dikehendaki pada model pembelajaran tersebut), pola kegiatan guru dan siswa, perangkat pembelajaran (sarana, bahan dan alat yang diperlukan), dampak belajar atau hasil belajar yang akan dicapai langsung dan dampak pengiring atau hasil belajar secara tidak langsung akibat proses belajar mengajar.

2. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan istilah yang melingkupi seluruh proses pembelajaran. Istilah ini masih sangat umum dan sering diambil dari teori-teori belajar atau teori pendidikan. Istilah pendekatan juga sering disebut strategi pembelajaran. Secara umum, pendekatan pembelajaran dibedakan menjadi dua yaitu pendekatan yang berpusat pada siswa dan pendekatan yang berpusat pada guru. Di sisi lain, pendekatan pembelajaran juga sering dibedakan menjadi pembelajaran individual dan kooperatif atau kelompok.

3. Strategi Pembelajaran

Kemp dalam (Wina Senjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran dirancang pada saat membuat rencana pembelajaran. Strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan dapat berubah pada saat pelaksanaan

¹ Udin S. Winataputra. 2001. Model-Model Pembelajaran inovatif. Jakarta : Proyek Pengembangan Universitas Terbuka Dirjen Dikti Depdiknas.

pembelajaran apabila situasi kelas tidak sesuai dengan yang diharapkan guru sehingga guru harus cepat mengambil keputusan untuk mengubah strategi yang telah dirancang.

Burden (1998)² menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah sebuah metode untuk menyampaikan pelajaran yang dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar. Sama seperti pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran juga terbentang mulai dari pembelajaran yang berpusat pada guru, sampai pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan beberapa pengertian ini, maka pendekatan dan strategi pembelajaran mempunyai makna yang sama untuk menjelaskan bagaimana seorang guru mengajar dan siswa belajar dalam mencapai tujuan. Oleh sebab itu, penggunaan istilah ini sering rancu

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika strategi pembelajaran masih bersifat konseptual maka metode pembelajaran sudah bersifat praktis untuk diterapkan. Dengan kata lain, strategi merupakan sebuah rencana yang akan dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan (*a plan of operation achieving something*) sedangkan metode adalah sebuah cara yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan (*a way in achieving something*) (Wina Senjaya, 2008). Dalam sebuah model atau strategi pembelajaran dapat diterapkan lebih dari satu metode pembelajaran. Dengan demikian, cakupan metode pembelajaran lebih kecil daripada strategi atau model pembelajaran. Sebagai contoh, model pembelajaran cooperative learning dapat menggunakan metode *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*, *Teams-Game-Tournament (TGT)*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Jigsaw* dan *Learning Together*.

5. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara spesifik yang dilakukan seseorang dalam menerapkan suatu metode pembelajaran. Satu metode pembelajaran dapat menggunakan beberapa teknik pembelajaran. Satu teknik pembelajaran bersifat spesifik sehingga tidak cocok untuk diterapkan pada semua situasi pembelajaran. Sebagai contoh, metode bertanya dapat menggunakan teknik *focusing questions*, *prompting questions* dan *probing question*. *Focusing questions*, adalah teknik bertanya yang hanya menginginkan satu jawaban saja. *Prompting questions* adalah teknik bertanya sambil mengarahkan siswa untuk menjawab dengan jawaban yang diinginkan guru misalnya guru menyebutkan salah satu

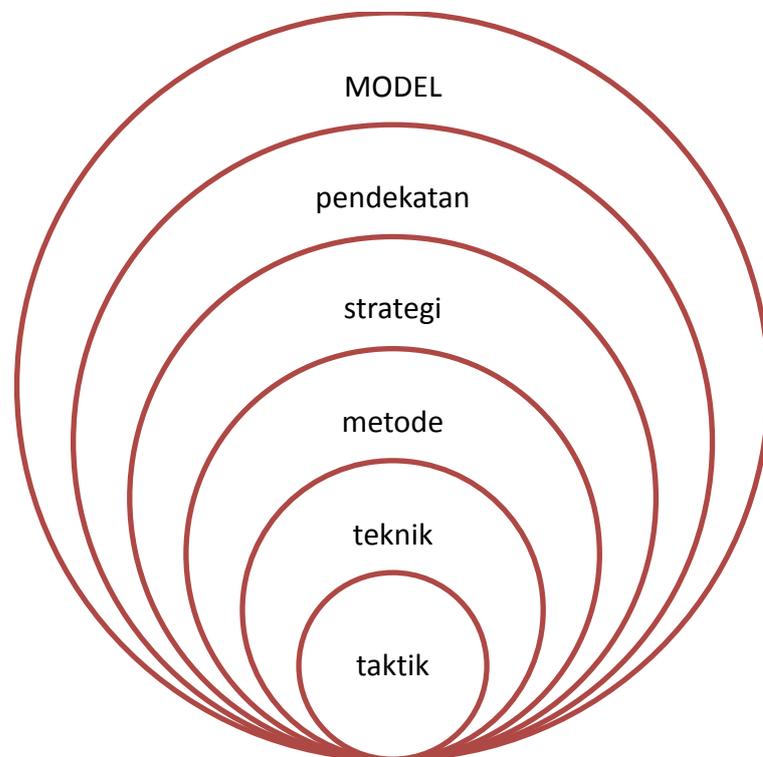
²² Burden, P. L & Byrd, D. M. (1999). *Methods for effective teaching*. Boston: Allyn and Bacon

haruf “Ssss,,,,, ketika guru menanyakan bahan dasar pembuatan keju”. *Probing question* adalah teknik bertanya yang menggiring siswa untuk menjelaskan secara detail, dan luas. Ketika siswa hanya memberi jawaban singkat maka guru terus menerus memberi pertanyaan lagi untuk mendalami jawaban siswa.

6. Taktik Pembelajaran

Taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang bersifat individual. Taktik pembelajaran lebih mengarah pada usaha-usaha yang dilakukan guru agar proses pembelajaran berlangsung menarik dan hasil belajar dapat tercapai. Taktik pembelajaran yang digunakan guru berbeda-beda tergantung pada kemampuan masing-masing. Sebagai contoh, ada guru yang suka menggunakan humor untuk menarik perhatian siswa, ada pula yang suka memberi hadiah pada siswa yang berhasil menjawab pertanyaan, dan lain-lain cara yang menarik untuk mengajar.

Secara hierarkis, model pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran dapat dijelaskan pada gambar 1 sebagai berikut:

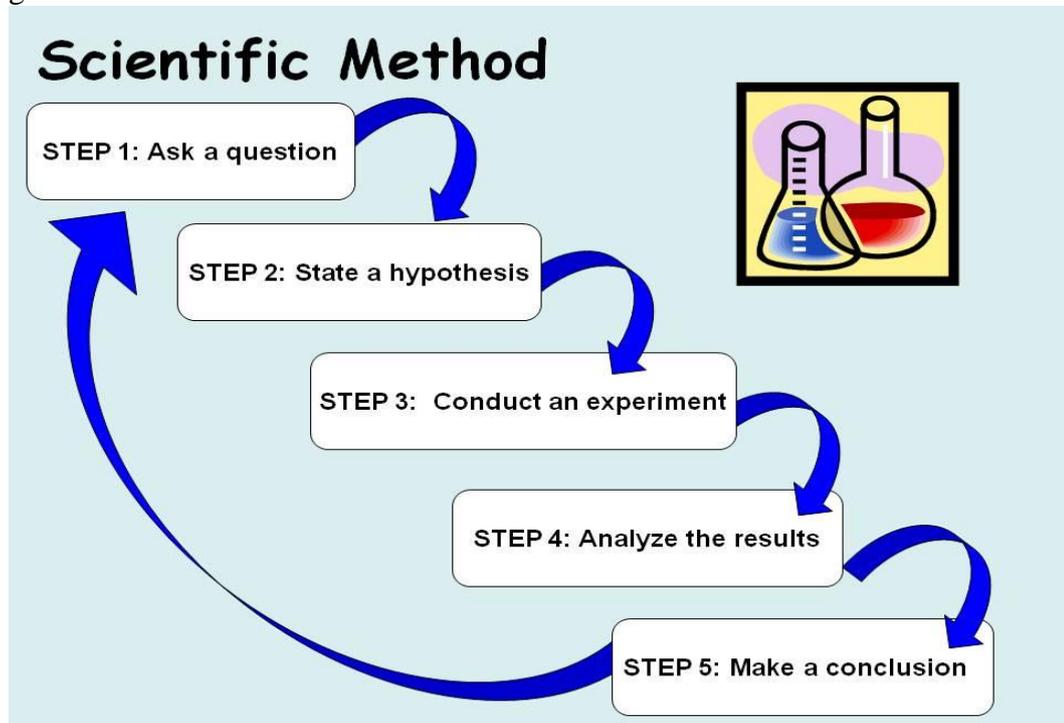


Gambar 1: Hierarki Konsep Model Pembelajaran

B. Metode Pembelajaran Kognitif

Dalam sebuah model atau strategi pembelajaran dapat diterapkan lebih dari satu metode pembelajaran. Model pembelajaran saintifik termasuk pada model

pembelajaran kognitif. Model pembelajaran kognitif diterapkan untuk belajar atau mengajarkan materi yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis, menganalisis masalah, dan menemukan pengetahuan. Tahap-tahap pembelajaran saintifik secara umum dapat dipahami pada tabel 1. Metode pembelajaran yang termasuk dalam kelompok ini antara lain: metode investigasi, inquiry, discovery, dan problem solving. Secara visual, tahap-tahap pembelajaran saintific dapat disimak pada gambar 1



Gambar: Tahap-tahap pendekatan saintifik

https://www.saddlespace.org/whittakerm/science/cms_page/view/7795079

Tabel 1, Perbandingan tahap-tahap pembelajaran saintifik

Model 1	Model II	Model 3
Ask a Question	Ask question	Make observation
Do Background Research	State a hypthesis	Formulate of hypothesis
Construct a Hypothesis	Conduct an experimen	Device a testable
Test Your Hypothesis by Doing an Experiment	Analyze the result	Conduct a crytical expetiment
Analyze Your Data and Draw a Conclusion	Make a conclusion	Draw conclution and make revision
Communicate Your Results		

Sumber:

- 1) <http://www.sciencebuddies.org/>
- 2) <http://www.scienceschools.us/scientific-method/>
- 3) http://cisncancer.org/research/how_cancer_is_studied/background/scientific_method.html

1. Investigasi (*Investigation*)

Metode investigasi dapat dilaksanakan secara kelompok atau individu. Metode ini dilakukan dengan cara melibatkan siswa dalam kegiatan investigasi (penelitian, penyelidikan) mulai dari perencanaan, menentukan topik dan cara melakukan penyelidikan untuk menyelesaikan sebuah topik. Metode investigasi menuntut siswa untuk memiliki kemampuan menulis, berkomunikasi dan keterampilan proses kelompok (*group process skills*).

Pelaksanaan metode investigasi dapat dilakukan dengan cara:

- a) Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 hingga 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen.
- b) Pembagian kelompok dapat juga berdasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu.
- c) Kelompok memilih topik yang ingin dipelajari, melakukan investigasi mendalam terhadap berbagai subtopik yang telah dipilih, kemudian menyiapkan dan menyajikan laporan investigasi di depan kelas.

Contoh materi investigasi (penyelidikan):

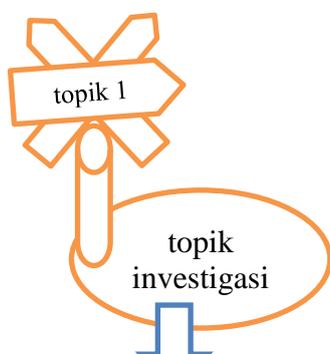
- 1) Investigasi penambahan boraks, formalin pada makanan
- 2) penggunaan pewarna tekstil pada makanan jajanan
- 3) penyelidikan dugaan penambahan merkuri pada kosmetik
- 4) penyelidikan pengolahan limbah tekstil pada industri garmen
- 5) penyelidikan kasus-kasus negatif di sekolah

Contoh materi investigasi (penelitian):

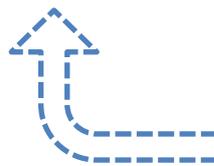
Materi investigasi yang menggunakan pendekatan penelitian (riset) diawali dengan memberi pertanyaan kepada siswa. Jenis pertanyaan yang diajukan adalah pertanyaan yang jawabannya membutuhkan data seperti:

- 1) Jenis makanan apa yang paling disukai siswa di kantin sekolahnya?
- 2) Berapa keuntungan rata-rata penjual nasi kucing?
- 3) Jenis pelayanan kecantikan apa yang banyak dicari siswa
- 4) Merk kosmetik apa yang banyak digunakan siswa?
- 5) Perbedaan jenis desain baju batik yang banyak disukai ibu rumah tangga dan wanita karir
- 6) Faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan membeli produk fashion (harga, produk, merk, promosi dan tempat)

Skema pembelajaran investigasi



Langkah-langkah
METODE INVESTIGASI



Gambar 2: Langkah-langkah metode investigasi

2. Inquiry

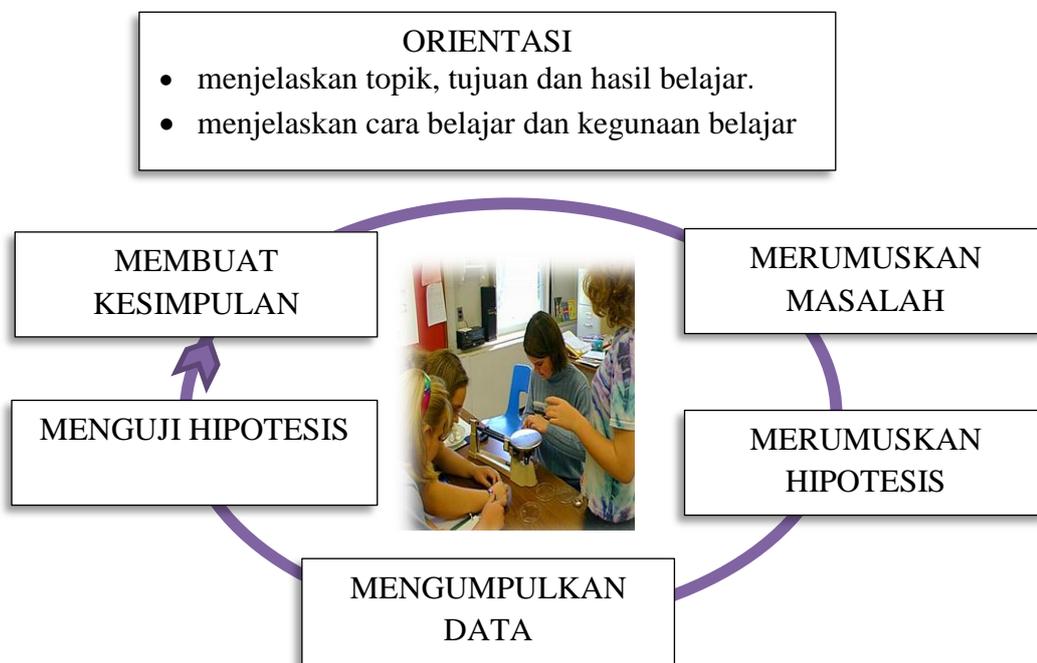
Metode inquiry adalah metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan *student centered learning*. Metode *inquiry* dan *discovery* melibatkan siswa dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis. Guru membimbing siswa untuk menemukan konsep, teori atau pengertian baru melalui pemberian pengalaman belajar dan praktek keterampilan. Untuk menemukan konsep dan teori, metode pembelajaran inquiry biasanya dilaksanakan dengan percobaan-percobaan di laboratorium. Siswa kemudian diminta mengamati dan menyimpulkan hasil percobaannya sendiri.

Pendekatan inquiry merupakan pendekatan yang memberi kesempatan terbuka kepada siswa untuk menggunakan cara-cara kreatif dalam mencari pengetahuan. Teori atau konsep yang tadinya disusun dalam kata-kata yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami dengan menghadirkan fenomena nyata (konkret) atau pengalaman langsung. Suchman, (1968) menjelaskan "*Inquiry is the active pursuit of meaning involving thought processes that change experience to bits of knowledge*". Inquiry adalah metode mengajar aktif yang melibatkan proses berpikir untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan. Ketika siswa melihat benda aneh, maka muncul berbagai pertanyaan seperti apa itu, terbuat dari, digunakan untuk apa, dan sebagainya. Untuk menemukan jawaban atas pertanyaan seperti itu maka perlu tindakan memeriksa obyek, melakukan pengujian, membandingkan dengan yang lain, meminta tanggapan orang tentang

hal itu, dan mencari teori yang masuk akal. Semua kegiatan: mengamati, berteori, bereksperimen, pengujian adalah bagian dari penyelidikan yang berguna untuk mengumpulkan informasi yang cukup untuk membuat kesimpulan yang lebih bermakna. Kelebihan metode ini adalah isi pelajaran dan proses penemuan diajarkan pada waktu yang sama. Langkah inquiry mengacu pada model berpikir reflektif dari John Dewey's (1990). Tahap-tahap inquiry meliputi:

- a) identifikasi dan merumuskan masalah;
- b) merumuskan hipotesis;
- c) mengumpulkan data;
- d) menganalisis dan menginterpretasikan data untuk menguji hipotesis;
- e) menarik kesimpulan (Burden, 1999).

Sebelum pembelajaran menggunakan metode inquiry, guru menjelaskan topik permasalahan yang akan dipelajari dan memberi beberapa informasi yang melatar belakangi permasalahan. Siswa yang telah memperoleh informasi memilih sendiri cara inquiry (penemuan) yang diperlukan untuk menjawab permasalahan. Siswa melakukan penelitian/eksperimen dan mengumpulkan informasi atau data untuk menjawab hipotesis. Siswa menyimpulkan dan mempresentasikan hasil penemuannya. Alur pembelajaran inquiry diilustrasikan pada gambar 3



Gambar 3: Tahap-tahap inquiry

Contoh materi pembelajaran inquiry

- 1) konversi ukuran standar menjadi ukuran rumah tangga
- 2) mengamati pertumbuhan jamur pada roti tawar yang diawetkan
- 3) mengidentifikasi ukuran standar Small, Medium, Large busana wanita
- 4) menguji daya serap kaos dari berbagai jenis kain
- 5) menguji daya tahan luntur cat rambut dari berbagai merk

6) menguji keawetan tata rias dari air

3. *Discovery learning*.

Discovery learning (penemuan terbimbing) dan *problem solving* merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif di bawah pengawasan guru. Pada *discovery*, guru memimpin siswa untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. Di dalam *problem solving*, siswa belajar sendiri untuk memecahkan masalah atau mengidentifikasi masalah. *Discovery learning* merupakan pendekatan kognitif untuk pembelajaran yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar menemukan pengetahuan sendiri. Bruner (1996)³ menyarankan agar siswa terlibat aktif dalam proses belajar untuk menemukan konsep-konsep dan prinsip yang dapat menambah pengalaman dan mengarah pada kegiatan eksperimen.

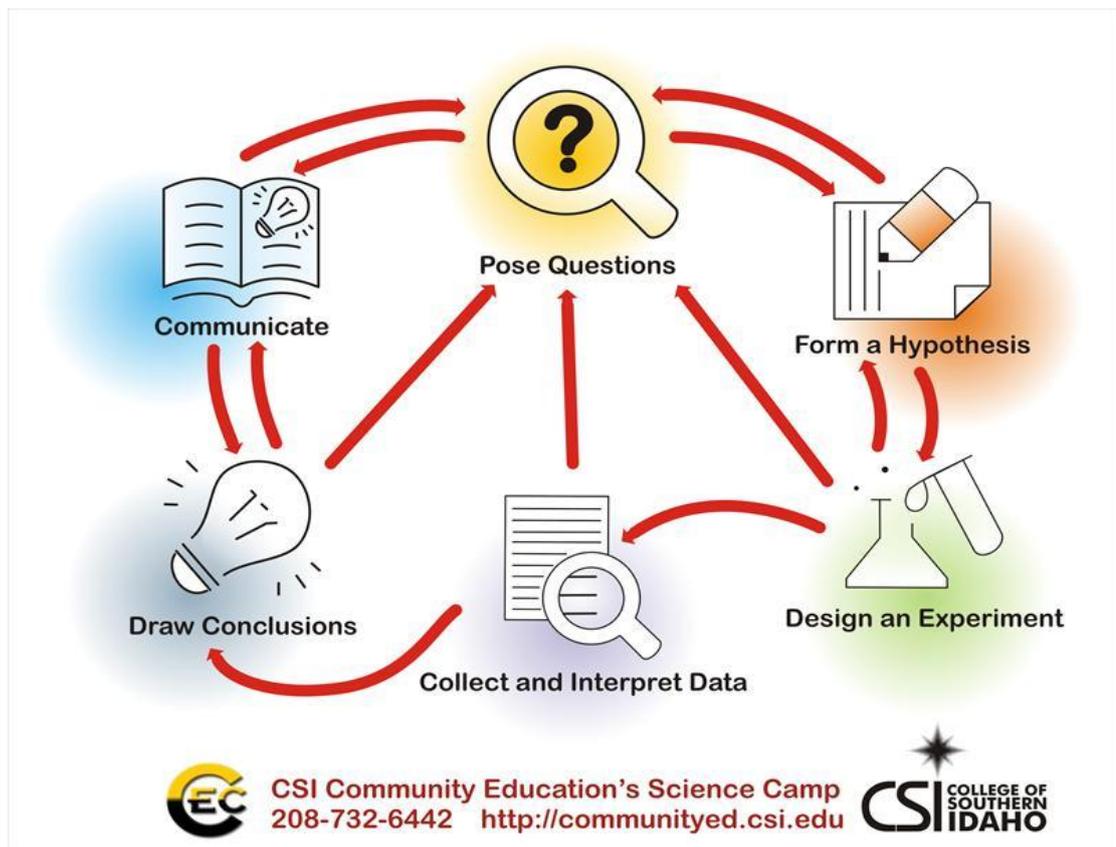
Ada beberapa keuntungan kegiatan pembelajaran melalui metode penemuan terbimbing, yaitu:

- 1) siswa dapat mengasimilasi informasi baru. Dalam kegiatan tersebut siswa akan terlibat dalam mengamati, mengukur, menyimpulkan, meramalkan, dan mengklasifikasi.
- 2) Mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*). Guru harus mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran agar siswa bersemangat melakukan kegiatan penemuan.
- 3) membantu siswa memahami struktur informasi baru.
- 4) membantu siswa merancang kesimpulan secara induktif berdasarkan fakta atau data percobaan di laboratorium

Beberapa guru berpendapat bahwa belajar penemuan tidak praktis, tidak efisien dan sangat sulit untuk mengatur keberhasilannya dari metode lain. Proyek penemuan membutuhkan bahan dan persiapan khusus yang tidak menjamin kesuksesan. Selama penemuan berlangsung, siswa harus memiliki pengetahuan dasar tentang masalah dan harus tahu bagaimana menerapkan strategi pemecahan masalah. *Discovery learning* sering diterapkan dalam mata pelajaran sains. *discovery* sulit dilakukan oleh siswa berkemampuan rendah

Inquiry dan *discovery* memiliki banyak persamaan dan sering tertukar. Pada *discovery*, guru menyediakan data atau informasi untuk menjelaskan prinsip tertentu di tujuan pelajaran. Pada *inquiry* siswa mengembangkan strategi sendiri untuk memanipulasi dan memproses informasi. Contoh materi dan cara belajar sama dengan *inquiry* tetapi dalam *discovery* guru dituntut terlibat aktif dalam proses penemuan. Langkah-langkah *discovery* diilustrasikan pada gambar

³ Jerome Bruner. 1996. *The Culture of Education*. Harvard University Press. Diperoleh dari http://wps.prenhall.com/chet_mills_internet_1/0,11172,2580422-content,00.html



Gambar 4: Tahap-tahap discovery learning

4. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Metode problem solving sangat potensial untuk melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Tugas guru dalam metode *problem solving* adalah memberikan kasus atau masalah kepada siswa untuk dipecahkan. Pemecahan masalah dilakukan melalui prosedur:

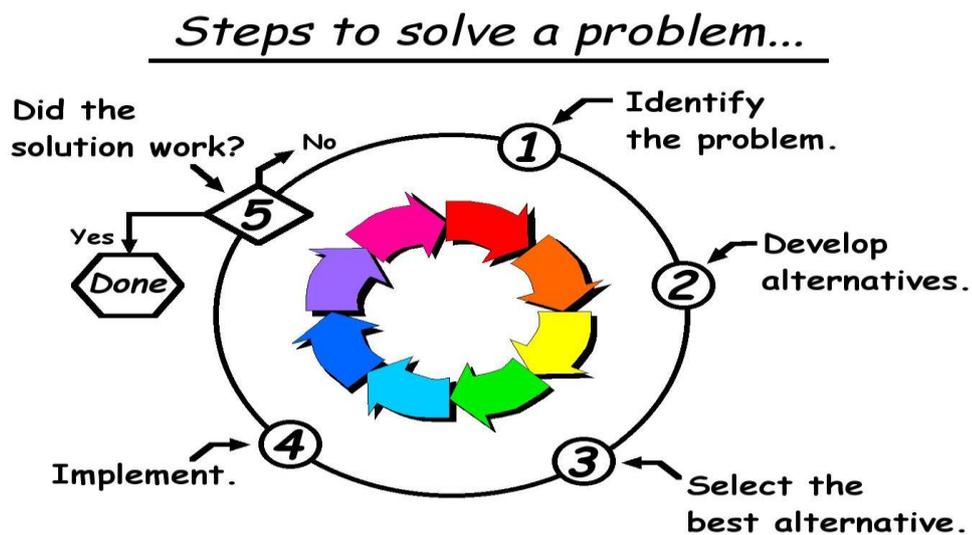
- a) identifikasi penyebab masalah,
- b) mengkaji teori untuk mengatasi masalah atau mengkaji beberapa alternatif untuk mengatasi masalah (solusi)
- c) memilih dan menemukan solusi,
- d) mengambil keputusan dalam mengatasi masalah berdasarkan teori yang telah dikaji.

Contoh penugasan yang menggunakan metode problem solving

- 1) Buatlah susunan hidangan makan siang untuk penderita diare dengan bahan yang tersedia di dapur Boga (beras, mie, kentang, nugget, telur, paprika, kangkung, labu siam, dan wortel)

- 2) Bagaimana cara saudara mengatasi masalah sanitasi di lingkungan catering SMK,
- 3) Bagaimana cara rancangan rias rambut yang tepat untuk wanita berwajah oval dan rambut pendek
- 4) Bagaimana rancangan baju yang tepat untuk wanita gemuk dan pendek, beri alasan yang tepat pada rancangan saudara.
- 5) Kembangkan strategi pemasaran hasil praktik yang paling efektif

Langkah-langkah metode pembelajaran problem solving dapat disimak pada gambar berikut ini



Gambar 5: Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Sumber: Ethan chazin. (2012), Creative Problem Solving for Small Business, diakses dari <http://thechazingroup.com/problem-solving>

Tabel 2. Rangkuman tahap-tahap Problem Solving

Model 1	Model 2	Model 3
Identify the problem	Identify the problem	Plan
Develop alternatives	Eksplere information and create ideas	Collect data
Select the best alternative	Select the best idea	Procees
Implment	Buiild and test the idea	Discuss
Refleksi (yes, no)	Evaluate the results	

Sumber:

- 1) Ethan chazin. (2012), Creative Problem Solving for Small Business, diakses dari <http://thechazingroup.com/problem-solving>
- 2) John Marriott, Neville Davies and Liz Gibson. (2009). Teaching, Learning and Assessing Statistical Problem Solving. Journal of Statistics Education Volume 17, Number 1 (2009), www.amstat.org/publications/jse/v17n1/marriott.html

- 3) Scandinavian school of brussel. (2013). We are focused on critical thinking and problem solving diakses dari <https://every one learns everyday.wordpress.com>.

5. Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Instruction*)

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang penyampaianya selalu dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan dan membuka dialog interaktif. Metode ini tepat digunakan pada kelas yang kreatif, siswa yang berpotensi akademik tinggi namun kurang cocok diterapkan pada siswa yang perlu bimbingan tutorial. Metode ini sangat potensial untuk mengembangkan kemandirian siswa melalui pemecahan masalah yang bermakna bagi kehidupan siswa.

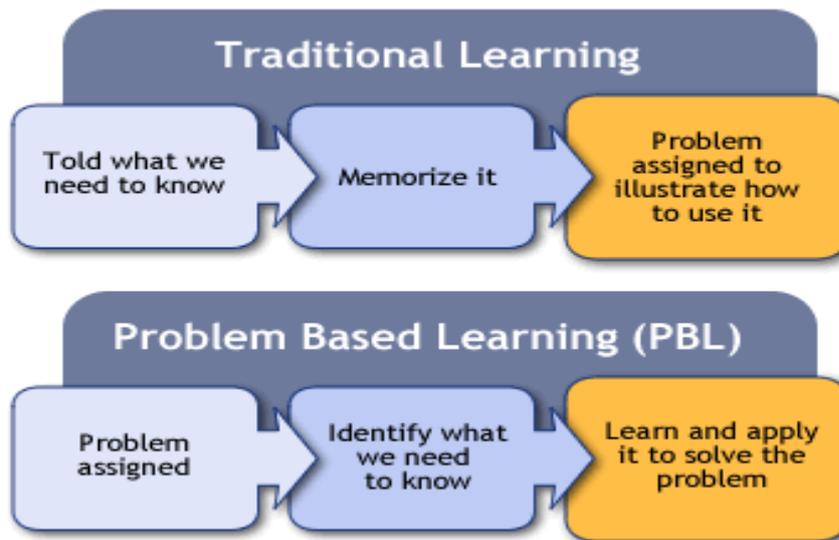
Metode problem based learning dilakukan dengan cara:

- a) guru menjelaskan tujuan pembelajaran kemudian memberi tugas atau masalah untuk dipecahkan;
- b) guru menjelaskan logistik yang dibutuhkan, prosedur yang harus dilakukan dan memotivasi siswa supaya terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih;
- c) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.);
- d) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, bereksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, dan merumuskan hipotesis;
- e) Guru membantu siswa dalam menyiapkan laporan hasil pemecahan masalah yang menjadi tugas;
- f) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau mengevaluasi proses-proses penyelidikan yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah.

Skema pembelajaran problem based instruction/learning dapat disimak pada gambar 7

Contoh masalah PBL

- 1) Susunlah menu makan siang untuk 100 orang dewasa yang memenuhi syarat gizi seimbang, dll dengan biaya per orang Rp50.000
- 2) Bagaimana saudara mengatur waktu dan tenaga untuk merias pengantin dan keluarganya yang berjumlah 10 orang, Tamu undangan jam 11
- 3) Susunlah kebutuhan kain dan perangkatnya untuk membuat seragam 10 orang among tamu pengantin



Gambar 7: Pembelajaran Berbasis Masalah

Sumber: <http://presentlygifted.weebly.com/problem-based-learning.html>

Rangkuman metode pembelajaran kognitif

Saintific	Investigasi	Inquiry	Problem solving
Ask question	Investigation topic	Orientasi	Identify problem
State a hypotesis	Student role	Merumuskan masalah	Develop alternatif
Conduct an experimen	Frame work	Merumuskan hipotesis	Select the best alternative
Analyze the result	Design solution	Mengumpulkan data	Implment
Make a conclusion	Meet a professional	Menguji hipotesis	Did the solution work (yes/no)
	Corrective action	Menyimpulkan	
	Investigation brief		

C. Metode Pembelajaran Keterampilan

Pembelajaran keterampilan pada hakekatnya dilakukan untuk melatih siswa mahir melakukan suatu tindakan yang membutuhkan gerak motorik. Melatih siswa terampil membutuhkan proses yang berulang-ulang. Pencapaian keterampilan diperoleh secara berjenjang mulai dari gerakan yang menirukan gerak orang lain sampai menjadi gerakan yang mahir, tepat dan cepat (otomatis). Ada perbedaan yang sangat menyolok dalam pembagian tingkatan kompetensi pada Kurikulum 2013 dengan teori kompetensi psikomotorik lainnya yang menyebabkan perubahan metode pembelajaran yang dianjurkan dalam K13. Dalam K13, level kompetensi keterampilan lebih sesuai untuk mengukur keterampilan kognitif sedangkan pada teori lain lebih sesuai untuk mengukur

keterampilan gerak fisik. Berikut ini dapat dianalisis perbedaan level kompetensi keterampilan yang terdapat pada standar proses K13 dengan level kompetensi keterampilan dari sumber lain.

Tabel 1. Analisis Level Kompetensi Domain Psikomotor

Simpson's	K13	Dave's original	Atkinson's adaptation
Perception	Mengamati	Imitation	Imitate
Set/Readiness	Menanya	Manipulation	Manipulate
Guided response	Mencoba	Precision	Perfect
Mechanism	Menalar	Articulation	Articulate
Complex	Menyaji	Naturalisation	Embody
Adaptation	Mencipta		
Origination			

Dave's, menjelaskan bahwa belajar keterampilan dimulai dari gerakan meniru sesuai contoh (*imitation*). Pada level berikutnya, siswa mampu mengulangi gerakan berdasarkan memori/ingatan dari pelajaran sebelumnya. Jika siswa sudah hafal dengan gerakan yang dilatihkan, maka siswa sudah mampu melakukan gerakan yang menuntut precision (presisi, tepat) tinggi. Siswa sudah tidak membuat kesalahan gerak lagi, semua gerakan dilakukan dengan tepat sesuai dengan standar yang diminta. Gerak dasar yang sudah mahir dapat ditingkatkan menjadi gerak yang penuh kreasi dan koordinasi berbagai anggota tubuh (*articulation*). Siswa pun dapat menggunakan gerak dasar untuk melakukan pekerjaan lain yang serupa (*adaptasi keterampilan baru*). Contoh keterampilan level ini misalnya: membalik telur dadar dengan cara melempar atau tanpa alat. Keterampilan tingkat tinggi ditunjukkan dengan gerak *naturalisation* (otomatis, spontan). Dalam level ini, siswa sudah mampu melakukan gerakan dengan tepat, cepat dan penuh kreativitas. Contoh gerakan *naturalisasi* adalah ketika siswa sudah mahir memainkan *jugling*, mencampur minuman dengan cara memainkan gelas dan botol minuman.

Metode pembelajaran yang cocok dalam mata pelajaran keterampilan antara lain seperti tertulis dalam tabel berikut ini

Tabel 1. Metode Pembelajaran Praktik

No	Metode	Deskripsi singkat
1.	Explicit Instruction	Pembelajaran praktik yang diawali dengan ceramah dan demonstrasi kemudian dilanjutkan dengan praktik dan bimbingan tutorial. Siswa mendapat pelayanan pembelajaran yang sangat jelas (<i>eksplisit</i>)
2.	Peer tutoring	Siswa yang pintar dipilih untuk menjadi tutor sebaya bagi siswa yang kurang pintar
3.	Learning together	Belajar di dalam kelompok yang heterogen, setiap anggota kelompok mendapat tugas yang berbeda untuk mencapai tujuan kelompok. Tugas dapat

No	Metode	Deskripsi singkat
		berbentuk proyek. Masing-masing anggota kelompok harus solid supaya kerja kelompok menjadi sukses
4.	CTL (Contextual Teaching and Learning)	Belajar praktik yang mendekatkan siswa dengan situasi yang sebenarnya, sering ditemui dalam kehidupan atau pekerjaan sehari-hari. Contoh: belajar melayani konsumen aktual, belajar kewirausahaan dengan membuka catering, butik atau salon.
5.	PBL (Problem Based Learning)	Semua proses pembelajaran dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan guru
6.	Competency based training	Belajar keterampilan sampai mencapai standar kompetensi yang ditetapkan, jika belum mencapai standar maka siswa harus mengulangi secara terus menerus
7.	Project based learning	Pembelajaran berbasis proyek. Setiap kelompok siswa merancang, melaksanakan suatu proyek. Misalnya: proyek untuk penyelenggaraan pameran, fashion show, penjualan produk,
8.	Work based learning	Belajar berbasis kerja, sesuai dengan jenis pekerjaan yang akan dimasukinya setelah lulus. Metode ini mirip dengan prakerin, magang, OJT atau <i>apprenticeship</i>
9.	EBCE (<i>Experience Based career Education</i>)	Belajar berbasis pada pengalaman karier, Siswa dapat memilih dulu jenis karir yang dicita-citakan lalu mengunjungi lapangan kerja dan menyusun laporan (semacam kunjungan industri)

D. Penutup

Belajar pada hakekatnya adalah mengubah perilaku siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa dan tidak terampil menjadi terampil. Ada banyak cara untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak ada satu metodepun yang cocok untuk semua materi pembelajaran. Memilih metode pembelajaran yang tepat sama seperti memilih baju untuk kesempatan tertentu. Baju pesta, meskipun bagus tidak tepat dipakai untuk sekolah, sebaliknya baju yang terlalu sederhana juga kurang tepat untuk pergi ke pesta. Metode saintifik yang sudah dirancang bagus tentu tidak akan cocok untuk mengajar keterampilan jugling, melayani tamu, spa, atau menangkap bola. Teknik jugling, menangkap bola mungkin ada teorinya, tetapi ketika berhadapan langsung dengan situasi kerja yang sebenarnya akan muncul gerakan spontan.

Daftar Pustaka

- Boud, D., Cohen, R., and Sampson, J. (2001) *Peer learning in higher education: Learning from and with each other*. London: Kogan Press
- Burden, P. L & Byrd, D. M. (1999). *Methods for effective teaching*. Boston: Allyn and Bacon
- Buzan, T. 2002. *Mind maps*. Hammersmith, London: Thorsons.
- English, D. L. (1997). The development of fifth-grade children's problem posing abilities. *Educational Studies in Mathematics*, 34, 183-217.
- The Scientific Approach. https://us.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/32355_Chapter2.pdf
- Wina Sanjaya, (2010). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta; Kencana Prenada Media Group

Foto Kegiatan



Paparan materi



Bimbingan tutorial

LAMPIRAN MATERI PELATIHAN

PELATIHAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGAJAR GURU SMK

Oleh:
Dr. Endang Mulyatiningsih

Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, Tahun 2015

Cooperative learning merupakan metode pembelajaran kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 peserta didik dengan kemampuan berbeda. Guru memberi tugas untuk dikerjakan atau permasalahan untuk dipecahkan oleh masing-masing kelompok/tim. (Johnson & Johnson, 2009) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki lima elemen dasar yaitu:

- 1) *positive interdependence* – yaitu peserta didik harus mengisi tanggung jawab belajarnya sendiri dan saling membantu dengan anggota lain dalam kelompoknya;
- 2) *face to face interaction* yaitu peserta didik memiliki kewajiban untuk menjelaskan apa yang dipelajari kepada peserta didik lain yang menjadi anggota kelompoknya;
- 3) *individual accountability* yaitu masing-masing peserta didik harus menguasai apa yang menjadi tugas dirinya di dalam kelompok;
- 4) *social skill* yaitu masing-masing anggota harus mampu berkomunikasi secara efektif, menjaga rasa hormat dengan sesama anggota dan bekerja bersama untuk menyelesaikan konflik;
- 5) *group processing*, kelompok harus dapat menilai dan melihat bagaimana tim mereka telah bekerjasama dan memikirkan bagaimana agar dapat memperbaiki kekurangannya.

Ada beberapa teknik *cooperative learning* yang dapat diterapkan untuk pembelajaran Tata Boga, Tata Busana, dan Tata Rias.

1. Student Teams – Achievement Devisions (STAD)

Student Team-Achievement Division (STAD) adalah strategi pembelajaran kolaboratif di mana kelompok-kelompok kecil peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Tiantong & Teemuangsai, 2013). *Student Team-Achievement Division (STAD)* pada tema pembelajaran macam-macam pola dasar busana dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang peserta didik yang memiliki kemampuan beragam.
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran pembuatan pola dasar busana
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk membuat salah satu pola busana. Anggota yang sudah bisa diwajibkan menjelaskan kepada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu memahami.
- 4) Guru memberi soal ujian membuat pola busana dengan model yang telah ditetapkan untuk dikerjakan semua anggota kelompok. Pada saat menjawab soal, sesama anggota kelompok tidak boleh saling membantu.
- 5) Guru memberi nilai kelompok berdasarkan jumlah nilai yang berhasil diperoleh seluruh anggota kelompok.
- 6) Guru mengevaluasi kegiatan belajar mengajar dan menyimpulkan materi pembelajaran

2. Team-Game-Tournament (TGT)

Team-Game-Tournament (TGT) adalah sejenis pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerja sama antara siswa dalam kelompok-kelompok kecil, dimana siswa didorong untuk saling membantu menyelesaikan tugas yang diberikan. Di TGT siswa melakukan permainan akademik dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan poin yang akan berkontribusi terhadap skor grup. Anggota dalam kelompok tertentu akan membantu anggota tim lainnya untuk menyelesaikan tugas turnamen, misalnya, menyelesaikan lembar kerja tugas dan

akan memastikan bahwa setiap anggota telah memahami tugas tersebut. Selama turnamen, setiap anggota tim akan bermain sesuai dengan kemampuan mereka sendiri tanpa bantuan anggota tim lainnya (Velloo, Md-Ali, & Chairany, 2016). Metode TGT dapat diterapkan pada materi pelajaran melipat napkin dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Penyajian Kelas

- a) Guru menyampaikan materi bermacam-macam model lipatan napkin menggunakan media power point.
- b) Pembentukan Kelompok (team)
- c) Siswa membentuk kelompok yang kemampuan heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang. Masing-masing kelompok diberi waktu untuk belajar melipat napkin. 5

2) Game

Guru memberi soal isian singkat tentang nama-nama lipatan napkin atau tugas terstruktur membuat beberapa model lipatan napkin kepada semua anggota kelompok. Pada tahap ini, guru memberi penilaian dan mengurutkan ranking yang diperoleh setiap anggota kelompok.

3) Turnamen

Siswa yang mendapat ranking sama dengan anggota kelompok lain diberi kesempatan berkompetisi pada babak ini. Kompetisi dilakukan bergantian supaya anggota kelompok yang belum mendapat giliran bisa menjadi sponsor. Dengan cara ini, setiap peserta didik memiliki peluang sukses sesuai dengan tingkat kemampuannya. Akuntabilitas individu dijaga selama kompetisi supaya sesama anggota tim tidak saling membantu.

4) Team recognize

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan seperti layaknya lomba.

3. Learning Together

Learning together adalah model pembelajaran kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Siswa dikelompokkan dalam tim belajar kecil dan

bekerja sama satu sama lain untuk melakukan tugas yang diberikan guru. Belajar bersama membutuhkan elemen-elemen saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, interaksi tatap muka, penggunaan keterampilan kelompok yang tepat dan pemrosesan kelompok untuk mencapai hasil kelompok melalui bantuan timbal balik di antara anggota kelompok. Semua anggota kelompok harus mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan masing-masing sadar bahwa keberhasilan atau kegagalan setiap individu akan mempengaruhi hasil keseluruhan kelompok (Hobri, Dafik, & Hossain, 2018).

Contoh penerapan *learning together* pada materi pelajaran membuat menu makan siang. Dalam satu kelompok yang terdiri dari 4 orang siswa kemudian ada pembagian tugas: misalnya ada yang bertugas belanja, memasak nasi, memasak sayur, memasak lauk, dsb. Tugas yang diberikan kepada anggota kelompok disesuaikan dengan kemampuannya tetapi hasil praktik mewakili satu kelompok bukan individu.

4. Make - A Match

Make a match adalah teknik pembelajaran aktif yang berkaitan dengan cara untuk mengingat apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan siswa saat ini dan keterampilan dengan teknik permainan mencari pasangan kartu jawaban atau pertanyaan saat mempelajari konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan (Arisanty, 2015). Penerapan Make - a Match pada materi macam-macam bentuk potongan sayur dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan dua kotak kartu, satu kotak berisi bentuk potongan sayur dan satu kotak lainnya berisi nama potongan sayur
- 2) Setiap peserta didik mendapat satu buah kartu
- 3) Peserta didik yang memegang kartu berisi bentuk potongan sayur akan memikirkan nama potongan sayur atau sebaliknya.
- 4) Setiap peserta didik mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (bentuk dan nama potongan sayur)

- 5) Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu yang ditetapkan diberi poin
- 6) Setelah satu babak, kotak kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya

5. Peer tutoring

Peer tutoring adalah proses di mana orang yang ahli dan terlatih membantu orang lain yang kurang terampil dan memiliki tingkat pengetahuan (atau keahlian) yang rendah, dengan cara yang interaktif, bermakna, dan teratur (Ullah, Tabassum, & Kaleem, 2018). Anak-anak yang pemalu biasanya belajar lebih efektif melalui bimbingan belajar dari teman sekelas. Penerapan pembelajaran *peer tutoring* pada materi pelajaran pembuatan saku passpoil dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun kelompok belajar, setiap kelompok beranggota 3-4 orang yang memiliki kemampuan beragam. Setiap kelompok minimal memiliki satu orang peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi untuk menjadi tutor teman sejawat.
- 2) Guru menjelaskan tentang cara penyelesaian tugas melalui belajar kelompok dengan metode *peer tutoring*, wewenang dan tanggung jawab masing-masing anggota kelompok, dan memberi penjelasan tentang mekanisme penilaian tugas melalui *peer assessment* dan *self assessment*.
- 3) Guru menjelaskan materi cara membuat saku passpoil kepada semua peserta didik dan memberi peluang tanya jawab apabila terdapat materi yang belum jelas.
- 4) Guru membimbing secara lebih intensif kepada ketua kelompok yang ditetapkan menjadi tutor sebaya sampai mereka kompeten
- 5) Guru memberi tugas kelompok, dengan catatan peserta didik yang kesulitan dalam mengerjakan tugas dapat meminta bimbingan kepada tutor yang ditunjuk dan dibimbing guru.
- 6) Guru mengamati aktivitas belajar dan memberi penilaian kompetensi.

- 7) Guru, tutor dan peserta didik memberikan evaluasi proses belajar mengajar untuk menetapkan tindak lanjut kegiatan putaran berikutnya

6. Role Playing

Role Playing adalah pendekatan untuk membantu individu mengembangkan strategi untuk menghadapi situasi sosial yang kompleks. Siswa tampil di depan kelas dapat memberi pengalaman menakutkan dan memalukan apalagi jika diawasi oleh kelompok lainnya. Hambatan perilaku dapat berdampak pada konten, gaya dan kualitas interaksi verbal antara individu yang melakukan permainan peran (McGinn & Arnedillo-Sánchez, 2015). Penerapan metode *role playing* dalam permainan peran tamu dan pelayan pada mata pelajaran Tata Hidang dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru memberikan skenario deskripsi tugas seorang waiters untuk dipelajari
- 3) Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk memainkan peran sebagai tamu dan waiters
- 4) Peserta didik yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran di depan peserta didik lainnya
- 5) Peserta didik yang tidak bermain peran bertugas mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh
- 6) Peserta didik merefleksi kegiatan bersama-sama.

7. Simulasi

Simulasi adalah satu metode pelatihan yang memperagakan sesuatu dalam bentuk tiruan (imitasi) yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya. Simulasi kelas didasarkan pada teori kognitif sosial yang mengakui bahwa proses kognitif melibatkan faktor perilaku dan lingkungan yang mempengaruhi pembelajaran Individu belajar dari pengamatan perilaku orang lain, melihat model, dan mempraktikkan peluang untuk meniru model (Ely, Alves, Dolenc, Sebolt, &

Walton, 2018). Penerapan metode simulasi pada mata pelajaran K3 untuk memberi pertolongan pertama pada kecelakaan tersiram air panas di dapur dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Jelaskan tentang keselamatan kerja, prinsip dan prosedur umum yang harus diikuti pada saat simulasi
- 2) Susun skenario dan demonstrasikan beberapa poin penting yang harus dilakukan pada saat menolong korban yang tersiram air panas
- 3) Atur tokoh yang akan mensimulasikan sebagai penolong dan korban
- 4) Lakukan proses simulasi dan pantau terus menerus, betulkan prosedur, prinsip yang belum mencapai standar kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanty, D. (2015). Application of Make a Match Model To Improve Geography. *Journal of Technology and Science Education*, 5(3), 184–193.
- Ely, E., Alves, K. D., Dolenc, N. R., Sebolt, S., & Walton, E. A. (2018). Classroom Simulation to Prepare Teachers to Use Evidence-Based Comprehension Practices. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 34(2), 71–87. <https://doi.org/10.1080/21532974.2017.1399487>
- Hobri, Dafik, & Hossain, A. (2018). The implementation of learning together in improving students' mathematical performance. *International Journal of Instruction*, 11(2), 483–496. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11233a>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- McGinn, M., & Arnedillo-Sánchez, I. (2015). Developing adolescents' resistance to sexual coercion through role-playing activities in a virtual world. *Proceedings of the 12th International Conference on Cognition and Exploratory Learning in the Digital Age, CELDA 2015*, (Celda), 275–278.
- Tiantong, M., & Teemuangsai, S. (2013). Student team achievement divisions (STAD) technique through the moodle to enhance learning achievement.

International Education Studies, 6(4), 85–92.

<https://doi.org/10.5539/ies.v6n4p85>

Ullah, I., Tabassum, R., & Kaleem, M. (2018). Effects of peer tutoring on the academic achievement of students in the subject of biology at secondary level.

Education Sciences, 8(3), 1–11. <https://doi.org/10.3390/educsci8030112>

Veloo, A., Md-Ali, R., & Chairany, S. (2016). Using cooperative teams-game-tournament in 11 religious school to improve mathematics understanding and communication. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13(2), 97–

123. <https://doi.org/10.32890/mjli2016.13.2.4>

5) Refleksikan kegiatan simulasi bersama-sama baik dari peserta didik yang melakukan simulasi, peserta didik yang hanya melihat simulasi dan guru