

METODE PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Oleh: Nurhidayati, M. Hum
FBS UNY

A. Batasan Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik, dan Model Pembelajaran

Ada beberapa istilah dalam pembelajaran yang perlu untuk dibedakan batasan atau pengertiannya, yaitu: pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. Masing- masing istilah tersebut memiliki batasan yang berbeda. Pendekatan pembelajaran menurut Sanjaya (2009: 127) adalah suatu titik tolak atau sudut pandang mengenai terjadinya proses pembelajaran secara umum berdasarkan cakupan teoritik tertentu. Pendekatan pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu *student centered approach* ‘pendekatan yang berpusat pada siswa’ dan *teacher centered approach* ‘pendekatan yang berpusat pada guru’.

Level dibawah pendekatan pembelajaran yaitu strategi pembelajaran. Strategi menurut David (melalui Sanjaya, 2009: 126) adalah *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Batasan tersebut menjelaskan strategi adalah suatu perencanaan yang berisi metode, atau serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa strategi dalam konteks pembelajaran melibatkan guru dan siswa. Guru dalam hal ini berperan menentukan target, kualifikasi hasil, dan merancang langkah-langkah. Dengan demikian strategi pembelajaran adalah suatu perencanaan proses suatu kegiatan yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran menurut Rowntree (melalui Sanjaya, 2008: 128) terdiri dari dua jenis, yaitu: (1) *exposition-discovery learning*, dan (2) *group-individual learning*. *Exposition-discovery learning* pada dasarnya terdiri dari dua strategi yang berbeda, yaitu strategi penyampaian atau ekspositori; dan *discovery learning* yang berupaya pada pembelajaran penemuan. Strategi *exposition* ‘ekspositori’ adalah strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) dengan

menyajikan materi pelajaran yang sudah jadi dan siswa diharapkan menguasai secara penuh. Strategi ekspositori menempatkan guru sebagai penyampai informasi. Berbeda dengan strategi *discovery*, dimana siswa mencari dan menemukan materi pelajaran sendiri melalui berbagai aktivitas. Tugas guru dalam strategi *discovery* yaitu guru sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam pembelajaran. Strategi *discovery* disebut juga strategi pembelajaran tidak langsung.

Strategi *group-individual learning* merupakan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual. Strategi pembelajaran individual adalah perancangan aktivitas belajar mandiri bagi siswa. Kemampuan individu menentukan tingkat kecepatan keberhasilan penguasaan materi pembelajaran. Materi pembelajaran disajikan atau didesain untuk belajar sendiri, seperti halnya modul pembelajaran. Adapun strategi pembelajaran kelompok yaitu menyajikan pembelajaran dalam bentuk klasikal atau siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil. Strategi ini menempatkan siswa sebagai individu yang sama.

Strategi pembelajaran ditinjau dari cara menyajikan materi dapat dibagi dua, yaitu: (a) strategi pembelajaran deduktif; dan (b) strategi pembelajaran induktif. Strategi pembelajaran deduktif berupaya menyajikan materi secara umum ke khusus, atau dimulai dari hal-hal yang abstrak menuju ke hal-hal konkret. Adapun strategi induktif menyajikan materi yang konkret selanjutnya diarahkan pada materi yang kompleks, atau dimulai dari hal khusus menuju ke hal umum.

Level dibawah strategi pembelajaran yaitu metode pembelajaran. Metode pembelajaran menurut Sanjaya (2008: 187) adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa metode merupakan upaya yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditentukan. Penerapan satu strategi pembelajaran memungkinkan untuk diterapkannya beberapa metode pembelajaran. Sebagai contoh penerapan strategi

discovery dapat digunakan: metode *jigsaw*, metode *mind- mapping*, metode *example- non example*, metode *problem- solving*, dsb.

Level dibawah metode pembelajaran yaitu teknik pembelajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode dengan memperhatikan situasi dan kondisi yang spesifik. Misalnya, penerapan metode *problem-solving* pada kelas yang jumlah siswanya sedikit membutuhkan teknik tersendiri, berbeda dengan penerapan metode *problem-solving* dengan jumlah siswa yang banyak. Dengan demikian penggunaan metode yang sama pada siswa dengan kondisi yang berbeda akan memberikan teknik yang berbeda pula.

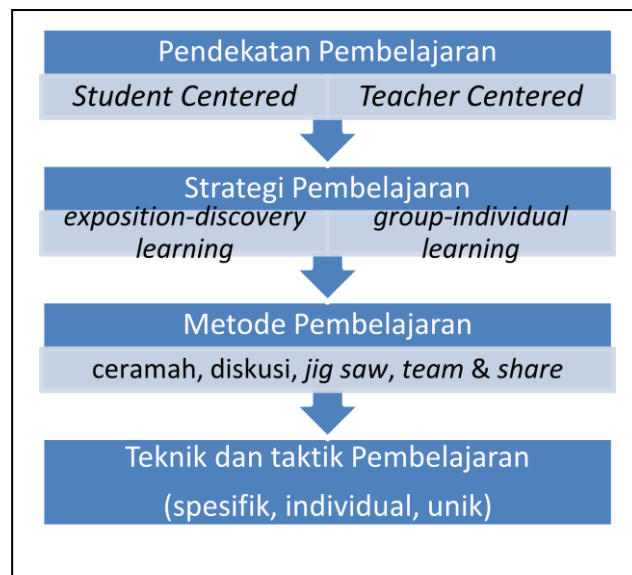
Level dibawah teknik pembelajaran adalah taktik pembelajaran. Taktik pembelajaran adalah gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Adapun contoh penerapan taktik pembelajaran yaitu seorang guru pada saat menyampaikan materi sering memberikan motivasi dengan menceritakan pengalaman kesuksesan orang-orang besar, sesekali disertai dengan humor. Ada juga guru yang lebih suka menggunakan alat bantu elektronik untuk menarik minat belajar siswa, karena dia memang menguasai bidang tersebut. Taktik pembelajaran bersifat individual, sesuai dengan kemampuan, pengalaman, dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan.

Berbagai istilah pembelajaran seperti: pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran apabila menjadi satu kesatuan utuh, maka akan terbentuklah suatu model pembelajaran. Model pembelajaran menurut Mulyatiningsih (2011: 211) merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Model pembelajaran mencerminkan penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, teknik, ataupun taktik pembelajaran secara sekaligus untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan paparan tersebut dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran berisi unsur tujuan, tahap-tahap kegiatan, *setting* pembelajaran, kegiatan guru dan siswa, perangkat pembelajaran (sarana, bahan, dan alat yang diperlukan), hasil pembelajaran yang akan dicapai sebagai akibat

proses belajar mengajar. Perancangan model pembelajaran hampir sama dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang lengkap dengan perangkatnya.

Adapun diagram alir sebagai gambaran secara hierarkis model pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran dapat dicermati sebagai berikut:

Diagram 1: Model Pembelajaran



Adapun pengelompokkan model pembelajaran menurut Mulyatiningsih (2011: 214) dipilah menjadi 4 kategori, yaitu: (1) model pengolahan informasi, (2) model personal, (3) model sosial, dan (4) model sistem perilaku.

Seiring perkembangan zaman model pembelajaran sekarang juga telah berkembang. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya model pembelajaran PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan), kemudian berkembang menjadi PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). Selain itu sekarang juga marak dikembangkan model pembelajaran dari Jepang yaitu *lesson study*. *Lesson study* merupakan suatu upaya meningkatkan profesionalitas guru dengan mengamati praktik mengajar mereka sendiri dibantu oleh teman sejawatnya agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

B. Pemilihan dan Manfaat Metode Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan dengan efektif dan efisien dilaksanakan berdasarkan perencanaan pembelajaran yang tertuang dalam RPP. Kenyataan yang terjadi terkadang tidak seratus persen berhasil. Ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, antara lain:

1. Faktor guru, dalam hal ini berkaitan dengan keterampilan mengajar, mengelola tahapan pembelajaran, dan memanfaatkan metode serta media pembelajaran
2. Faktor siswa, berkaitan dengan karakteristik siswa baik secara umum maupun khusus atau personal
3. Faktor kurikulum, berkaitan dengan rumusan tujuan pembelajaran (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar) dan pengorganisasian isi pelajaran
4. Faktor lingkungan, perlu diperhatikan lingkungan fisik dan non fisik yang menunjang situasi interaksi belajar mengajar secara optimal.

Berdasarkan paparan tersebut dapat ditegaskan bahwa guru memiliki peranan penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satunya guru harus mampu memilih metode yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih metode, yaitu:

1. Tujuan pembelajaran, selain kompetensi sesuai bidang studi juga perlu dikembangkan pendidikan karakter
2. Karakteristik materi pembelajaran
3. Jenis/bentuk kegiatan
4. Ukuran kelas
5. Kepribadian dan kemampuan guru
6. Karakteristik siswa
7. Waktu
8. Sarana dan prasarana yang tersedia.

Apabila guru dapat menerapkan metode dengan tepat maka pembelajaran yang berlangsung akan mendapatkan beberapa manfaat. Adapun manfaat penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Mengarahkan proses pembelajaran pada tujuan pembelajaran

2. Menghilangkan dinding pemisah guru-siswa
3. Menggali dan memanfaatkan potensi siswa secara optimal
4. Menjalin kemitraan guru-siswa
5. Mempermudah penyerapan informasi
6. Suasana menyenangkan “*fun*”
7. Memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara optimal.

Pembelajaran yang optimal dapat diciptakan oleh guru dengan memfasilitasi siswa untuk memiliki aktivitas pengalaman. Aktivitas pengalaman membantu siswa membuat siswa mampu untuk belajar aktif. Suprayekti (2003: 35) menyatakan ada 10 langkah yang perlu diperhatikan untuk memfasilitasi aktivitas pengalaman, yaitu:

1. Jelaskan tujuan pembelajaran
2. Kemukakan nilai positif, manfaat, dan keuntungan dari hal yang akan dipelajari.
3. Berikan pengarah dengan jelas
4. Demonstrasikan aktivitas jika petunjuk dirasa sulit
5. Jika memungkinkan buatlah pembelajaran kooperatif dalam bentuk kelompok
6. Informasikan penggunaan waktu
7. Bimbing dan jagalah agar aktivitas tetap berjalan
8. Siswa perlu dimotivasi atau jika perlu diberi tantangan
9. Guru selalu memantau aktivitas, dan setiap tahap didiskusikan dengan siswa
10. Tegaskan dan simpulkan proses pengalaman siswa

Proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan lancar memerlukan keahlian dalam mengelola pembelajaran. Sukarman (2003: 11) menyatakan bahwa guru dalam mengelola pembelajaran harus memenuhi azas-azas dedaktik, yaitu:

1. Azas apersepsi: suatu pengantar untuk mempermudah pemahaman materi dengan mengaitkan pengalaman atau konseptual yang telah dimiliki siswa.
2. Azas peragaan: konsep akan mudah dipahami jika siswa aktif memanipulasi benda konkrit dan semi konkrit sebagai model representasi dari konsep abstrak.

3. Azas motivasi: guru harus mampu mendorong siswa untuk melakukan sesuatu demi suksesnya tujuan pembelajaran. Hal ini dapat ditempuh dengan cara: memberikan nilai pancingan, hadiah atau penghargaan, menumbuhkan rasa sukses, menciptakan kerjasama antar siswa, membangun suasana kelas yang menyenangkan, dan menunjukkan nilai positif ataupun manfaat hal yang dipelajari.
4. Azas belajar aktif: guru mengarahkan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student centered*. Kesuksesan suatu pembelajaran melibatkan keaktifan mental baik intelektual maupun emosional.
5. Azas kerjasama: belajar dengan bekerjasama antar siswa merupakan satu pemenuhan individu sebagai makhluk sosial. Belajar melalui kerjasama menciptakan keaktifan siswa untuk memberi dan menerima pendapat, sehingga siswa dapat belajar antar teman sebaya.
6. Azas mandiri: guru harus mampu memfasilitasi siswa untuk belajar sebagai individu dengan berbagai karakter yang berbeda.
7. Azas korelasi: guru mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain, serta menunjukkan manfaatnya dalam kehidupan nyata.
8. Evaluasi yang teratur: keberhasilan proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan kinerja siswa dalam belajar perlu dievaluasi secara teratur dan berkesinambungan selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung.

C. Jenis- jenis Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dalam rangka aplikasi suatu model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai. Penerapan sebuah model pembelajaran memungkinkan digunakannya metode pembelajaran lebih dari satu. Adapun jenis- jenis metode pembelajaran dapat dicermati pada paparan berikut.

1. Metode Ceramah

Ceramah merupakan metode pembelajaran yang konvensional. Ceramah jika terlalu sering digunakan tidak akan efektif. Menurut Suprayekti (2003: 32) metode ceramah perlu diperbaiki dalam penerapannya dengan cara: (a)

membangun daya tarik, (b) memaksimalkan pengertian dan ingatan, (c) melibatkan siswa, dan (d) memberikan penguatan.

Cara untuk membangun minat siswa pada saat guru menerapkan metode ceramah, yaitu: (a) guru mengemukakan cerita atau visual yang menarik, seperti: anekdot, cerita fiksi, kartun, atau media visual yang menarik siswa; (b) kemukakan suatu problem; (c) kemukakan nilai positif dan manfaat; dan (d) berikan pertanyaan yang memotivasi siswa untuk memiliki rasa ingin tahu.

Metode ceramah dalam penerapannya perlu memaksimalkan pemahaman dan ingatan. Adapun cara yang dapat ditempuh untuk memaksimalkan pemahaman dan ingatan, yaitu: (a) memberikan *headlines* dan kata kunci; (b) kemukakan contoh dan analogi; dan (c) gunakan media pembelajaran atau minimal alat bantu visual. Agar siswa tidak pasif, maka penerapan metode ceramah perlu melibatkan peserta didik. Hal tersebut salah satunya dapat ditempuh dengan memberikan tantangan *spot*. Tantangan *spot* adalah penghentian ceramah secara periodik disertai dengan memberikan tantangan kepada siswa untuk memberikan contoh dari konsep yang disajikan. Selain penggunaan tantangan *spot*, pemberian latihan-latihan juga dapat melibatkan siswa dalam ceramah. Latihan-latihan yang diberikan diarahkan untuk memperjelas point-point yang telah disampaikan dalam ceramah.

Materi yang disampaikan melalui metode ceramah mudah terlupakan. Kondisi tersebut perlu diatasi dengan memberikan daya penguat ceramah. Adapun cara untuk memberikan daya penguat dalam metode ceramah, yaitu: aplikasi masalah dan *review*. Aplikasi masalah adalah pemberian masalah atau pertanyaan pada siswa untuk diselesaikan dengan memanfaatkan informasi yang diberikan pada saat ceramah. Selain itu, penguatan dapat diberikan dengan memberikan *review*. *Review* dalam hal ini siswa diminta mengulas ceramah yang telah disampaikan.

2. Metode Tanya- Jawab

Metode tanya- jawab juga merupakan metode pembelajaran konvensional. Metode tanya- jawab digunakan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah. Menurut Mulyatiningsih (2011: 224) ada

tiga pertanyaan yang perlu untuk diketahui dalam menyampaikan materi pembelajaran, yaitu: (a) pertanyaan terfokus, (b) *prompting questions*, dan (c) *probing question*.

Pertanyaan terfokus adalah pertanyaan yang hanya digunakan untuk mengetahui perhatian atau pemahaman peserta didik pada topik yang dipelajari. *Prompting question* adalah pertanyaan yang menggunakan isyarat (*hint*) dan petunjuk (*clues*) sebagai alat peserta didik dalam mengingat jawaban. *Prompting question* juga diterapkan untuk membantu peserta didik menjawab pertanyaan dengan menyebutkan huruf atau kata awalnya. Adapun *probing questions* adalah pertanyaan yang digunakan untuk mencari klarifikasi dan mengarahkan peserta didik agar menjawab pertanyaan lebih lengkap lagi.

3. Metode Resitasi

Metode resitasi biasanya digunakan untuk mendiagnosis kemajuan belajar peserta didik. Resitasi diterapkan dengan menggunakan pola yaitu guru bertanya, peserta didik memberikan respon, lalu guru memberikan reaksi. Resitasi menurut Gage dan Berliner (melalui Mulyatiningsih, 2011: 225) umumnya digunakan dalam review, pengantar materi baru, mengecek jawaban, praktik, dan mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan ide-idenya.

4. Metode Praktik dan Drill

Metode praktik dilakukan setelah materi dipelajari atau guru memberikan demonstrasi. Metode *drill* digunakan ketika peserta didik diminta mengulang informasi pada topik-topik khusus sampai dapat menguasai topik-topik yang diajarkan. Metode praktik dan *drill* disebut juga metode praktik dan latihan. Metode tersebut diarahkan pada pengulangan (repetisi) untuk membantu peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik dan mudah mengingat kembali informasi yang sudah disampaikan.

5. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang mengarahkan pembelajaran untuk berpusat pada siswa. Pencapaian kompetensi pada mata pelajaran teori sering menggunakan metode diskusi supaya peserta didik aktif dan memperoleh pengetahuan berdasarkan hasil temuannya sendiri. Beberapa metode

diskusi yang memberikan peluang untuk menciptakan suasana aktif dan menyenangkan sebagai berikut.

a. Panel

Metode panel menurut Hadisoewito (2009: 30) adalah cara pembelajaran yang melibatkan perwakilan beberapa ahli untuk mendiskusikan suatu permasalahan yang dihadapi peserta. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan metode panel yaitu:

- 1) Para panelis harus membahas permasalahan sesuai dengan keahliannya
- 2) Mendiskusikan keterkaitan pembahasannya dengan panelis lainnya
- 3) Peserta diskusi panel harus mempersiapkan wawasan untuk memecahkan masalah
- 4) Peserta diskusi panel harus memberikan tanggapan atau pertanyaan
- 5) Peserta harus dapat menghormati pendapat orang lain.

b. Metode Debat

Metode debat adalah cara belajar yang dilakukan melalui diskusi terbuka dengan membahas topik masalah yang kontroversial. Tujuan metode debat yaitu untuk memperoleh pandangan atau pendapat yang berlainan mengenai suatu isu atau topik kontroversial. Metode tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih berfikir logis dan sistematis.

c. Metode Simposium

Metode simposium menurut Hadisoewito (2009: 32) menyetengahkan suatu sari ceramah mengenai berbagai kelompok topik dalam bidang tertentu. Ceramah tersebut diberikan oleh beberapa ahli. Pendapat tersebut menegaskan bahwa simposium adalah cara pembelajaran yang dilakukan dengan pengungkapan serangkaian ceramah-ceramah yang disampaikan oleh sejumlah pembicara sesuai dengan keahliannya.

6. Metode Jigsaw

Metode jigsaw pada dasarnya merupakan metode diskusi kelompok. Adapun langkah-langkah metode jigsaw, yaitu: (a) siswa dikelompokkan ke dalam tim, dimana satu tim terdiri atas 5-6 siswa; (b) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda; (c) tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang

ditugaskan; (d) anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka; (e) setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh; (f) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi; dan (g) guru memberi evaluasi dan penutup.

7. Metode Investigasi

Metode investigasi dapat dilakukan secara kelompok maupun individu. Metode ini dilakukan dengan cara melibatkan peserta didik dalam kegiatan investigasi suatu penelitian atau penyelidikan. Adapun cara menerapkan metode investigasi yaitu: (a) mengidentifikasi apa saja yang akan diinvestigasi; (b) merancang cara melakukan investigasi; (c) memerinci dan menyiapkan alat-alat yang diperlukan; (d) melakukan investigasi; dan (e) melaporkan hasil investigasi secara sistematis. Metode investigasi melatih kemampuan menulis laporan, keterampilan berkomunikasi, dan bekerjasama dalam kelompok.

8. Metode *Inquiry* (Penemuan)

Metode *inquiry* adalah metode yang melibatkan peserta didik dalam proses pengumpulan data dan pengujian hipotesis (Mulyatiningsih, 2011: 219). Guru membimbing peserta didik untuk menemukan pengertian baru, mengamati perubahan pada praktik uji coba, dan memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri. Metode ini memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara aktif dan kreatif dalam mencari pengetahuan.

9. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Metode *problem solving* merupakan metode yang potensial untuk melatih peserta didik berpikir kreatif dalam rangka memecahkan masalah yang dihadapi secara individu maupun kelompok. Nasution (2010: 140) menyatakan bahwa suatu kesuksesan memecahkan masalah melalui *problem solving* sulit untuk dilupakan. Kemampuan memecahkan masalah memperbesar kemampuan untuk memecahkan masalah yang lain.

Adapun prosedur pelaksanaan metode *problem solving*, yaitu: (a) mengidentifikasi penyebab masalah; (b) mengkaji teori untuk menemukan solusi; (c) memilih dan menetapkan solusi yang tepat; (d) menyusun prosedur mengatasi masalah; (e) melaksanakan solusi; dan (f) melaporkan hasil tugas.

10. Metode *Mind Mapping* ‘Pemetaan Pikiran’

Metode *mind mapping* adalah metode pembelajaran dengan cara meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau grafik sehingga lebih mudah memahaminya (Sugiarto, 2004: 75). Selanjutnya Buzan (2002: 79) menyatakan bahwa *mind mapping* dapat mendorong peserta didik untuk mencatat hanya dengan menggunakan kata kunci dan gambar.

Adapun langkah-langkah menerapkan metode *mind mapping* yaitu: (a) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; (b) guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa/sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban; (c) membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang; (d) tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi; (e) tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru; dan (f) berdasarkan data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan.

11. Metode *Student Team- Achievement Devisions* (STAD)

Metode STAD menurut Arends (2008: 13) dikembangkan oleh Robert Slavin sebagai aplikasi pendekatan *cooperative learning* yang paling sederhana. Metode STAD merupakan kombinasi dari metode ceramah, questioning, dan diskusi. Adapun langkah-langkahnya, yaitu: (a) membentuk kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik bersifat heterogen; (b) guru menyajikan materi, siswa menyimak; (c) guru memberi tugas kelompok, siswa yang mengetahui menjelaskan kepada teman-temannya; (d) guru kemudian memberikan tugas pada seluruh siswa, dan pada saat menjawab soal sesama anggota kelompok tidak boleh

membantu; (e) guru memberikan penilaian kelompok dari jumlah nilai yang terkumpul dari semua anggota kelompok; dan (f) guru memberikan evaluasi.

12. *Team- Game- Tournament (TGT)*

Metode TGT memiliki yang hampir sama dengan STAD. Metode TGT menurut Mulyatiningsih (2011: 229) melibatkan aktivitas peserta didik tanpa perbedaan status, dengan tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Adapun langkah- langkah TGT, yaitu: (a) guru menyajikan materi dengan ceramah dan tanya jawab; (b) pembentukkan kelompok dengan anggota 4- 5 siswa yang heterogen; guru memberikan tugas untuk belajar bersama dalam kelompok; (c) guru memberikan permainan berupa pertanyaan dimana siswa dapat memilih sesuai dengan nomor yang dikehendaki; (d) guru memberikan kompetisi atau turnamen setiap selesai satu materi ajar; dan (e) guru memberikan penghargaan pada kinerja kelompok yang paling baik.

13. *Metode Numbered Heads Together*

Metode *Numbered Heads Together* merupakan metode pembelajaran diskusi kelompok yang dilakukan dengan cara memberi nomor kepada semua peserta dan kuis untuk didiskusikan. Diskusi dilakukan dengan cara memanggil nomor secara acak untuk melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan kepada peserta yang melaporkan. Selanjutnya guru memanggil nomor peserta dari kelompok lain.

14. *Metode Make- A Match (Mencari Pasangan)*

Metode *Make- A Match* merupakan metode pembelajaran yang dilaksanakan secara berpasangan, misalnya pasangan antara soal dengan jawaban. Adapun langkah-langkah pembelajarannya, yaitu: (a) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban; (b) setiap siswa mendapat satu buah kartu; (c) tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang; (d) setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban); (e) setiap siswa yang dapat

mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin; (f) setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, dan (g) demikian seterusnya.

15. Metode *Think Pair and Share*

Metode *think pair and share* timbul dari penelitian tentang *cooperative learning* dan *wait-time* (Arends, 2008: 15). Metode *think pair and share* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara *sharing* pendapat siswa. Metode ini dapat digunakan sebagai umpan balik materi yang diajarkan guru. Adapun langkah- langkahnya yaitu: (a) **thinking**: guru menyampaikan isu atau pertanyaan mengenai materi dan kompetensi yang ingin dicapai; (b) siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru; (c) **pairing**: siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing; (d) **sharing**: tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya; (e) guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa; dan (f) guru memberi kesimpulan.

16. Metode *Role Playing* ‘Bermain Peran’

Metode bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, ataupun karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi bermain peran kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi. Metode ini digunakan untuk membantu peserta didik memahami perspektif dan perasaan orang lain menurut variasi kepribadian dan isu sosial. Penerapan metode ini berdasarkan skenario yang harus diberikan pada peserta didik untuk dipahami agar dapat bermain peran dengan baik.

Daftar Pustaka

Arends, Richard. 2008. *Learning to Teach*. New York: McGraw Hill Companies

Disampaikan pada “Seminar Metode Pembelajaran” bekerjasama dengan mahasiswa KKN- PPL UNY tahun 2011 di SMP N 2 Depok

- Buzan, T. 2002. *Mind Maps*. London: Thorsons
- Hadisoewita. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Depdiknas
- Joyce, Bruce. 2009. *Models of Teaching*. New Jersey: Upper Saddle River
- Makmun, Abidin. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: UNY Press
- Nasution. 2010. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiarto, Iwan. 2004. *Mengoptimalkan Daya Kerja Otak dengan Berpikir Holistik dan Kreatif*. Jakarta: Gramedia
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- _____. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sukarman. 2003. *Dasar- Dasar Didaktik dan Penerapannya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Suprayekti. 2003. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas