

MODUL PEMBELAJARAN IPS DI SD



Mustamiroh, S.Pd.,M.Pd

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga Modul Pembelajaran IPS di SD ini bisa tersusun hingga selesai. Tidak lupa juga kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang sudah berkontribusi. Kami berharap semoga modul ini bisa menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembacanya

Kami sadar masih banyak kekurangan didalam penyusunan modul ini, karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman kami. Untuk itu kami begitu mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan modul ini.

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
MODUL 1: MODEL-MODEL PEMBELAJARAN	1
Kompetensi	1
Indikator Pencapaian Kompetensi	1
<i>A. Pendahuluan</i>	1
<i>B. Uraian Materi</i>	2
<i>C. Rangkuman</i>	21
<i>D. Umpan Balik</i>	22
<i>E. Refleksi dan Tindak Lanjut</i>	22
<i>F. Tes Formatif</i>	23
KUNCI JAWABAN TES FORMATIF MODUL 1	25
DAFTAR PUSTAKA	27

MODUL 1

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

Kompetensi

Setelah mengikuti pelatihan peserta dapat menganalisis model-model Pembelajaran

Indikator pencapaian kompetensi

Setelah mengikuti pelatihan peserta dapat menganalisis model-model pembelajaran melalui study kasus dalam pembelajaran

A. Pendahuluan

Setiap kegiatan mengajar mahasiswa tentu berpikir tentang tujuan pembelajaran dan cara tujuan tersebut dapat dicapai secara efektif dan efisien. Tujuan pembelajaran dalam satu unit pembelajaran (satu RPP) biasanya lebih dari satu. Jika dalam satu RPP hanya satu tujuan pembelajaran yang materinya sederhana (bentuk pengetahuannya deklaratif dan pada kategori c1 pada ranah kognitif Bloom), mungkin bisa dilakukan hanya dengan satu metode atau satu teknik. Misalnya, “setelah selesai pembelajaran siswa dapat menyebutkan satuan gaya ”, maka mahasiswa bisa menggunakan satu metode misalnya ceramah, tugas, atau yang yang lain. Namun, apabila dalam satu RPP Mahasiswa menargetkan lebih dari satu tujuan pembelajaran, maka Mahasiswa akan menjumpai kesulitan apabila hanya menggunakan satu metode. Kesulitan itu dapat Mahasiswa atasi dengan menggunakan model pembelajaran, karena dalam satu model tentu melibatkan lebih dari satu metode. Ada banyak model pembelajaran dan setiap model itu mempunyai ciri-ciri. Dengan memahami ciri setiap model, diharapkan Mahasiswa dapat terbantu untuk menentukan atau memilih model mana yang paling cocok atau sesuai untuk rumusan-rumusan tujuan pembelajaran dalam RPP Mahasiswa.

Setelah menyelesaikan modul 1 diharapkan mahasiswa dapat menyebutkan macam-macam model pembelajaran beserta kelompoknya. Untuk mencapai tujuan tersebut, kajilah materi berikut dengan cermat, serta kerjakan latihan secara disiplin. Sama halnya dengan modul-modul sebelumnya, dalam modul ini Mahasiswa juga dituntut untuk menggali pengalaman praktis Mahasiswa, meskipun ruang lingkup kajian ini masih dalam tingkat pemahaman, belum sampai ke penerapan.

B. Uraian Materi

1. Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning)

Model pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari. Adapun pengertian CTL menurut Elaine B. Johnson dalam Rusman (2011) mengatakan pembelajaran kontekstual adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dan menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Jadi, pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk membuat siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi menetapkan dan mengaitkan dengan dunia nyata.

Warsiti (2011) menyatakan model CTL menerapkan prinsip belajar bermakna yang mengutamakan proses belajar, sehingga siswa dimotivasi untuk menemukan pengetahuan sendiri dan bukan hanya melalui transfer pengetahuan dari guru. Dengan konsep tersebut, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil.

Pembelajaran di sekolah seharusnya tidak hanya difokuskan pada pemberian (pembekalan) kemampuan pengetahuan yang bersifat teoretis saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman belajar yang dimiliki siswa senantiasa terkait dengan permasalahan-permasalahan aktual yang terjadi di lingkungannya. Dengan demikian, inti dari pendekatan CTL adalah keterkaitan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan nyata

Pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) atau biasa disebut dengan model pembelajaran CTL merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2002).

Sementara itu, Howey R, Keneth, dalam Rusman (2011) mendefinisikan CTL "Contextual teaching is teaching that enables learning in wich student aploy their academic understanding and abilities in a variety of in-and out of school context to

solve simulated or real world problems, both alone and with others” (CTL adalah pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar di mana siswa menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama.

Untuk memperkuat dimilikinya pengalaman belajar yang aplikatif bagi siswa, tentu saja diperlukan pembelajaran yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan, mencoba, dan mengalami sendiri (*learning to do*). Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna, sekolah lebih dekat dengan lingkungan masyarakat (bukan dekat dari segi fisik), akan tetapi secara fungsional apa yang dipelajari di sekolah senantiasa bersentuhan dengan situasi dan permasalahan kehidupan yang terjadi di lingkungannya (keluarga dan masyarakat).

CTL (*contextual teaching and learning*) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ketrampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya (Bandono, 2008). Hal ini dipertegas Sanjaya (2006) menyatakan bahwa, ”*contextual teaching and learning (CTL)* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.”

Sebagai implementasi dari konsep ini, hasil pembelajaran yang diharapkan adalah siswa dapat memberikan makna dari pembelajaran yang dilakukan untuk kehidupannya sehari-hari. Proses pembelajaran tidak berupa transfer pengetahuan melalui guru ke siswa, tetapi lebih kepada bekerja dan mengalami. Proses ini akan berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa. Pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme dipandang sebagai salah satu strategi yang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Pembelajaran kontekstual, menurut Bern and Erickson (2001), dapat diimplementasikan melalui lima pendekatan yaitu: (1) “pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*); (2) pembelajaran koperatif (*cooperative learning*); (3) pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*); (4) pembelajaran pelayanan (*service learning*); dan (5) pembelajaran berbasis kerja (*work-based learning*).

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2010: 134) menjelaskan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran atau learning secara leksikal merupakan proses, cara, perbuatan mempelajari. Menurut Slavin (2007), pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Dengan demikian, pendidikan hendaknya mampu mengkondisikan, dan memberikan dorongan untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas), sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.

Teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan. Pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa secara individual menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Dalam model pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikiran siswanya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

a) Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen. Konsep heterogen di sini adalah struktur kelompok yang memiliki perbedaan latar belakang kemampuan akademik, perbedaan jenis kelamin, perbedaan ras dan bahkan mungkin etnisitas. Hal ini diterapkan untuk melatih siswa menerima perbedaan dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Kelough & Kelough dalam Kasihani (2009: 16) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi pembelajaran secara berkelompok, siswa belajar bersama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas dengan penekanan pada saling support di antara anggota kelompok, karena keberhasilan belajar siswa tergantung pada keberhasilan kelompoknya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran belum tuntas atau belum berhasil jika hanya beberapa siswa yang mampu menyerap dan memahami materi pelajaran yang dirancang guru di kelas.

Menurut Abdulhak dalam Rusman (2010: 203) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri dan mereka juga dapat menjalin interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi antar siswa dan siswa dengan guru atau yang dikenal dengan istilah multiple way traffic communication.

Model pembelajaran kooperatif secara teoritis dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir kreatif, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua kelompok dikatakan *cooperative learning*, seperti dijelaskan Abdulhak dalam Rusman (2010) bahwa “pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui sharing proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri”.

Cooperative learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sanjaya 2006:239). Tom V. Savage (1987:217) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.

Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru. *Cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang. Belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Johnson dan Hasan, 1996).

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni (1) adanya peserta didik dalam kelompok, (2) adanya aturan main (role) dalam kelompok, (3) adanya upaya belajar dalam kelompok, (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok.

Menurut Rusman, setidaknya ada empat karakter yang menjadi ciri khas model pembelajaran kooperatif, yaitu :

1. Pembelajaran secara kelompok (team work)
2. Berdasar pada manajemen kooperatif memiliki tiga fungsi, yaitu: a) Fungsi manajemen sebagai perencanaan b) Fungsi manajemen sebagai organisasi, c) Fungsi manajemen sebagai kontrol.
3. Kemauan bekerja sama dalam konteks pembelajaran kooperatif
4. Keterampilan bekerja sama.

Roger dan David Johnson dalam Agus Suprijono (2010) mengatakan tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur dasar dalam model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, yaitu sebagai berikut :

1. Prinsip Ketergantungan Positif (Positive Interdependence), prinsip ini meyakini bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan tugas tergantung pada usaha yang

dilakukan oleh kelompok tersebut. Oleh karena itu, semua anggota kelompok akan merasakan saling ketergantungan.

2. Tanggung Jawab Perseorangan (Individual Accountability) keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi Tatap Muka (Face To Face Promotive Interaction) dalam interaksi tatap muka siswa dalam kelompok berkesempatan untuk saling berdiskusi, saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain. Kegiatan interaksi ini akan membentuk sinergi yang menguntungkan bagi semua anggota kelompok.
4. Partisipasi dan Komunikasi (Interpersonal Skill), komunikasi antar anggota kelompok atau keterampilan sosial merupakan prinsip kegiatan peserta didik untuk saling mengenal dan mempercayai, saling berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius, saling menerima dan saling mendukung, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Kontribusi terhadap keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif memerlukan keterampilan interpersonal dalam kelompok kecil. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan-keterampilan seperti kepemimpinan, pengambilan keputusan, membangun kepercayaan, berkomunikasi, dan mengelola konflik harus diajarkan dengan tepat sebagai keterampilan akademis.
5. Evaluasi Proses Kelompok (Group Processing) evaluasi proses kelompok merupakan kegiatan penilaian atau mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Pembelajaran cooperative mewadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Situasi kooperatif merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan, maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya. Terdapat banyak model pembelajaran kooperatif salah satunya think pair share.

b) Model Think Pair Share

Model Think Pair Share merupakan model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi. Prosedur yang digunakan dalam

model think pair share dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, merespon dan saling membantu (Trianto, 2010). Menurut Joyce dkk (2009) latihan bekerja sama bisa dilakukan dengan pengelompokan sederhana, yakni dengan dua siswa dalam satu kelompok yang ditugaskan untuk menyelesaikan tugas kognitif. Teknik ini merupakan cara paling sederhana dalam organisasi sosial. Dengan demikian model pembelajaran think-pair-share sangat ideal untuk guru dan siswa yang baru belajar kolaboratif. Teknik pembelajaran think pair share memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Teknik ini memberi kesempatan lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain.

Think Pair Share (TPS) merupakan teknik pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif yang pertama kali dikembangkan oleh Frank Lyman pada tahun 1981. TPS merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Teknik ini menghendaki siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama saling membantu dengan siswa lain dalam suatu kelompok kecil. Dengan metode klasikal yang memungkinkan hanya satu siswa yang maju dan membagikan hasilnya untuk seluruh kelas, teknik Think Pair Share memberi sedikitnya delapan kali kesempatan lebih banyak kepada setiap siswa untuk dikenali dan menunjukkan partisipasi mereka kepada orang lain (Anita Lie, 2008:57).

Think Pair Share merupakan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tahap- tahap pembelajaran, yakni tahap berpikir, tahap berpasangan dan tahap berbagi. Dalam TPS, guru memberikan isu atau suatu masalah dan kepada siswa kemudian memberikan waktu beberapa saat untuk memikirkan hal tersebut. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan siswa merumuskan jawaban dengan mengambil informasi dari memori jangka panjang. Siswa kemudian dibentuk kelompok kecil, biasanya terdiri dari dua sampai enam orang, untuk mendiskusikan ide-ide mereka tentang masalah yang diangkat selama beberapa menit. Setelah beberapa menit guru dapat memilih secara acak kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di hadapan kelas.

3. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut John Dewey belajar berbasis masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Pengalaman siswa yang diperoleh dari lingkungan akan menjadikan kepadanya bahan dan materi guna memperoleh pengertian serta bisa dijadikan pedoman dan tujuan belajarnya. Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada masalah. Istilah berpusat berarti menjadi tema, unit, atau isi sebagai fokus utama belajar (Mustaji, 2005).

Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara berkesinambungan.

Konsep dan Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah Pendidikan pada abad ke-21 berhubungan dengan permasalahan baru yang ada di dunia nyata. Pendekatan PBM berkaitan dengan penggunaan inteligensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok orang, atau lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual. Pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri (Hmelo-Silver, 2004; Serafino & Ciccheilli, 2005). Pelajaran dan pembelajaran berbasis masalah memiliki tiga karakteristik yang digambarkan dalam Paul Eggen & Don Kauchak (2012) berikut ini.

Gambar di atas menjelaskan, yakni: Pertama, pelajaran berawal dari masalah dan memecahkan masalah adalah fokus pelajarannya (Krajcik & Blumenfeld, 2006). Kedua, siswa bertanggung jawab untuk menyusun strategi dan memecahkan masalah. Ketiga, guru menuntun upaya siswa dengan mengajukan pertanyaan dan memberi dukungan pengajaran lain saat siswa berusaha memecahkan masalah. Karakteristik ini penting dan menuntut ketrampilan serta pertimbangan yang profesional untuk memastikan kesuksesan pelajaran.

Boud dan Feletti (1997) mengemukakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Margetson (1994) mengemukakan bahwa kurikulum PBM membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka,

refleksi, kritis, dan belajar aktif. Kurikulum PBM memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal

Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pembelajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

4. Model Pembelajaran Pakem (Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan)

Pada tahun 1999, UNESCO dan UNICEF bekerja sama dengan Depdiknas dalam mengembangkan program CLCC (Creating Learning Communities for Children) atau yang lebih dikenal dengan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS). Dalam Manajemen Berbasis Sekolah tersebut terdapat tiga komponen penting yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di lembaga pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, yaitu: (1) manajemen sekolah, yang diharapkan sekolah dapat terbuka, adanya akuntabilitas, dan bersifat partisipatif; (2) peran serta masyarakat, baik secara fisik dan nonfisik/teknis edukatif; dan (3) pembelajaran partisipatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM), yang sesuai dengan prinsip student centered learning.

Belajar itu menyenangkan tapi, siapa yang menjadi stakeholder dalam proses pembelajaran yang menyenangkan itu? Jawabannya adalah siswa. Siswa harus menjadi seorang arsitek dalam proses belajar mereka sendiri. Kita semua setuju bahwa pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan dari setiap peserta didik. Karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar bagi siswa. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui secara pasti mengapa seorang siswa memiliki berbagai macam motif dalam belajar.

Ada empat katagori yang perlu diketahui oleh seorang guru yang baik terkait dengan motivasi “mengapa siswa belajar”, yaitu (1) motivasi intrinsik (siswa belajar karena tertarik dengan tugas-tugas yang diberikan), (2) motivasi instrumental (siswa belajar karena akan menerima konsekuensi: reward atau punishment), (3) motivasi sosial (siswa belajar karena ide dengan gagasannya ingin dihargai), dan (4) motivasi prestasi

(siswa belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya).

PAKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (student-centered learning) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (learning is fun), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak merasa terbebani atau takut. Untuk itu, maka aspek fun is learning menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran PAKEM, di samping upaya untuk terus memotivasi anak agar anak mengadakan eksplorasi, kreasi, dan bereksperimen teru dalam pembelajaran.

Di samping itu, PAKEM adalah penerjemahan dari empat pilar pendidikan yang dicanangkan oleh UNESCO: (1) learning to know, yaitu mempelajari ilmu pengetahuan berupa aspek kognitif dalam pembelajaran, (2) learning to do, yaitu belajar melakukan yang merupakan aspek pengalaman dan pelaksanaannya, (3) learning to

Be, yaitu belajar menjadi diri sendiri berupa aspek kepribadian dan kesesuaian dengan diri anak, ini juga sesuai dengan konsep “multiple intelligence” dari Howard Gardner, dan (4) learning to life together, yaitu belajar hidup dalam kebersamaan yang merupakan aspek kesosialan anak, bagaimana bersosialisasi, dan bagaimana hidup toleransi dalam keberagaman yang ada di sekeliling siswa.

Tujuan PAKEM ini adalah terdapatnya perubahan paradigma di bidang pendidikan, seperti yang dicanangkan oleh Depdiknas, bahwa pendidikan di Indonesia saat ini sudah harus beranjak dari: (1) schooling menjadi learning, (2) instructive menjadi facilitative, (3) governmentrole menjadi community role, dan (4) centralistic menjadi decentralistic. Ini berarti pada saat sekarang, pendidikan tidak hanya tanggung jawab lembaga formal seperti sekolah, tapi sudah menjadi tanggung jawab semua pihak.

a) Pengertian PAKEM

PAKEM merupakan model pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan pelaksanaan pembelajaran PAKEM, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Pakem yang merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya.

Pertama, proses interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multimedia, referensi, lingkungan dan sebagainya). Kedua, proses komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru dan rekannya lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi role-play). Ketiga, proses refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan). Keempat, proses eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan wawancara).

Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks. Artinya, pembelajaran tersebut harus menunjukkan kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan dan guru pun harus mengerti bahwa siswa-siswa pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda-beda. Cara memahami materi yang diajarkan berbeda-beda, ada yang bisa menguasai materi lebih cepat dengan keterampilan motorik (kinestetik), ada yang menguasai materi lebih cepat dengan mendengar (auditif), dan ada juga menguasai materi lebih cepat dengan melihat atau membaca (visual).

5. Model Pembelajaran Berbasis Web (E-Learning)

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindarkan lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem e-learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. E-learning merupakan salah satu model pembelajaran yang sedang dikembangkan dan akan menjadi tuntutan pada 118 Nurdyansyah, M.Pd., Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I pendidikan di masa depan. E-learning adalah sebuah pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media elektronik dalam menyampaikan pembelajaran, baik berupa internet, CD atau dengan menggunakan HP. E-learning memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi, karena dengan e-learning semua informasi dapat secara cepat diunduh dari situs e-learning dan bisa dengan cepat melakukan evaluasi hasil belajar siswa tanpa

harus melakukan ujian di dalam kelas. Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan Web-Based Education (WBE) atau kadang disebut e-learning (electronic learning) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web. Pembelajaran elektronik (e-Learning) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan Internet sebagai metode penyampaian, Interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Seiring kemajuan teknologi dan perubahan tren serta gaya hidup manusia yang cenderung bergerak secara dinamis (mobile), kebutuhan akan proses belajar jarak jauh atau yang biasa disebut dengan tele-edukasi semakin meningkat pula. Bagaimana cara belajar melalui web? Ada persyaratan utama yang perlu dipenuhi, yaitu adanya akses dengan sumber informasi melalui internet. Selanjutnya, adanya informasi tentang letak sumber informasi yang ingin kita dapatkan.

Ada beberapa sumber data yang dapat diakses dengan bebas dan gratis tanpa proses administrasi pengaksesan yang rumit. Ada beberapa sumber informasi yang hanya dapat diakses oleh pihak yang memang telah diberi otorisasi pemilik sumber informasi. Inovasi Model Pembelajaran sesuai Kurikulum 2013 119 A. Implementasi Pembelajaran Berbasis Web Pembelajaran jarak jauh atau distance learning adalah pembelajaran dimana antara pebelajar (siswa, mahasiswa) dengan pembelajar (guru, dosen) tidak berada dalam satu tempat pada waktu yang bersamaan. Pada pembelajaran semacam ini, penggunaan media sangat menentukan hasil belajar. Media yang digunakan dalam belajar jarak jauh dapat berupa media cetak seperti modul atau media elektronik yang biasanya dikemas dalam bentuk pembelajaran berbantuan komputer yang berbasis web selanjutnya dikenal dengan e-learning. Lebih lanjut Surya (2008) menyebutkan e-learning yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet. Mengutip pendapat Rosenberg (2001), Surya (2008) menyatakan e-learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dengan jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria yaitu: (1) e-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi, (2) pengiriman sampai ke pengguna terakhir

melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar, (3) memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional. Dua kelebihan yang dinilai paling tinggi dari e-learning ini adalah (a) fleksibilitas pada waktu dan tempat dan (b) kemudahan dalam bahan ajar (Yaghoubi, 2008). Persoalan e-learning bukan sekedar penyampaian materi ajar secara online, sebagaimana dikemukakan Leitch (2008) bahwa pengajaran secara online tidak hanya ditandai dengan bagaimana pengajaran itu diselenggarakan, tetapi lebih mendasar tentang bagaimana falsafah dalam mendesain pendidikan yang interaktif, responsif dan peluang mendistribusikan informasi valid kepada pembelajar dalam waktu, tempat dan bentuk tampilan yang sesuai (menyenangkan). 120

Nurdyansyah, M.Pd., Ani Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I Untuk merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis web, langkahnya adalah sebagai berikut. 1. Sebuah program pendidikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran di lingkungan kampus dengan berbasis web. Program ini dilakukan idealnya selama 5-10 bulan dan dibagi menjadi 5 tahap. Tahap 1,3,dan 5 dilakukan secara jarak jauh dan untuk itu dipilih media web sebagai alat komunikasi. Sedangkan tahap 2 dan 4 dilakukan secara konvensional dengan tatap muka. 2. Menetapkan mata kuliah pilihan di jurusan. Pembelajaran dengan tatap muka dilakukan secara rutin tiap minggu pada tujuh minggu pertama. Setelah itu, tatap muka dilakukan setiap 2 atau 3 minggu sekali. Dua program pendidikan itu disampaikan melalui berbagai macam kegiatan belajar secara kelompok. Belajar dan mengerjakan tugas secara kolaboratif dalam kelompok sangat dominan pada kedua program tersebut.

6. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Setiap model pembelajaran mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan. Arends (1997: 07) menyatakan bahwa the term teaching model refer to particular approach to instruction that includes its goals, syntax environment, and management system. Istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaksnya, lingkungannya dan sistem pengelolaannya.

Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu proses pembelajaran yang diawali dengan kegiatan merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, menarik kesimpulan sementara, dan menguji kesimpulan sementara tersebut sampai pada kesimpulan yang diyakini kebenarannya. Jadi,

pembelajaran dengan inkuiri menuntut siswa untuk menemukan sendiri atas pemecahan suatu masalah berdasarkan data-data yang nyata hasil dari observasi atau pengamatannya. Siswa harus memproses informasi secara mental untuk memahami makna dan secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran model inkuiri mewujudkan learning by doing dan sejalan dengan teori konstruktivisme. Trowbridge & Sund (1984: 109) menyatakan bahwa.

The essence of inkuiri teaching is arranging the learning environment to facilitate student centered instruction and giving sufficient guidance to insure direction and success in discovering scientific concepts and principles. One way a teacher helps a student obtain a sense of direction and use his mind is through questioning. The art of being a good conversationalist requires listening and insightful questions. A good inkuiri oriented teacher excellent conversationalist. He listen well and asks appropriate question assisting individuals in organizing their thoughts and gaining insight.

Hal terpenting dalam mengajar melalui inkuiri adalah kemampuan mengorganisasikan lingkungan pembelajaran untuk memfasilitasi kegiatan siswa serta memberikan cukup bimbingan untuk memastikan setiap langkah kegiatan agar dapat menemukan konsep dan prinsip.

Hasil penelitian I Ketut Neka (2015) menyatakan model pembelajaran inkuiri terbimbing memberi peluang kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam menemukan dan memanfaatkan sumber belajar. Siswa akan memperoleh pengalaman lebih bermakna dan apa yang dipelajari akan lebih kuat melekat dalam pikiran mereka. Hal ini berdampak positif terhadap perolehan hasil belajar siswa.

Guru melalui pembelajaran inkuiri terbimbing harus merancang pembelajaran inkuiri yang melibatkan siswa secara aktif di mana pada proses awal pembelajaran guru memberi banyak bimbingan kemudian secara teratur mengurangi frekuensi bimbingan. Dengan demikian, siswa dapat menjadi penyelidik yang baik dan pengetahuan ilmiahnya dapat terpenuhi.

a) Pengertian Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri pertama kali dikembangkan oleh Richard Suchman tahun 1962 (Joyce and Well, 2009), untuk mengajar para siswa memahami proses meneliti dan menerangkan suatu kejadian. Ia menginginkan agar siswa bertanya mengapa suatu peristiwa terjadi, kemudian ia mengajarkan kepada siswa prosedur dan menggunakan organisasi pengetahuan dan prinsip-prinsip umum. Siswa

melakukan kegiatan, mengumpulkan, dan menganalisis data, sampai akhirnya siswa menemukan jawaban dari pertanyaan.

Menurut Trianto (2010) Inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Sedangkan menurut Hanafiah (2010), inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Sehingga pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan penemuannya dengan penuh percaya diri.

Menurut Hamalik (2011) bahwa Pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok siswa inkuiri ke dalam suatu isu atau mencari jawaban-jawaban terhadap isi pertanyaan melalui suatu prosedur yang digariskan secara jelas dan struktural kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas, dipilihnya metode inkuiri terbimbing, karena guru berperan dalam menentukan permasalahan dan tahap-tahap pemecahannya, dan siswa menyelesaikan masalah secara diskusi kelompok dan menarik kesimpulan secara mandiri. Sehingga inkuiri terbimbing dapat diartikan sebagai salah satu model pembelajaran berbasis inkuiri/penemuan yang menyajikan masalah dan penyelesaian dari masalah ditentukan guru.

Menurut Dimiyati & Mujiono (2006), belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Sedangkan menurut Sanjaya (2008) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman dari proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setelah selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

Secara sederhana, Ansberry dan Morgan (2007) menyatakan “inkuiri is an approach to learning that involve exploring the world and that leads to asking questions, testing ideas, and making discovery in the search for understanding”. Ansberry dan Morgan mendefinisikan pendekatan pembelajaran yang melibatkan penyelidikan dan mengarahkan pada pertanyaan, menguji ide-ide, dan membuat penemuan dalam mencari pemahaman. Sama halnya dengan pendapat Meador (2010), bahwa “inkuiri learning is a dynamic approach that involve exploring the world, asking question, making discoveries and rigorously testing those discoveries in the search for new understanding” yang berarti pembelajaran inkuiri merupakan suatu pendekatan yang melibatkan siswa untuk menyelidiki, mengajukan pertanyaan, membuat penemuan, menguji hipotesis untuk mendapatkan pemahaman baru. “Inkuiri based learning is a process where student are involved in their learning, formulate question, investigate widely and then build new understanding, meaning and knowledge. That knowledge is new to the student and may be used to answer a question, to develop a solution or to support a position or point of view. The knowledge is usually presented to other and may result in some sort of action”.

Pendapat beberapa ahli yang didukung oleh National Science Educational Standard (NRC: 2000) mendefinisikan inkuiri sebagai bentuk aktivitas yang melibatkan kegiatan pengamatan, mengajukan pertanyaan, mencari rujukan atas data yang diperoleh melalui buku-buku dan sumber informasi lainnya, merencanakan penyelidikan, meninjau ulang apa yang diketahui dari bukti-bukti hasil percobaan sederhana, menggunakan perangkat-perangkat untuk mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi data, pengajuan jawaban, penjelasan dan perkiraan serta mengkomunikasikan hasil.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa inkuiri adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menemukan pengetahuan atau pemahaman untuk menyelidiki, mulai dari melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, merencanakan penyelidikan, mengumpulkan data atau informasi dan melakukan penyelidikan, menganalisis data, membuat kesimpulan dan mengkomunikasikan hasil penyelidikan.

Pembelajaran inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Siswa berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri. Guru berperan membimbing dan bertindak membawa perubahan, fasilitator, motivator bagi

siswanya. Khususnya di lingkungan sekolah dasar, membutuhkan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa dalam menerapkan proses inkuiri ini di dalam pembelajaran maka untuk Sekolah Dasar sebaiknya menggunakan inkuiri terbimbing. Melalui pembelajaran inkuiri guru memberi bimbingan dan arahan kepada siswa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan penyelidikan. Kegiatan ini menuntut siswa untuk memiliki keaktifan yang sangat tinggi dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran untuk mengembangkan aspek kognitif dan sosioemosi anak usia sekolah dasar awal adalah model instruksional kognitif yang digagas Bruner (2004: 280) yang dikenal dengan nama belajar penemuan (*discovery learning*). Bruner menekankan pentingnya pemahaman tentang apa yang dipelajari dan memerlukan keaktifan dalam belajar sebagai dasar adanya pemahaman yang benar (*true understanding*) serta mementingkan proses berfikir induktif dalam belajar. Disarankan agar siswa belajar melalui berpartisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, agar mereka memperoleh pengalaman, dan melakukan eksperimen-eksperimen yang memungkinkan mereka untuk menemukan prinsip-prinsip itu sendiri dan tidak sekedar menerima penjelasan dari para guru. Proses ini dinamakan *discovery learning*.

Salah satu model *discovery learning* adalah inkuiri yang diformat oleh Dewey (1910) dan telah diadaptasi dalam berbagai bentuk atau strategi. Walaupun demikian kegiatan inkuiri pada dasarnya meliputi kegiatan guru menyampaikan suatu masalah yang menimbulkan tanda tanya, mengajukan pertanyaan atau problem, sedangkan siswa merumuskan hipotesis untuk menjelaskan atau untuk menyelesaikan masalah kemudian mengumpulkan atau menguji hipotesis dan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan (Woolfolk, 2004: 328).

Discovery learning (Cruickshank, 2006: 255) termasuk salah satu bentuk pembelajaran yang berbasis pada teori konstruktivisme yakni sebuah cara pengajaran dan belajar yang lahir dari ide para tokoh Dewey, Piaget, Montessori dan Vigotsky dan para tokoh pembaharu pendidikan seperti pendidikan progresif (*progressive education*), inkuiri-diskoveri, *open education* dan pembelajaran bahasa. Konstruktivis memaksimalkan pemahaman siswa dan menekankan peran aktif siswa dalam membangun pemahaman dan pemerolehan informasi.

Pembelajaran inkuiri terjadi apabila para pembelajar diminta untuk mendapatkan sesuatu. Seorang guru lebih memilih mengajukan pertanyaan tentang sesuatu daripada menyebutkannya. Menurut Cruickshank, dkk, setidaknya ada 3 maksud

guru menggunakan inkuiri adalah: Pertama, mengharapkan pembelajar mengetahui bagaimana berpikir dan mendapatkan sesuatu untuk mereka. Sebaliknya mereka tidak diharapkan menjadi kurang dependen atau mandiri dalam menerima pengetahuan dari para guru dan kesimpulan yang diperoleh orang lain. Kedua, mengharapkan pembelajar mengenali bagaimana pengetahuan diperoleh. Hal ini berarti para guru mengharapkan para siswa belajar melalui mengumpulkan (collecting), mengorganisasi (organizing), dan menganalisa informasi (analyzing information) untuk sampai kepada kesimpulan sendiri. Ketiga, para guru menginginkan siswa menggunakan kemampuan tertinggi dalam berpikir (highest-order thinking skill) yakni kemampuan menganalisa (analyze), mensintesis (synthesize) dan menilai (evaluate).

Menurut Sandra L. Laursen, dkk. (2014). menyatakan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri memiliki kelebihan yang sangat berarti dalam mendorong kolaborasi dan keterlibatan siswa. Rahmatsyah & Simamora (2011) dalam penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki tahapan pembelajaran yang membangkitkan keaktifan siswa sehingga selain aktivitas meningkat, hasil belajar juga meningkat. Interaksi melalui kegiatan diskusi juga akan melatih siswa, untuk mengembangkan kepekaan sosialnya, karena siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk meningkatkan komunikasi dan kemampuan berpikir.

7. Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique)

Pendidikan Nilai bukanlah istilah baru, tetapi seolah-olah begitu asing di telinga. Namun begitu, akhir-akhir ini Pendidikan Nilai menjadi megatren sebagaimana yang diungkapkan oleh Dedi Supriadi (Mulyana, 2004) bahwa pada beberapa dasawarsa terakhir, terjadi kecenderungan baru di dunia yaitu tumbuhnya (kembali) kesadaran nilai. Kecenderungan ini terjadi secara global. Dimana-mana orang berbicara tentang nilai, bahkan untuk bidang yang sebelumnya dianggap “bebas nilai” (value free) sekalipun, kedudukan dan peran nilai makin banyak diangkat.

Sejak akhir dasawarsa 1970-an para ahli pendidikan mulai secara sungguh-sungguh mengembangkan teori pendidikan yang memberikan perhatian pada aspek nilai dan sikap. Dalam referensi

Barat, gerakan itu ditandai dengan munculnya teori mengenai confluence education, affective education, atau values education.

Di Indonesia, sejak tahun 1994 dikembangkan pengajaran yang mengintegrasikan Iptek dan Imtaq yang intinya adalah menyisipkan nilai-nilai keagamaan ke dalam mata pelajaran umum. Sasaran yang hendak dituju dalam pendidikan nilai adalah penanaman nilai-nilai luhur ke dalam diri peserta didik. Pendidikan nilai merupakan proses membina makna-makna yang esensial, karena hakikatnya manusia adalah makhluk yang memiliki kemampuan untuk mempelajari dan menghayati makna esensial, makna yang esensial sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan nilai membina pribadi yang utuh, trampil berbicara, menggunakan lambang dan isyarat yang secara faktual diinformasikan dengan baik, berkreasi dan menghargai estetika dalam kehidupan.

Tujuan pendidikan nilai sebagaimana diungkapkan Komite APEID (Asia and the Pasific Programme of Education Innovaton for Depelopment) secara khusus ditujukan untuk: a) menerapkan pembentukan nilai kepada peserta didik, b) menghasilkan sikap yang mencerminkan nilai-nilai yang diinginkan, dan c) membimbing perilaku yang konsisten dengan nilai-nilai tersebut. Dengan demikian, pendidikan nilai meliputi tindakan mendidik yang berlangsung mulai dari usaha penyadaran nilai sampai pada perwujudan perilaku-perilaku yang bernilai.

Sementara Winecoff (1985:1-3) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan nilai adalah sebagai berikut: "Purpose of Values Education is process of helping students to explore exiting values through critical examination in order that they might raise of improve the quality of their thingking and feeling". Pendidikan Nilai membantu peserta didik dengan melibatkan proses-proses sebagai berikut:

- a. Identification of a core of personal and social values (Adanya proses identifikasi nilai personal dan nilai sosial terhadap stimulasi yang diterima).
- b. Philosophical and rational inkuiri into the core (Adanya penyelidikan secara rasional dan filosofis terhadap inti nilai-nilai dari stimulus yang diterima).
- c. Affective or emotive response to the core (Respon afektif dan respon emotif terhadap inti nilai tersebut).
- d. Decision-making related to the core based on inkuiri and response (Pengambilan keputusan berupa nilai-nilai dan perilaku terhadap stimulus, berdasarkan penyelidikan terhadap nilai-nilai yang ada dalam dirinya).

C. Rangkuman

1. Model pembelajaran kontekstual (contekstual teaching and learning) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dan mengaitkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran di sekolah tidak hanya difokuskan pada pemberian (pembekalan) kemampuan pengetahuan yang bersifat teoretis saja, akan tetapi bagaimana agar pengalaman belajar yang dimiliki siswa senantiasa terkait dengan permasalahan-permasalahan aktual yang terjadi di lingkungannya.
2. Pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok, membolehkan terjadinya pertukaran ide dalam suasana yang nyaman sesuai dengan falsafah konstruktivisme. Teori konstruktivisme mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya, selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan.
3. Pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan ketrampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pembelajaran proses berpikir tingkat tinggi.
4. Dalam Manajemen Berbasis Sekolah terdapat tiga komponen penting yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di lembaga pendidikan dan meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, yaitu: (1) manajemen sekolah, yang diharapkan sekolah dapat terbuka, adanya akuntabilitas, dan bersifat partisipatif; (2) peran serta masyarakat, baik secara fisik dan nonfisik/teknis edukatif; dan (3) pembelajaran partisipatif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM), yang sesuai dengan prinsip student centered learning.
5. Pembelajaran elektronik (e-Learning) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan Internet sebagai metode penyampaian, Interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Implementasi Pembelajaran Berbasis Web Pembelajaran jarak jauh atau distance learning adalah pembelajaran dimana antara pebelajar (siswa, mahasiswa) dengan pembelajar (guru, dosen) tidak berada dalam satu tempat pada waktu yang bersamaan.
6. Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu proses pembelajaran yang diawali dengan kegiatan merumuskan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, menarik kesimpulan sementara, dan menguji kesimpulan

sementara tersebut sampai pada kesimpulan yang diyakini kebenarannya. Pembelajaran dengan inkuiri menuntut siswa untuk menemukan sendiri atas pemecahan suatu masalah berdasarkan data-data yang nyata hasil dari observasi atau pengamatannya. Siswa harus memproses informasi secara mental untuk memahami makna dan secara aktif terlibat dalam pembelajaran.

7. Pendidikan nilai merupakan proses membina makna-makna yang esensial, karena hakikatnya manusia adalah makhluk yang memiliki kemampuan untuk mempelajari dan menghayati makna esensial. Pendidikan nilai membina pribadi yang utuh, trampil berbicara, menggunakan lambang dan isyarat yang secara faktual diinformasikan dengan baik, berkreasi dan menghargai estetika dalam kehidupan.

D. Umpan Balik

Jawablah pertanyaan pada LK dengan jelas dan lugas, ketika menjawab dengan lengkap maka mendapatkan pemahaman saudara mendapatkan 100 %, apabila 4 pendapat maka pemahaman saudara mendapatkan 80 %, dan jika tidak sama sekali maka pemahaman saudara 0%.

E. Refleksi dan Tindak lanjut

Setelah mengikuti pelatihan tentang model-model Pembelajaran saudara dapat melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan berikut secara individu

1. Pengalaman penting apa yang saudara peroleh setelah mempelajari materi kegiatan model-model Pembelajaran?
2. Apa manfaat yang bisa saudara ambil setelah pembelajaran ini ?

F. Tes Formatif Modul 1

Pilihlah jawaban a, b, c, dan d dibawah ini yang paling tepat !

1. Pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial merupakan...
 - a. Model pembelajaran
 - b. Metode pembelajaran
 - c. Evaluasi pembelajaran
 - d. Program pembelajaran
2. Kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri merupakan model pembelajaran...
 - a. Koperatif
 - b. Kontekstual
 - c. Realistik
 - d. Langsung
3. Pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (daily life modeling), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif – nyaman dan menyenangkan merupakan model pembelajaran...
 - a. Koperatif
 - b. Kontekstual
 - c. Realistik
 - d. Langsung
4. Aktivitas (doing) konstruksivis, realitas (kebermaknaan proses-aplikasi), pemahaman (menemukan-informal daam konteks melalui refleksi, informal ke formal), inter-twinment (keterkaitan-intekoneksi antar konsep), interaksi (pembelajaran sebagai

aktivitas sosial, sharing), dan bimbingan (dari guru dalam penemuan) merupakan model pembelajaran...

a. Kooperatif

b. Kontekstual

c. Realistik

d. Langsung

5. Melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan model pembelajaran...

a. Kooperatif

b. Kontekstual

c. Realistik

d. Berbasis masalah

=====

Soal Essay

Jawablah soal di bawah ini dengan jelas

1. Jelaskan pengertian model-model pembelajaran !
2. Jelaskan karakteristik pembelajaran !
3. Jelaskan implementasi pembelajaran !
4. Jelaskan tahapan strategi pembelajaran !

KUNCI JAWABAN TES FORMATIF MODUL 1

Jawaban Pilihan Ganda

1. a. Model pembelajaran
2. a. Kooperatif
3. b. Kontekstual
4. c. Realistik
5. d. Berbasis masalah

Jawaban Esay :

1. Menurut Joyce & Weil (1980) bahwa model pembelajaran adalah deskripsi suatu lingkungan pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, pembelajaran di kelas, kelompok belajar, dan latihan-latihan untuk mendesain intruksional berbagai materi pelajaran, program multimedia, serta program-program pembelajaran melalui komputer. Dengan dipersiapkannya berbagai kebutuhan pembelajaran bagi pembelajar, memungkinkan terwujudnya kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada diri pembelajar. Pembelajaran di kelas pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran atau juga dengan penggunaan inovasi TIK. Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil (1980) bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.
2. Karakteristik Model Pembelajaran
Ismail yang dikutip oleh Rachmadi Widdiharto (2004: 3) menyebutkan bahwa istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode tertentu, karakteristik model pembelajaran yang dimaksud yaitu:
 - a) Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh penciptanya
 - b) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
 - c) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut berhasil.
 - d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran tercapai

3. Implementasi pembelajaran : 4C, GLS, PPK, dan pembelajaran HOTS.
4. Tahapan strategi pembelajaran sebagai berikut :
 - a. Fokus pembelajaran pada praktik belajar lebih dalam (deeper learning) dan belajar kemitraan baru.
 - b. Strategi pembelajaran mengaplikasikan strategi pedagogi yang mendukung praktik deeper learning dan kemitraan baru.
 - c. Pembelajaran langsung ke arah model pembelajaran penemuan (inquiry based model). berbasis masalah merupakan salah satu strategi yang dapat dikembangkan pembelajar karena pembelajaran ini tidak hanya mempresentasikan informasi tetapi dalam jangka panjang juga menjadikan siswalebih terampil dalam memecahan masalah).
 - d. Pemanfaatan teknologi diarahkan pada upaya membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan teknologis sebagai bagian dari kompetensi . Pemanfaatan teknologi dalam dimensi produk maupun proses diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan siswadalam proses belajar dan peningkatan pencapaian prestasi. Teknologi memungkinkan individu oleh memperoleh akses informasi (real-time data), memberikan simulasi tentang suatu objek sebagaimana adanya (real world), dan mendapatkan peluang untuk terkoneksi dengan berbagai objek belajar sesuai minat. Teknologi dapat membantu dalam asesmen perkembangan performansi siswa, serta memfasilitasi proses komunikasi dan kolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, M. (2015). Model-model pembelajaran. Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Hendracipta, N. (2021). Model Model Pembelajaran SD.
- II, B. (2003). A. Pembelajaran Kooperatif.
- Kusuma, F. W., & Aisyah, M. N. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe think pair share untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Wonosari tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2).
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
- Octavia, S. A. (2020). Model-model pembelajaran. Deepublish1
- Pramusinta, Y., & Rifanah, F. D. (2020). The Effect of Synectic Learning Models in Developing Student Creativity. *Madosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 4(2), 89-94.
- Sudrajat, A., & Hernawati, E. (2020). Modul Model – Model Pembelajaran: Pusdiklat Tenaga Medis Pendidikan Dan Keagamaan. Balitbangdiklat Kementrian Agama RI.
- Surayya, L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Pengaruh model pembelajaran think pair share terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan manfaat model pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 48-55.
- Ramdani, E. (2018). Model pembelajaran kontekstual berbasis kearifan lokal sebagai penguatan pendidikan karakter. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1-10.