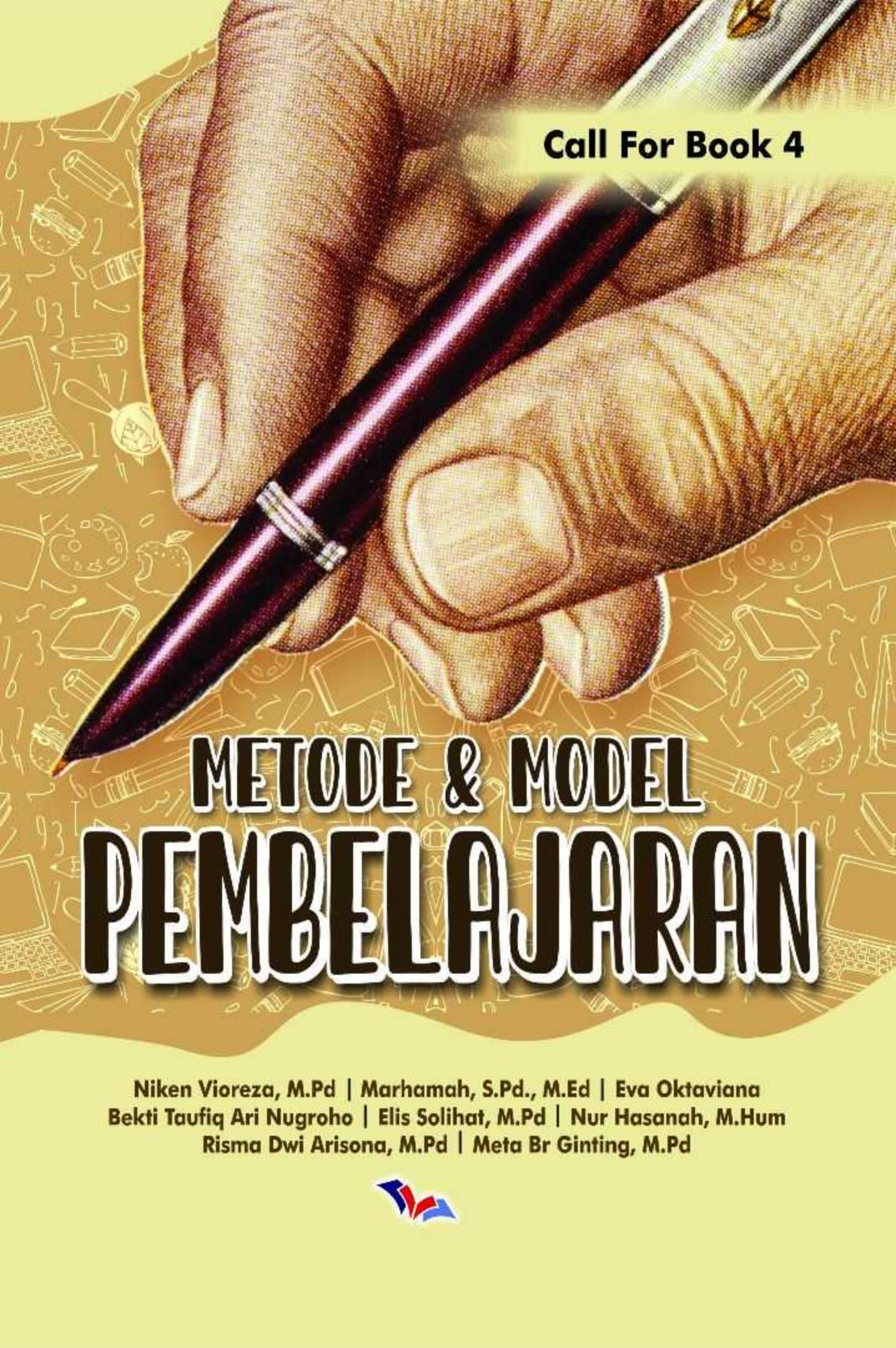




Call For Book 4

METODE & MODEL PEMBELAJARAN

**Niken Vioresa, M.Pd | Marhamah, S.Pd., M.Ed | Eva Oktaviana
Bekti Taufiq Ari Nugroho | Elis Solihat, M.Pd | Nur Hasanah, M.Hum
Risma Dwi Arisona, M.Pd | Meta Br Ginting, M.Pd**



CALL FOR BOOK TEMA 4
**(MODEL DAN METODE
PEMBELAJARAN)**

**Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-Undang No. 28 Tahun 2014
Tentang Hak Cipta**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama **1 (satu) tahun** dan/atau pidana denda paling banyak **Rp100.000.000 (seratus juta rupiah)**.
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama **3 (tiga) tahun** dan/atau pidana denda paling banyak **Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)**.
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama **4 (empat) tahun** dan/atau pidana denda paling banyak **Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)**.
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama **10 (sepuluh) tahun** dan/atau pidana denda paling banyak **Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)**.

**CALL FOR BOOK TEMA 4
(MODEL DAN METODE
PEMBELAJARAN)**

**Niken Vioresa, M.Pd
Marhamah, S.Pd., M. Ed
Bekti Taufiq Ari Nugroho
Elis Solihat, M.Pd
Nur Hasanah, M. Hum
Eva Oktaviana
Risma Dwi Arisona, M.Pd
Meta Br Ginting, M.Pd**



**CALL FOR BOOK TEMA 4
(MODEL & METODE PEMBELAJARAN)**

**Niken Vioresa, M.Pd
Marhamah, S.Pd., M. Ed
Bekti Taufiq Ari Nugroho
Elis Solihat, M.Pd
Nur Hasanah, M. Hum
Eva Oktaviana
Risma Dwi Arisona, M.Pd
Meta Br Ginting, M.Pd**

Copyright@2020

Desain Sampul
bichiz.daz5@gmail.com

Editor
Safira Diah F

Penata Letak
dhikywandana395@gmail.com

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang
Ketentuan Pidana Pasal 112-119
Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
Memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
Tanpa izin tertulis dari penerbit

Diterbitkan dan dicetak pertama kali oleh
CV. Jakad Media Publishing
Graha Indah E-11 Gayung Kebonsari Surabaya
(031) 8293033, 081230444797, 081234408577
 <https://jakad.id/>  jakadmedia@gmail.com

Anggota IKAPI
No. 222/JTI/2019
Perpustakaan Nasional RI.
Data Katalog Dalam Terbitan (KDT)
ISBN: 978-623-6551-37-0
x +158 hlm.; 15,5x23 cm

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahiim,

Puji syukur selalu terucap kepada Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya, sehingga editor dapat menyelesaikan penyusunan buku yang berjudul **“Call For Book Tema 4 (Model & Metode Pembelajaran)”**

Buku ini merupakan hasil karya yang dapat dijadikan sumber belajar dan referensi sebagai dasar dalam melakukan pembelajaran. Buku ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang akademisi sehingga menjadi buku yang signifikan. Untuk memudahkan pembaca dalam memahaminya, editor menyusun buku ini dalam beberapa bagian bab.

Dengan adanya buku ini, diharapkan dapat membantu dalam memperluas dan memperdalam pengetahuan mereka untuk melakukan pengkajian pada bidang ilmu yang diperlukan. Disadari selama penyusunan buku ini, editor mengalami banyak kendala sehingga terdapat beberapa kekurangan dan masih perlu penyempurnaan. Namun, berkat bantuan, dorongan, dan kerja sama dari berbagai pihak, buku ini dapat diselesaikan.

Editor juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga dan teman-teman yang telah *men-support* dan memberikan masukan dalam penyusunan buku ini. Oleh karena itu, penulis editor mengharapkan saran dan kritik yang bersifat menyempurnakan.

Editor

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
1. Keefektifan Model Pembelajaran Project-Based Learning dalam Proses Pembelajaran oleh Niken Vioreza, M.Pd	1
2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dalam Proses Pembelajaran oleh Marhamah, S.Pd., E.Ed	15
3. Perbandingan Model Pembelajaran <i>Reciprocal Teaching</i> dengan Model Pembelajaran <i>Drill</i> oleh Bekti Taufiq Ari Nugroho	39
4. Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris oleh Elis Solihat, M.Pd	57
5. Pengaruh Penerapan Model <i>Make A Match</i> terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris di Lingkungan Sekolah Dasar oleh Nur Hasanah, M. Hum	71

6. Pengajaran Muatan IPA SD dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Berbasis Video	
oleh Eva Oktavina	93
7. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dalam Proses Pembelajaran	
oleh Risma Dwi Arisona, M.Pd	113
8. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Hands-On dalam Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar	
oleh Meta Br Ginting, M.Pd	135

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Project-Based Learning (P-BL)	11
Tabel 2 Hasil Data Penelitian	49
Tabel 3 Ketuntasan Belajar Siswa	51
Tabel 4 Uji-t test Satu Pihak	51
Tabel 5 Uji t-test Satu Pihak	52
Tabel 6 Langkah-langkah Pokok (Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Proses Pembelajaran	123
Tabel 7 Pembelajaran Berbasis Hands-On berdasarkan Perspektif Teori Vygotsky	147
Tabel 8 Pemetaan KD dan Kegiatan dalam Membuat Produk Booklet Diriku dan Sahabat	148
Tabel 9 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian Berbasis Hands-On Berdasarkan Perspektif Vygotsky.....	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah Pembelajaran Menggunakan Model Project-Based Learning (P-BL)	9
Gambar 2 Sintaks Model Pembelajaran Reciprocal Teaching.....	43
Gambar 3 Manfaat Model Pembelajaran <i>Drill</i>	46
Gambar 4 Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI	50
Gambar 5 Gambar 5. Kerangka Umum Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)	120
Gambar 6 Bagan Interaksi Model Pembelajaran Berbasis Hands-On dan Perspektif Teori Vygotsky	146

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT-BASED LEARNING DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Oleh: Niken Vioreza, M.Pd

Latar Belakang

Sebagaimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi abad ke-21 siswa dituntut untuk memiliki kompetensi yang harus dikuasai demi menunjang kehidupan mereka di masa yang akan datang. Kompetensi yang dimaksud dikenal dengan 4 C, yaitu: *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Creativity* (kreatif), dan *Critical thinking* (berpikir kritis). Agar kompetensi tersebut diperoleh oleh siswa maka terjadi pergeseran-pergeseran paradigma dalam belajar.

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) pada tahun 2010 telah mengonsepsikan pendidikan untuk menjawab tantangan abad ke-21 dengan merumuskan 16 prinsip pembelajaran. Selanjutnya di dalam Permendikbud No. 65 tahun 2013 juga terdapat 14 prinsip pembelajaran yang dikemukakan terkait dengan kurikulum 2013. Nichols (2013) menyederhanakan proses pembelajaran tersebut menjadi empat prinsip pokok: (1) *instruction should be student-centered* (instruksi harus berpusat pada siswa); (2) *education should be collaborative* (pendidikan harus berbentuk kolaborasi antarsiswa) (3) *learning should have context* (pembelajaran harus memiliki konteks); dan (4) *schools should be integrated with society* (sekolah harus berintegrasi dengan masyarakat).

Pembelajaran sudah seyogianya menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa atau *student-centered*. Proses pembelajaran dirancang agar siswa mencari tahu informasi dari berbagai sumber dengan menekankan pada pentingnya kerja sama dan kolaborasi.

Pembelajaran juga diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk dapat menyelesaikan dan merumuskan masalah, serta melatih mereka berpikir kritis. Tentu hal tersebut dapat terwujud oleh guru sebagai orang yang memiliki peran paling strategis dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Guru sebagai penentu terciptanya proses pembelajaran yang ideal, harus mampu menciptakan pembelajaran bermakna bagi siswa. Hal tersebut sejalan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku hari ini agar siswa mempunyai bekal kompetensi yang baik. Pembelajaran dirancang tidak saja meningkatkan kognitif siswa, melainkan juga afektif, psikomotorik, dan sosial mereka. Oleh karena itu guru diharapkan mampu mempersiapkan pembelajaran yang sesuai agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Banyak model-model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran. Guru dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan yaitu model *Project-Based Learning* (P-BL). Dalam konteks pembelajaran yang berpusat pada siswa model ini semakin menonjol sebagai respon terhadap tantangan abad ke-21. Melalui model P-BL siswa dituntut mandiri dengan memecahkan suatu permasalahan serta membangun pengetahuannya sendiri disertai dengan hasil akhir berupa produk atau karya nyata. Pada bagian ini selanjutnya akan dibahas tentang keefektifan model pembelajaran *Project-Based Learning* (P-BL) dalam proses pembelajaran.

Kajian Pustaka

Model *Project-Based Learning* (P-BL) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan (proyek) yang menghasilkan suatu produk. Siswa dilibatkan dalam kegiatan

perencanaan, perancangan, pelaksanaan dan pelaporan (Amirudin, dkk, 2015; Mayasari 2016). Model P-BL merupakan sebuah pembelajaran dengan aktivitas jangka panjang yang melibatkan siswa dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan dunia nyata.

Model P-BL tepat untuk memenuhi kebutuhan saat ini. Siswa dilibatkan langsung dalam memecahkan permasalahan yang ditugaskan yang mengizinkan para siswa untuk aktif membangun dan mengatur pembelajarannya, sekaligus dapat membentuk siswa menjadi realistis. Model P-BL berupa teknik instruksional di mana tugas-tugas yang bermakna, sering kali dalam bentuk masalah, berfungsi sebagai konteks dan stimulus untuk membangun pengetahuan dan berpikir kritis. Siswa bekerja dalam tim untuk menetapkan tujuan, memperoleh informasi, dan membuat keputusan (Craig, 2018; Tiantong, 2013; Bell, 2010; Gulbahar, 2006).

Model P-BL menghendaki adanya standar isi dalam kurikulum. Melalui model P-BL, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guiding question*) dan membimbing siswa dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung siswa dapat melihat berbagai elemen mayor sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya (Craig, 2018; The George Lucas Educational Foundation: 2005).

Pada Model P-BL disebutkan bahwa “*Asks students to investigate issues and topics addressing real-world problems while integrating subjects across the curriculum*” (The George Lucas Educational Foundation: 2005). Model P-BL menuntut siswa membuat “jembatan” yang menghubungkan berbagai subjek materi. Melalui model ini, siswa dapat melihat pengetahuan secara holistik. Lebih jauh lagi, model P-BL merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata yang akan menjadi fokus atensi siswa.

Model P-BL berpusat pada proses, memiliki batas waktu, berfokus pada masalah, dan bermakna bagi siswa dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Pada model P-BL, kegiatan pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen. P-BL memiliki potensi untuk melatih meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

Dengan model P-BL siswa merancang sebuah masalah dan mencari penyelesaiannya sendiri (Craig, 2018; Amirudin, dkk: 2015; Gulbahar, 2006). Model P-BL memiliki keunggulan dari karakteristiknya yaitu membantu siswa merancang proses untuk menentukan sebuah hasil, melatih siswa bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang dilakukan pada sebuah proyek, dan yang terakhir, menghasilkan sebuah produk nyata hasil siswa itu sendiri yang kemudian dipresentasikan dalam kelas.

Di dalam P-BL ada lima prinsip, yaitu sentralistik, pertanyaan penuntun, investigasi konstruktif, otonomi, dan realistik (Wena, 2011). Model pembelajaran P-BL merupakan pusat dari strategi pembelajaran karena para siswa mempelajari konsep atau pengetahuan melalui sebuah proyek. Proyek yang dikerjakan oleh siswa bersumber pada pertanyaan atau persoalan di mana dalam prosesnya terjadi investigasi yang dilakukan oleh siswa untuk merumuskan pengetahuan yang dibutuhkan. Siswa diberi kebebasan atau otonomi untuk menentukan targetnya sendiri dan bertanggung jawab atas apa yang dikerjakan. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dalam mendukung kesuksesan proses pembelajaran. Jadi proyek yang dikerjakan oleh siswa merupakan pekerjaan nyata bukan dalam bentuk simulasi.

Tujuan penggunaan model P-BL antara lain: (a) Mendorong siswa dan membiasakan mereka untuk menemukan sendiri pengetahuan dengan melakukan penelitian/pengkajian; (b) Menerapkan keterampilan dalam merencanakan proyek; (c) Berpikir kritis untuk

penyelesaian masalah dan menuntaskan proyek; dan (d) Memberikan peluang kepada siswa untuk belajar menerapkan *interpersonal skills* dan berkolaborasi dalam suatu tim (Ambarawati, 2015).

Menurut Abdullah (2015) keuntungan model P-BL antara lain:

1. Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mendorong mereka melakukan pekerjaan penting.
2. Meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah.
3. Membuat siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang kompleks.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.
5. Mendorong siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengelola sumber daya.
7. Memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasi proyek, mengalokasi waktu, dan mengolah sumber daya seperti peralatan dan bahan untuk menyelesaikan tugas.
8. Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi nyata.
9. Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata.
10. Membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Selain kelebihan yang sudah diuraikan di atas, model P-BL juga memiliki beberapa kelemahan, yaitu memerlukan banyak waktu dan biaya, memerlukan banyak media dan sumber belajar, memerlukan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar, dan ada kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakan (Abidin, 2014; Ridwan, 2015).

Langkah-langkah pembelajaran dengan model P-BL adalah sebagai berikut: (1) Mengajukan pertanyaan; (2) Membuat perencanaan; (3) Menyusun penjadwalan; (4) Monitor pembuatan proyek; (5) Melakukan penilaian; dan (6) Evaluasi. (Ridwan, 2015).

Pembahasan

Dalam konteks pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student-centered*) model *Project-Based Learning* (P-BL) menjadi salah satu model pembelajaran penting sebagai respon sekolah menjawab tantangan abad ke-21. Melalui model ini, pembelajaran berpusat pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Pada dasarnya model P-BL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, keterampilan, dan sosial. Pembelajaran berpusat pada proses, memiliki batas waktu, berfokus pada masalah, memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen pengetahuan sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Kegiatan pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen kemampuannya, sehingga memiliki potensi untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Siswa yang semula enggan terlibat dalam proses pembelajaran (misalnya siswa dengan kemampuan rendah) menjadi terdorong untuk ikut serta aktif dengan adanya kolaborasi sesama temannya yang memiliki kemampuan tinggi.

Siswa yang membutuhkan bantuan dalam proses pembelajaran dapat memperoleh manfaat dari interaksi dan kerja kelompok. Misalnya bagi siswa yang memiliki kesulitan belajar, penjelasan dari teman kelompoknya akan lebih mudah dipahami daripada penjelasan dari guru. Kondisi seperti ini dapat kita temukan dari beberapa riset tentang P-BL. Siswa yang mempunyai kemampuan rendah akan terlihat lebih aktif dalam proses belajar ketika bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan beragam. Melalui interaksi yang tercipta dalam situasi belajar kolaboratif, siswa menerima umpan balik dan dukungan yang membantu mereka mengklarifikasi

masalah dan membangun pemahaman melalui pertukaran ide (Liu dan Hsiao, 2002; Arthur, 2002).

Karakteristik utama dari P-BL adalah menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa dan/atau di dalam kolaborasi dengan guru kelas dan dapat diperbaharui selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa mencari penyelesaian masalah sendiri, dengan begitu mereka akan terlatih untuk berpikir kritis dan belajar untuk mampu menyelesaikan persoalan-persoalan lain yang akan mereka temui. Selain itu, siswa dapat memilih aktivitas dan kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran. Siswa dapat menjadi komunikatif, lebih kreatif, dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir praktis karena terlibat secara langsung dalam penyelidikan, kegiatan penemuan, eksplorasi, serta mengambil keputusan.

Secara lebih rinci tujuan dari penerapan model P-BL adalah sebagai berikut:

1. Siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru melalui proses pembelajaran.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan persoalan-persoalan yang kompleks.
3. Meningkatkan motivasi belajar dan efikasi diri siswa.
4. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengelola sumber, alat, dan bahan belajar untuk menyelesaikan tugas/proyek.
5. Meningkatkan kemampuan siswa dalam berkolaborasi

Siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman dan eksperimen pada kondisi/situasi nyata. Proyek dapat menciptakan pembelajaran bermakna, menghubungkan pembelajaran baru dengan pengalaman masa lalu dan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa. Proyek juga dapat meningkatkan arah diri, karena siswa bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri, sehingga mereka menggunakan berbagai cara komunikasi dan presentasi (pendekatan multi-sensorik) yang mungkin bermanfaat bagi siswa yang memiliki kesulitan belajar sekalipun.

Jika dalam proses pembelajaran konvensional ditemui siswa yang mempunyai *self-efficacy* yang rendah, hal tersebut bisa diakibatkan oleh sedikitnya interaksi siswa dengan teman sejawatnya yang memiliki kemampuan tinggi. Kemungkinan lain adalah karena kurangnya dukungan atau motivasi dari guru. Jika kita kaitkan dengan model pembelajaran P-BL yang menggunakan banyak pendekatan, pembelajaran dapat menjadi sangat efektif. Model ini bisa mengadopsi berbagai macam cara belajar siswa dan mengakomodir kecerdasan siswa yang beragam.

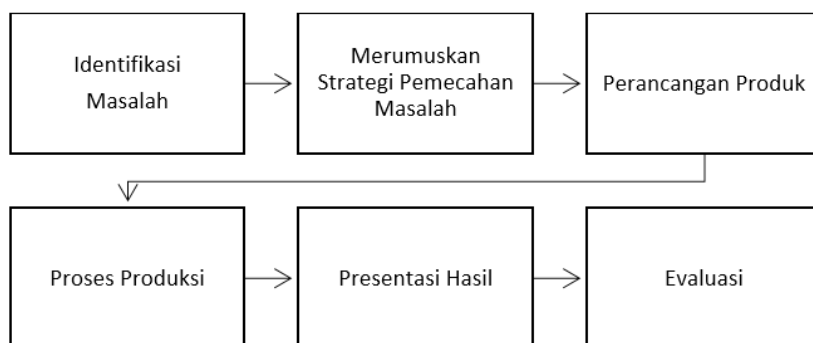
Dalam penerapan model P-BL guru berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk mendukung keberhasilan siswa dalam belajar. Ini menjadi karakteristik selanjutnya dari model pembelajaran P-BL. Kalaupun ditemui siswa yang mengalami kesulitan belajar dengan strategi kognitif dan metakognitif dalam menyelidiki suatu topik, maka seharusnya guru mengajarkan atau mengarahkan secara individual bagaimana menggunakan strategi kognitif, sekaligus memberikan lebih banyak instruksi selama proyek berlangsung. Guru senantiasa mendorong dan mengarahkan siswa untuk mampu belajar dengan orang lain yang memiliki pengetahuan yang relevan, dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan siswa lain dalam memecahkan masalah. Dengan demikian penerapan model P-BL akan mampu melatih siswa untuk bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah yang penting baginya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Guven dan Duman (2007) tentang efektivitas program model P-BL yang diterapkan pada tujuh orang anak dengan cacat mental ringan diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan terhadap topik yang sedang dibahas dan mereka tetap konsisten untuk tertarik pada topik tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Given dan Duman juga dikutip oleh Filippatou (2010), dia menyebutkan bahwa penulis memperluas penelitian tentang model P-BL dengan menggunakan sejumlah sampel yang mengalami kesulitan belajar menggunakan

model pembelajaran yang berbeda. Peneliti menentukan efektivitas model P-BL melalui dua unsur, yaitu prestasi belajar, dan sikap pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap prestasi belajar siswa dan sikap positif terhadap proses belajar dengan model P-BL.

Jadi dapat diketahui bahwa model P-BL efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran. Model ini memberikan peluang terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Selain itu pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan dan sikap yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pada model P-BL terdapat proses interaksi sosial siswa dalam mengerjakan dan menyelesaikan suatu proyek. Hal ini memungkinkan untuk siswa belajar bagaimana menghargai teman sejawatnya.

Pelaksanaan model P-BL dapat dilihat pada diagram alur berikut ini:



Gambar 1. Langkah Pembelajaran Menggunakan Model Project-Based Learning (P-BL)

Berdasarkan diagram alur di atas, berikut dirincikan langkah pembelajaran dengan model P-BL:

1. Identifikasi masalah: Guru memberikan motivasi atau bertanya kepada siswa terkait masalah otentik yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya akan muncul suatu masalah yang harus dijawab atau diselesaikan oleh siswa.

2. Merumuskan strategi atau alternatif pemecahan masalah: Berdasarkan masalah yang ada, siswa dalam kelompok belajarnya membuat rumusan strategi atau alternatif pemecahan masalah di bawah pengawasan guru.
3. Perancangan produk atau kegiatan: Siswa mencari semua informasi atau sumber pendukung untuk membuat suatu rancangan produk dan perencanaan pembuatan produk.
4. Proses produksi: Setelah siswa selesai membuat rancangan, mereka mengumpulkan bahan-bahan dan menyusun produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.
5. Presentasi: Berdasarkan hasil yang didapatkan setiap kelompok mendemonstrasikan produknya kepada kelompok lain. Sementara itu, guru memberikan penilaian pada produk yang dihasilkan setiap kelompok.
6. Evaluasi: Guru memberi evaluasi berupa soal latihan secara individu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami konsep materi yang mereka kembangkan sendiri.

Pembelajaran menggunakan model P-BL tentu memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana model pembelajaran yang lain. Pembelajaran menggunakan model P-BL meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik yang memiliki kemampuan awal tinggi maupun yang berkemampuan rendah. Model P-BL tidak hanya memberikan kesempatan bekerja sama antara satu siswa dengan siswa lainnya dalam menyelesaikan proyek, tetapi juga memungkinkan bagi para siswa berkinerja rendah untuk maju dengan kemampuan dan kecepatannya sendiri.

Melalui penerapan model P-BL, siswa dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dan menyelesaikan suatu proyek. Jika siswa memiliki pengalaman emosional yang positif dari lingkungan belajar, serta mendapatkan dukungan dari guru dan teman sejawatnya maka ia akan dapat mengekspresikan kepercayaan diri yang positif tentang kemampuannya terhadap suatu mata pelajaran.

Kelemahan dari model P-BL di antaranya terkait waktu pengerjaan yang cukup lama. Hal ini dikarenakan semua siswa melakukan proyeknya masing-masing dan itu dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Guru perlu mengatur waktu dengan baik dan mengingatkan siswa bahwa setiap tahapan model P-BL memiliki batas waktu tertentu. Sebagai contoh, dalam tahapan perencanaan dan pengerjaan proyek, batas waktunya harus jelas, karna masih akan ada tahapan selanjutnya yaitu tahap presentasi dan evaluasi.

Kelemahan lain dari model P-BL adalah diperlukan banyak media dan sumber belajar. Kelemahan ini sering muncul pada sekolah yang memiliki fasilitas yang minim. Meskipun demikian, jika para guru mempunyai inovasi dan kreatif hal tersebut bisa saja dikondisikan. Oleh karena itu jika kreativitas dan inovasi sebagian guru kurang, ini akan menjadi kendala dalam menerapkan model P-BL. Guru dan siswa harus sama-sama siap untuk belajar dan berkembang. Secara lebih ringkas berikut disajikan kelebihan dan kelemahan dari penerapan model P-BL:

**Tabel 1. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran
*Project-Based Learning (P-BL)***

Kelebihan	Kelemahan
1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.	1. Memerlukan banyak waktu untuk hasil maksimal dan biaya yang banyak.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.	2. Banyak peralatan yang harus disediakan.
3. Memperbaiki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran.	3. Mengakomodir siswa yang memiliki kesulitan belajar.
4. Meningkatkan semangat dan keterampilan berkolaborasi.	4. Kesulitan dalam mencari referensi yang sesuai.
5. Meningkatkan keterampilan menghasilkan suatu produk.	

Kesimpulan

Suatu proses pembelajaran akan berjalan efektif apabila siswa aktif dalam membuat dan menghasilkan suatu karya atau produk. Keterlibatan siswa dalam menghasilkan suatu produk menjadi kunci dalam keberhasilan pembelajaran, karena siswa dilatih berpikir kritis melalui produk yang dihasilkan.

Model *Project-Based Learning* (P-BL) sebagai salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan melalui topik/kegiatan nyata. Melalui model P-BL siswa dilatih agar menjadi lebih komunikatif, kreatif dan mengembangkan kemampuan berpikir praktis karena mereka terlibat dalam penyelidikan/penemuan, eksplorasi dan pengambilan keputusan.

Siswa dengan kesulitan belajar memungkinkan untuk mendapatkan manfaat dari proses pembelajaran menggunakan model P-BL. Manfaat bisa dalam bentuk peningkatan kinerja dalam belajar, motivasi, kemampuan berinteraksi atau bekerja sama dengan siswa lainnya, penerimaan sosial, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran yang tinggi. Siswa dengan kesulitan belajar dapat terlibat dalam proses pembelajaran melalui model P-BL pada level kemampuan mereka sendiri untuk mencapai tujuan sosial dan akademik mereka.

Referensi

- Abdullah, Ridwan Sani. (2015). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama
- Ambarwati. (2015). *Keefektifan model project-based learning berbasis gqm terhadap kemampuan komunikasi matematis dan percaya diri siswa kelas VII*. Journal of Mathematics Education. Vol. 4. No. 2.
- Amirudin, A. dkk. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Geografi Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Geografi. Vol. 20. No.1.
- Bell, Stephanie. (2010). *Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future*. The Clearing House Journal. 83:2, 39-43, DOI: 10.1080/00098650903505415.
- Craig, T. T., & Marshall, J. (2019). *Effect of project-based learning on high school Students' state-mandated, standardized math and science exam performance*. Journal of Research in Science Teaching. doi:10.1002/tea.21582.
- Filippatou, Diamanto. (2010). *The Effectiveness of Project-Based Learning On Pupils With Learning Difficulties Regarding Academic Performance, Group Work And Motivation*. Journal of Special Education, Vol. 25. No.1.
- Gulbahar, Yasemin., Hasan Tinmas. (2006). *Implementing Project-Based Learning And E-Portfolio Assessment In an Undergraduate Course*. Journal of Research on Technology in Education. 38:3, 309-327, DOI: 10.1080/15391523.2006.10782462.
- Guven, Y., & Duman, H.G. (2007). *Project based learning for children with mild mental disabilities*. International Journal of Special Education. Vol. 22. No.1.

- Mayasari. (2016). *Apakah Model Pembelajaranproblem Based Learningdan Project Based Learningmampu Melatihkan Keterampilan Abad 21?*. Jurnal ilmiah. Vol. 2. No. 1.
- Mc Arthur,C.A., Ferretti, R.P., & O'kolo, C.M. (2002). *On defending controversial viewpoints: Debates of sixth graders about the desirability ofearly 20th century American immigration*. Learning Disabilities Research and Practice, 17(3).
- Nichols, Jennifer Rita. "4 Essential Rules for 21st Century Learning" dalam <http://www.teachthought.com/learning/4-essential-rules-of-21stcenturylearning/> (18 Juli 2020).

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Oleh: Marhamah, S.Pd., M.Ed

Latar Belakang

Pembelajaran merupakan interaksi antara satu orang dengan yang lainnya, satu orang dengan kelompok-kelompok lainnya dan kelompok-kelompok dengan beberapa kelompok lainnya serta satu orang dengan lingkungannya. Kegiatan pembelajaran memberikan pengalaman tersendiri bagi pendidik dan peserta didik. Peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu secara maksimal selama proses pembelajaran (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Namun, di era globalisasi sekarang ini masih dijumpai proses pembelajaran yang satu arah. Pendidik menyampaikan materi pelajaran secara langsung maupun tidak langsung kepada peserta didik. Peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Peserta didik mengikuti seluruh arahan yang diberikan oleh pendidik selama proses pembelajaran.

Peserta didik tidak terlibat langsung dan tidak aktif selama proses pembelajaran. Hal ini tentunya dapat membuat mereka merasa bosan dan kadang kala tidur dan mengobrol dengan teman terdekatnya dalam kelas. Selain itu, di era digital saat ini bagi peserta didik di tingkat perguruan tinggi yang membolehkan membawa *handphone* ke dalam kelas telah berkesempatan mengobrol dan memainkannya selama proses pembelajaran yang menonton tersebut. Oleh karena itu proses pembelajaran tidak berjalan sebagaimana mestinya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016); (Kemendikbud, 2016).

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar seseorang (pendidik) dalam melakukan kegiatan belajar kepada orang lain

(peserta didik) dalam rangka pencapaian tujuan tertentu (Trianto, 2012). Untuk itu, pemerintah telah melakukan berbagai usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidik telah diberi pelatihan-pelatihan terkait peningkatan mutu tersebut, salah satunya yaitu pelatihan mengenai model dan metode pembelajaran. Namun, di saat ini masih ditemui pendidik yang belum maksimal dalam penerapan model dan metode pembelajaran tersebut sehingga menimbulkan efek yang tidak baik kepada peserta didik. Selain itu, berdasarkan survei lapangan masih ditemui pendidik yang tidak menguasai materi pelajaran.

Pendidik memiliki tugas dan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu tugas dan peranan tersebut yaitu menjadi fasilitator. Pendidik berusaha memberikan motivasi kepada peserta didik dalam upaya penemuan dan pembentukan karakter dan pengetahuannya. Hal ini dilakukan agar tercipta kader penerus bangsa yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia dan mampu bersaing secara global (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Oleh karena itu, peserta didik harus lebih berperan aktif selama proses pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, kreatif efektif dan menyenangkan (PAKEM). Pendidik perlu menciptakan kondisi kelas yang mampu mendukung tercapainya tujuan pendidikan dengan penerapan model dan metode pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, pendidik harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seyogianya, model dan metode pembelajaran yang beraneka jenis ragamnya sangat diperlukan dalam menyampaikan materi pelajaran dan transfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan. Pembelajaran dilakukan dalam rangka perubahan dalam diri peserta didik tentunya ke arah yang lebih baik. Selain itu, proses pembelajaran tercipta dengan

adanya jalinan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan peserta didik dengan peserta didik lainnya serta peserta didik dengan lingkungannya.

Salah satu model dan metode pembelajaran yang dapat mempengaruhi perkembangan peserta didik dalam proses kematangan emosional dalam penyerapan ilmu pengetahuan yakni pembelajaran kooperatif (Pebriani & Rosnaningsih (2018); Phiwpong & Dennis (2016); Ali Zarei (2012)). Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu kegiatan belajar dalam kelompok untuk menerima dan membagikan ilmu pengetahuan kepada orang lain. Kegiatan ini memerlukan ketergantungan di antara anggota lain dalam suatu kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Fiteriani & Suarni, 2016). Pembelajaran kooperatif bermakna bahwa pembelajaran dalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok yang saling berperan aktif untuk kemajuan kelompoknya masing-masing (Syafri (2007); Javadi (2010)).

Dabaghmanesh, Zamanian, & Bagheri (2013) memaparkan tentang karakteristik pembelajaran kooperatif yakni proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dalam usaha untuk pencapaian tujuan tertentu (Dabaghmanesh et al., 2013). Proses pembelajaran dengan melakukan berbagai kegiatan di kelompok-kelompok kecil pembelajaran kooperatif dapat meleburkan hubungan di antara peserta didik lainnya dan juga pendidik itu sendiri sehingga tercipta hubungan kedekatan yang harmonis baik di kelas dan di luar kelas (Javadi, 2010). Melalui pembelajaran di kelompok-kelompok kecil tersebut telah menggambarkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Peserta didik secara aktif mendiskusikan materi pelajaran yang diberikan guru selama proses pembelajaran. Peserta didik giat dan tekun berusaha secara mandiri dan kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Model Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar, minat, motivasi dan tingkat kepercayaan diri yang tinggi serta dapat mengurangi rasa cemas ketika belajar bahasa asing dan mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, tujuan penulisan ini adalah untuk memaparkan pengaruh model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran.

Kajian Pustaka

Pemaparan dibagian ini meliputi hakikat, karakteristik dan prinsip-prinsip serta tipe-tipe model pembelajaran kooperatif.

Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif dalam Proses Pembelajaran

Di era digital dan revolusi industri 5.0 manusia cenderung bersifat individual. Mereka lebih suka melakukan kegiatan sendiri dengan memanfaatkan alat komunikasi yang canggih dan modern. Hal ini berdampak dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Peserta didik kurang berminat dalam mempelajari ilmu pengetahuan yang disampaikan guru. Pendidik semestinya menciptakan kondisi proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran tertentu sehingga tercipta nuansa pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan. Salah satu usaha yang dilakukan oleh lembaga pendidikan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni melakukan kegiatan pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model dan metode serta strategi pembelajaran yang menerapkan dan mendukung kegiatan proses pembelajaran berkelompok dengan melakukan kerja sama, sikap sosial dan saling membutuhkan satu dan yang lainnya. Slavin (2005) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik apabila mengalami kesulitan-kesulitan dalam mempelajari suatu ilmu pengetahuan ketika belajar secara

mandiri. Melalui pembelajaran kooperatif ini peserta didik dapat saling berkomunikasi dan mendiskusikan terkait pelajaran yang sedang dipelajari selama proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan yang sosial (Slavin, 2005).

Model pembelajaran kooperatif ini menunjang pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 yang berorientasi pada kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan serta melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Kusumawati (2017) menyebutkan bahwa prestasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Semakin berkualitas pendidikan maka berkualitas pula lah hendaknya capaian peserta didik sehingga peserta didik mampu bersaing secara global di tingkat lokal maupun internasional. Partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran memberikan perubahan paradigma pembelajaran secara konvensional kepada pembelajaran secara holistik. Keterlibatan peserta didik mampu menciptakan kreativitas dan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Kusumawati, 2017).

Model pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan sistem kerja kelompok (Wina, 2010). Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil. Kelompok-kelompok kecil tersebut terdiri dari berbagai jenis dan latar belakang peserta didik sehingga peserta didik saling berbaur dan berkomunikasi dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam proses pembelajaran ((Slavin (2005); Slavin (2011)). Peserta didik yang memiliki kompetensi pengetahuan yang lebih tinggi membantu peserta didik lainnya yang memiliki kompetensi yang lebih rendah. Peserta didik yang memiliki sikap pemalu dan rendah diri diberi tanggung jawab sehingga mereka memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tidak hanya dapat memotivasi peserta didik tetapi dapat juga memunculkan minat dan dorongan yang kuat untuk menguasai materi pelajaran dengan baik. Peserta

didik merasakan kemudahan dalam menyelesaikan persoalan-persoalan terkait latihan-latihan ataupun tugas-tugas yang diberikan. Peserta didik saling bantu membantu di antara anggota kelompoknya untuk bekerja sama mencapai tujuan pembelajaran tertentu dengan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Pencapaian peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran diberi penghargaan oleh pendidik selama proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang menyenangkan (Lie, 2002).

Pendidik memiliki beberapa peranan dalam proses pembelajaran kooperatif ini. Pendidik berperan sebagai fasilitator. Pendidik ikut serta dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik di masing-masing kelompok. Pendidik memberikan bantuan dalam proses pemahaman pengetahuan dan penguasaan materi tertentu sehingga peserta didik mendapatkan langsung penegasan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, peserta didik lainnya juga dapat memberikan bantuan dalam pemahaman materi pelajaran sehingga tercipta hubungan sosial yang baik antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dan peserta didik dengan pendidik (Mulyasa, 2006).

Selanjutnya, pendidik memiliki peran sebagai motivator dalam proses pembelajaran kooperatif. Pendidik melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan sehingga peserta didik memiliki semangat dalam proses pembelajaran. Pendidik berkreativitas dalam mengelola pembelajaran agar hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan. Selain itu, pendidik dapat membantu perkembangan kepribadian individu peserta didik agar memiliki integritas yang tinggi dalam kehidupan bermasyarakat (Slavin, 2005). Pendidik mendorong peserta didik untuk kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi pelajaran dan menciptakan media pembelajaran melalui kegiatan kerja sama selama proses pembelajaran kooperatif (Efendi, Seken, & Artini, 2013).

Karakteristik dan Prinsip-prinsip Model Pembelajaran Kooperatif dalam Proses Pembelajaran

Model pembelajaran Kooperatif ini mulai dikembangkan oleh Johnson and Johnson (1987), Brown and Thomson (2000) and Kagan (1994) (Slavin, 2005). Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa ciri di antaranya yakni: 1) Adanya pencapaian kelompok, 2) individu yang memiliki tanggung jawab, 3) Saling kerja sama dalam kelompok yang solid, 4) Daya saing yang tinggi untuk berhasil, 5) Pemberian tugas kepada masing-masing anggota kelompok, 6) Cepat tanggap dalam menghadapi permasalahan kelompok. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif memiliki ciri sebagai pembelajaran yang mengedepankan kerja sama dalam tim dalam upaya pencapaian tujuan kelompok melalui partisipasi aktif dan rasa tanggung jawab serta daya saing yang tinggi masing-masing individu selama proses pembelajaran (Fiteriani & Suarni, 2016) dan (Ali Zarei, 2012).

Dari pemaparan ciri-ciri yang dikemukakan oleh Slavin (2005) maka ada keterkaitan dengan prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif. Lie (2002) memaparkan beberapa prinsip pembelajaran kooperatif yakni: 1) komunikasi antar anggota kelompok kecil, 2) saling ketergantungan positif, 3) tanggung jawab individu, 4) interaksi tatap muka, dan 5) evaluasi proses secara kelompok (Lie, 2002). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di kelas diperlukan prinsip-prinsip komunikasi dan interaksi antar sesama anggota kelompok, rasa tanggung jawab individu dalam meraih ketercapaian kelompok, dan mengevaluasi kinerja dalam suatu kelompok yang solid sehingga tercipta hubungan yang baik sesama teman sekelasnya (Jolliffe, 2005).

Beberapa tipe model pembelajaran kooperatif dapat dikelompokkan sebagai berikut yakni: 1) *Teams-Games-Tournaments* (TGT), 2) *Students Teams Achievement Division* (STAD), 3) *Jigsaw* 4) *Think-Pair-Share* (TPS), 5) *Team Assisted Individualization* (TAI), 6) *Number Head Together* (NHT), 7) *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), 8) *Placement and Round Robin*, 9) *Snowball Throwing*, 10)

Group Investigation (GI), 11) Talking Chip atau Teknik Kancing Gemerincing dan sebagainya.

Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Berikut ini merupakan pemaparan beberapa tipe pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di seluruh tingkat satuan pendidikan.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)

Robert Slavin telah mempopulerkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini (Indahnia, 2016). Beliau mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif ini dapat menunjukkan kegiatan kerja sama dan saling membantu antar peserta didik di dalam kelompoknya. Masing-masing kelompok biasanya terdiri dari empat hingga enam orang yang berbeda latar belakang diri dan kemampuan akademiknya (Kurnia, 2018). Ada lima komponen dalam menerapkan model ini. Lima komponen dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu tahapan pertama, *Teams*, yang terdiri dari dua kegiatan di antaranya yakni: 1) pendidik menyampaikan materi, 2) peserta didik duduk dalam kelompok yang heterogen. Tahapan kedua, *Games*, 3) pendidik merancang beberapa pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik. Tahapan ketiga, *Tournament*, 4) Presentasi kelas. Pada tahapan ini masing-masing kelompok menyajikan hasil diskusi kelompoknya melalui giliran yang ditentukan oleh pendidik. Tahapan keempat, 5) *Team recognize* (penghargaan kelompok). Pada tahapan ini setelah pendidik mengumumkan para pemenang maka selanjutnya pendidik memberi penghargaan kepada kelompok yang menang atau memperoleh nilai yang tinggi ((M. Herlina, Sulaiman, & Widiastuti, 2019) dan (Ismah & Ernawati, 2018).

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu memupuk sikap sosial melalui kegiatan kerja sama di kelompok,

menumbuhkan kebiasaan berani agar dapat bersaing dan berkompetisi dengan kelompok lain, bebas mengeluarkan pendapat dan melakukan interaksi dua arah.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Division (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini telah dikembangkan pada tahun 1994 oleh para peneliti di Universitas Johns Hopkins. Pada tipe STAD ini peserta didik mempelajari materi pelajaran bersama dengan kelompok. Setiap anggota kelompok dianjurkan untuk menguasai materi yang telah didiskusikan secara berkelompok. Hal ini dilakukan dalam rangka upaya optimalisasi peserta didik dalam pertanggungjawaban individu yang dapat dilihat dari penilaian atau kuis yang diberikan kepada masing-masing anggota kelompok setiap minggunya di akhir proses pembelajaran. prosedur yang biasanya dilakukan pada pembelajaran. Tipe STAD ini yaitu: 1) peserta didik dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat anggota, 2) pendidik menyajikan materi pelajaran, 3) peserta didik mengerjakan setiap tugas yang diberikan oleh pendidik sehingga dapat menguasainya dengan baik, 4) pendidik memberikan kuis kepada seluruh peserta didik, dan peserta didik mengerjakan masing-masing pertanyaan yang diberikan dalam kuis tersebut. Nilai kuis ini akan dibandingkan dengan nilai kuis sebelumnya dan rata-rata nilai kuis setiap individu ditambahkan ke nilai kelompok sehingga mendapatkan nilai akhir kelompok. Kelompok yang mendapatkan nilai tinggi diberi penghargaan oleh pendidik ((Ali Zarei, 2012); (Pan & Wu, 2013); (Javadi, 2010)).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Aronson dan kawan-kawan (Aronson dkk) di Universitas Texas pada tahun 1971 merupakan orang yang pertama kali mengembangkan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini (Slavin, 2005); *jigsaw.org*).

Pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini terdiri dari kelompok asal (*base group*) dan kelompok ahli (*expert group*). Kelompok asal merupakan kelompok awal yang berasal dari berbagai latar belakang akademik. Kelompok ahli merupakan kelompok yang ditugasi mendalami materi pelajaran yang kemudian dijelaskan kepada kelompok asal. Kelompok ahli ini terdiri dari gabungan anggota dari beberapa kelompok asal.

Langkah-langkah pembelajarannya yaitu: 1) pemilihan anggota untuk kelompok asal, 2) pendidik memberikan tugas kepada masing-masing anggota kelompok asal dengan persoalan yang berbeda antara satu anggota dengan anggota lainnya, 3) masing-masing anggota di kelompok asal mencari informasi terkait jawaban dari persoalan yang diberikan oleh pendidik, 4) setelah peserta didik di kelompok asal mendapatkan informasi, pendidik membentuk kelompok ahli yang terdiri dari anggota dari setiap kelompok asal yang berbeda dalam satu kelas, 5) setelah kelompok ahli terbentuk, peserta didik di kelompok ahli mendiskusikan dan mencari solusi atas persoalan yang ada, 6) setelah selesai diskusi, kelompok ahli merumuskan inti sari hasil diskusinya. Hal ini dilakukan untuk menyamakan persepsi dan pendapat yang nantinya disampaikan kepada kelompok asal, 7) kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk menyampaikan kepada anggota kelompok asal tentang hasil diskusi dari persoalan yang diberikan, 8) masing-masing anggota kelompok asal menyimak penjelasan dari salah satu anggotanya sambil mencatat inti sari, 9) di akhir pembelajaran, peserta didik diberi tes terkait materi pembelajaran yang telah diberikan, 10) masing-masing peserta didik menyelesaikan tes tersebut. Penilaian individu dari tes ini akan digabungkan menjadi nilai kelompok. Kelebihan pembelajaran tipe Jigsaw ini yaitu memupuk semangat sosial di kalangan peserta didik, meningkatkan prestasi belajar dan sebagainya ((Adhi, Ngurah, & Bawa, 2013); (Sulastri & Rochintaniawati, 2009); (Sani, Afifah, &

Afniyanti, 2015); (Rosyidah, 2016); (Dinar & Saputri, 2018); dan (Gull & Shehzad, 2015)).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)

Strategi pembelajaran tipe TPS ini dikembangkan oleh Frank Lyman dan rekan kerjanya di Maryland pada tahun 1981 ((Slavin, 2005); (Wina, 2010); (Efendi et al., 2013). Langkah-langkah pembelajaran tipe TPS ini memiliki tiga tahapan yakni tahapan *Think*, di mana guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik, kemudian peserta didik diberi waktu untuk memikirkan (*think*) jawaban permasalahan atau persoalan yang telah diberikan guru, selanjutnya tahapan *Pair*, di mana peserta didik saling mendiskusikan jawaban dari pertanyaan secara berpasangan yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan ini dapat dilakukan secara langsung dengan menuliskan jawaban-jawaban di catatan masing-masing peserta didik. Tahapan akhir yaitu *Share*, di mana pendidik memberi aba-aba kepada pasangan peserta didik untuk menyampaikan dan membagi informasi terhadap jawaban yang telah didiskusikan pada tahapan *pair*. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan teknik *round-robin* (mengelilingi masing-masing kelompok) atau memanggil setiap pasangan untuk hadir di setiap kelompok. Pendidik mencatat setiap jawaban yang telah disampaikan oleh peserta didik di papan tulis (Javadi, 2010).

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TPS ini yaitu peserta didik belajar dan mengatur ritme pembelajaran, terlatih dalam kegiatan bertukar pikiran, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan peningkatan terhadap kemampuan hubungan sosial. Kekurangan pembelajaran tipe TPS ini yaitu pengelolaan kelas apabila jumlah dan waktu yang terbatas (Lie, 2002). Pembelajaran keterampilan berbicara dapat ditingkatkan kegiatannya dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TPS ini (Efendi et al., 2013).

Pembahasan

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif yang dipaparkan yakni TGT, STAD, Jigsaw dan TPS.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dalam Proses Pembelajaran

Salah satu model dan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan saling berkomunikasi dan bekerja sama di kelompok tertentu dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Slavin memberikan definisi pembelajaran kooperatif yakni pembelajaran kolaboratif dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang peserta didik yang memiliki latar belakang akademis dan sosial yang tidak sama atau heterogen untuk mencapai tujuan bersama (Slavin, 2005). Pada kegiatan dengan penerapan pembelajaran kooperatif dapat menunjukkan sikap saling ketergantungan positif di antara anggota kelompok yang memiliki tanggung jawab individu untuk kemajuan bersama. Penilaian individu menyumbang kepada penilaian kelompok. Kegiatan di dalam kelompok belajar pada pembelajaran kooperatif ini selalu melakukan interaksi antara satu anggota dengan anggota kelompok lainnya dan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya.

Model pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh yang luas dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penelitian bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi kognitif dan afektif peserta didik. Hal ini tentunya didukung oleh kerja sama yang optimal selama proses pembelajaran

berlangsung. Dalam proses pembelajaran dengan penerapan pembelajaran kooperatif akan muncul sikap kepedulian antar sesama anggota kelompok. Kadang kala peserta didik memiliki rasa saling ketergantungan yang positif dengan anggota kelompok lainnya sehingga terbentuk hubungan sosial yang harmonis di dalam kelas. Selain itu, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan harga diri dan menerima kekurangan diri sendiri dan peserta didik lainnya dalam suatu kelompok yang solid ((Setyowati, 2019) dan (Ismah & Ernawati, 2018)).

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Proses Pembelajaran

Kegiatan kerja sama kelompok dalam proses pembelajaran kooperatif merupakan salah satu upaya peningkatan kemampuan akademik peserta didik. Ismah dan Kurnia dalam penelitiannya menyebutkan bahwa adanya pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan akademik peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) melalui kegiatan kerja sama dalam kelompok (Ismah & Ernawati, 2018) dan (Kurnia, 2018). Herlina dkk (2019) dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu mendorong peserta didik untuk berperan aktif dan bertanggung jawab di dalam kelompoknya masing-masing selama proses pembelajaran sehingga mereka tidak jenuh menerima materi pelajaran biologi SMA (M. Herlina et al., 2019). Indahnia (2016) mengungkapkan bahwa dengan sistem pembagian kelompok yang adil oleh pendidik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik saling membantu dalam penyelesaian tugas/soal yang diberikan oleh pendidik sehingga mereka dapat memahami materi pelajaran fisika SMA dan bersaing untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan (Indahnia, 2016).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memberi pengaruh terhadap proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), matematika dan bahasa ditinjau dari kegiatan kerja sama di antara peserta didik. Proses pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif TGT dapat menunjukkan kegiatan kerja sama dalam tim sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Selain itu, terdapat juga berbagai kegiatan yang menyenangkan seperti kegiatan permainan dalam menguasai kosakata bahasa Mandarin bagi peserta didik SMA. Berbagai kegiatan diskusi dilakukan dalam mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) mata pelajaran bahasa Inggris di SMA selama proses pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Proses Pembelajaran

Kegiatan kerja sama dan diskusi kelompok berbantuan media gambar menimbulkan keaktifan peserta didik di dalam kelas ketika mempelajari mata pelajaran sains di SMA (Sari & Lestari, 2015). Selanjutnya, kegiatan diskusi dan tanggung jawab individual dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dapat terlaksana dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika SMA (Dinar & Saputri, 2018) dan (Gull & Shehzad, 2015).

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat berpengaruh terhadap sikap tanggung jawab individu. Ketika mempelajari materi sepakbola pokok bahasan gerak mata pelajaran pendidikan jasmani Sekolah Dasar (SD) peserta didik dapat bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas (Nurdiyan, 2017). Mereka bekerja sama bergotong royong sehingga timbul motivasi dan rasa percaya diri serta tercipta kolaborasi yang baik di antara anggota kelompoknya untuk mencapai tujuan kelompoknya. Hasil penelitian yang signifikan ditemukan dalam penerapan pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar peserta didik SMA dalam mempelajari mata pelajaran

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Keberhasilan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Sefriani & Fitria, 2015).

Selanjutnya, pengaruh pembelajaran kooperatif sangat bermakna dalam proses pembelajaran bahasa. Pembelajaran kooperatif tipe STAD telah menunjukkan adanya interaksi di antara peserta didik dalam kelompok kecil dengan kemandiriannya menyelesaikan persoalan ataupun tugas dari guru. Selain itu, adanya kegiatan interaksi dan kemandirian peserta didik ini telah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran bahasa Inggris (R. Herlina, Yanuardi, & Madjid, Abdul, 2019).

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe JIGSAW dalam Proses Pembelajaran

Model pembelajaran kooperatif menunjukkan sikap saling ketergantungan positif di antara anggota kelompok. Terdapatnya sikap saling ketergantungan positif di antara peserta didik dalam kelompok kecil pada mata pelajaran bahasa Inggris keterampilan menulis. Peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang lebih tinggi dapat saling memberikan bantuan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan keterampilan menulis yang rendah sehingga dapat menyelesaikan persoalan yang diberikan guru kepada kelompok. Selain itu, peserta didik memerlukan sikap kedisiplinan yang tinggi dalam kegiatan membaca bahan bacaan mata pelajaran bahasa Inggris sehingga dapat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar (Aspari & Anggraini, 2018) dan (Adhi et al., 2013).

Kegiatan belajar pada mata pelajaran biologi SMP dan SMA juga dapat menunjukkan pengaruh yang besar terhadap penggunaan pembelajaran kooperatif. Peserta didik dapat melakukan diskusi kelas, saling membantu, dan menunjukkan sikap bertanggung jawab individu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam

mempelajari mata pelajaran matematika SMP, peserta didik dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas/soal yang diberikan. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini telah merangsang peserta didik untuk berpikir aktif dalam menjawab soal-soal matematika dalam kelompoknya (Sulastri & Rochintaniawati, 2009). Peserta didik bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dikelompoknya (kelompok ahli) sehingga mereka mampu mengkomunikasikannya kepada kelompok lain (kelompok asal) (Rosyidah, 2016) dan (Dinar & Saputri, 2018).

Kegiatan kerja sama dalam tim, berusaha menggapai tujuan bersama dan menyumbangkan nilai individu untuk kesuksesan tim selalu terjadi dalam proses pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif. Peserta didik mempelajari mata pelajaran IPS dengan semangat yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Selain itu, melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini peserta didik juga dapat memotivasi diri untuk berpartisipasi aktif di dalam kelompoknya (Gull & Shehzad, 2015).

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dalam Proses Pembelajaran

Kreativitas peserta didik dapat digambarkan dengan nyata ketika menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TPS ini. Peserta didik memiliki kecakapan dalam keterampilan berbicara selama proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris SMP. Peserta didik dapat mengatur kemampuannya untuk berpikir dan kritis serta tanggap dalam persoalan yang diberikan (Efendi et al., 2013).

Model pembelajaran kooperatif tipe TPS ini berdampak terhadap hasil belajar biologi SMP. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe TPS berbanding pembelajaran konvensional. Rekan sebaya dapat membantu dan memberikan motivasi kepada rekannya dalam tim. Peserta didik dapat melakukan kegiatan kerja sama dan aktif sehingga berpengaruh

terhadap hasil belajar dan tentunya dapat menambah nilai kelompok. Proses pembelajaran yang memanfaatkan media gambar dalam pembelajaran kooperatif tipe TPS ini telah menunjukkan keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan dan mencapai tujuan kelompok. Melalui bantuan media gambar peserta didik dapat memahami materi pelajaran. Mereka saling bertukar pendapat dan saling membantu untuk menyelesaikan soal-soal yang terdapat di LKS. Pada awal menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TPS ini terdapat kendala. Namun pendidik mampu mengatasi permasalahan tersebut. Peserta didik mampu melakukan kegiatan-kegiatan melalui beberapa tahapan pada pembelajaran tipe TPS ini sehingga mereka terbiasa dan senang untuk mengerjakan tugas yang diberikan dan dapat berjalan efisien dan efektif.

Pentingnya Model Pembelajaran Kooperatif dalam Proses Pembelajaran

Model pembelajaran kooperatif diperlukan bagi peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan kepada guru selama proses pembelajaran. Kegiatan yang ada pada model pembelajaran kooperatif selalu mampu untuk mengurangi dan mengatasi permasalahan-permasalahan yang bersifat psikologis yang dihadapi oleh peserta didik ketika berada di hadapan orang lain. Hal ini biasanya dapat dialami oleh peserta didik yang memiliki kemampuan akademis dan harga diri yang rendah. Mereka merasa minder, canggung, malu dan tidak berani mengungkapkan ide secara langsung.

Pada kelas pembelajaran bahasa asing, pada umumnya peserta didik merasa khawatir dan cemas ketika menggunakan bahasa asing di kelas. Hal ini terjadi karena belum mampu sepenuhnya menguasai bahasa target tersebut. Kecemasan dan kekhawatiran dalam proses pembelajaran bahasa asing dapat dikurangi dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif. Beberapa kegiatan dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif yang dapat mengurangi kecemasan

dan kekhawatiran bagi peserta didik dalam menguasai bahasa asing yakni dengan kegiatan-kegiatan yang mendorong peserta didik untuk sering berlatih dalam berbahasa asing, berkomunikasi dengan menggunakan bahasa target kepada orang lain, penciptaan lingkungan belajar bahasa asing dilingkungan sekitar, dan menggunakan berbagai model pembelajaran bahasa sehingga mereka termotivasi untuk selalu berbahasa asing kapan pun dan di mana pun berada (Duxbury & Tsai, 2010). Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukannya bahwa pembelajaran kooperatif telah mengurangi rasa khawatir dan cemas selama proses pembelajaran bahasa asing kelas-kelas perguruan tinggi di Amerika dan Taiwan. Rasa khawatir dan cemas peserta didik dapat dikurangi melalui kegiatan-kegiatan dan latihan-latihan yang mendukung penggunaan dan pemakaian bahasa asing dikelompok pembelajaran kooperatif tersebut sehingga mereka memiliki kepercayaan yang tinggi dalam bertutur menggunakan bahasa asing tersebut.

Di sisi lain, motivasi peserta didik meningkat selama proses pembelajaran bahasa dengan penerapan pembelajaran kooperatif di kelas bahasa asing pada kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca suatu teks, dan menulis karangan serta penguasaan kosa kata bahasa asing (Phiwpong & Dennis, 2016); (Setyowati, 2019); (Sari & Lestari, 2015); (Dinar & Saputri, 2018).

Minat peserta didik juga ikut meningkat pada pembelajaran matematika yang selama ini sering menjadi momok bagi sebagian peserta didik (Efendi et al., 2013). Nilai yang diperoleh selama proses pembelajaran kooperatif juga turut meningkat. Hal ini terjadi akibat pola belajar yang giat, tekun, penuh semangat dan daya juang yang tinggi dalam proses pembelajaran kooperatif (Ali Zarei, 2012).

Kesimpulan

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif dalam proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran peserta didik tingkatan dasar hingga perguruan tinggi. Berbagai tipe model pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk seluruh mata pelajaran. Adapun tipe-tipe model pembelajaran kooperatif tersebut yaitu TGT, STAD, Jigsaw, TPS dan sebagainya. Beberapa kegiatan yang menjadi ciri khas model pembelajaran kooperatif yaitu kerja sama, interaksi, sikap bertanggung jawab individu, sikap saling ketergantungan positif dan penilaian proses kelompok yang berasal dari kumpulan penilaian individu. Dengan demikian, dengan adanya kegiatan yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan (PAKIM) dalam proses pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga tercapai tujuan pendidikan nasional.

Referensi

- Adhi, P. I. A., Ngurah, I. M., & Bawa, N. A. (2013). *Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Prestasi Belajar Menulis Ditinjau Dari Bakat Verbal Siswa Smp Negeri 2 Amlapura*. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Gasnesha : Program Studi Administrasi Pendidikan, 4(1). <https://doi.org/10.23887/japi.v4i1.928>
- Ali Zarei, A. (2012). *The Effects of STAD and CIRC on L2 Reading Comprehension and Vocabulary Learning*. *Frontiers of Language and Teaching*, 3, 161–173.
- Aspari, A. A., & Anggraini, A. A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw, Konvensional Dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 10(2), 55–64. <https://doi.org/10.31294/w.v10i2.4049>
- Dabaghmanesh, T., Zamanian, M., & Bagheri, M. S. (2013). *The Effect of Cooperative Learning Approach on Iranian EFL Students' Achievement among Different Majors in General English Course*. *International Journal of Linguistics*, 5(6), 1. <https://doi.org/10.5296/ijl.v5i6.4691>
- Dinar, M., & Saputri, A. (2018). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Eksperimen Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dan STAD)*. 2(1), 11–22.
- Duxbury, J. G., & Tsai, L. (2010). *the Effects of Cooperative Learning on Foreign Language Anxiety: a Comparative Study of Taiwanese and American Universities*. *International Journal of Instruction*, 3(1), 3–18.
- Efendi, Seken, K., & Artini, L. P. (2013). *Tipe Think Pair and Share Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Ditinjau Dari Ting-*

kat. E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, 2(4).

- Fiteriani, I., & Suarni. (2016). *Model Pembelajaran Kooperatif dan Implikasinya pada Pemahaman Belajar SAINS di SD/MI (Studi PTK di Kelas III MIN 3 WatesLiwa Lampung Barat)*. Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar, Volume 3(2), 22. Retrieved from <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/download/1191/2169>
- Gull, F., & Shehzad, S. (2015). *Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement*. Journal of Education and Learning (EduLearn), 9(3), 246. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v9i3.2071>
- Herlina, M., Sulaiman, E., & Widiastuti, R. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual terhadap hasil Belajar Biologi Siswa di SMAN 5 Bengkulu Utara*. Jurnal IPA Terpadu (JIT), 3(1), 84. <https://doi.org/10.1017/CB09781107415324.004>
- Herlina, R., Yanuardi, & Madjid, Abdul, H. . (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Students Teams Achievement Division (STAD), Ekspositori dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil belajar Bahasa Inggris*. 8(2).
- Indahnia, E. K. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA*. Wacana Didaktika: Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains, 4(1), 78. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v6i1.371>
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerja sama Siswa*. Jurnal Pijar Mipa, 13(1), 82. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>

- Javadi, Z. R. (2010). *Cooperative Learning Strategies And Reading Comprehension*. California Linguistic Notes, XXXV(2), 1–15.
- Jolliffe, W. (2005). *The Implementation of Cooperative Learning in the Classroom*. The British Educational Research Association Annual Conference.
- Kemendikbud. (2016). Lampiran Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2016 tentang Proses Standar Pendidikan Dasar dan Menengah. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, (Jakarta, Kemdikbud).
- Kurnia, A. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kerja sama Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Surakarta*. Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF), 2(8), 1–8. Retrieved from <https://eprints.uns.ac.id/41783/>
- Kusumawati, N. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo*. Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i1.19>
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning: Memperaktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional : Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyan, I. H. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Sikap Tanggung Jawab*. BIOMARTIKA : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang, 4(2), 2461–3961.

- Pan, C. Y., & Wu, H. Y. (2013). *The Cooperative Learning Effects On English Reading Comprehension And Learning Motivation Of EFL Freshmen*. *English Language Teaching*, 6(5), 13–27. <https://doi.org/10.5539/elt.v6n5p13>
- Pebriani, M., & Rosnaningsih, A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tebak Kata Terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN Pasar Kemis II Kabupaten Tangerang*. *Jurnal Sosial Dan Humaniora, IKRAITH-HUMANIORA*, 2(2), 49.
- Phiwpong, N., & Dennis, N. K. (2016). *Using Cooperative Learning Activities To Enhance Fifth Grade Students ' Reading Comprehension Skill*. *International Journal of Research - Granthaalayah*, 4(1), 146–152.
- Rosyidah, U. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro*. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 115–124. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1018>
- Sani, M., Afifah, N., & Afniyanti, E. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Sma N 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pembelajaran 2014 / 2015*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FKIP Prodi Biologi*, 1(1), 1–3.
- Sari, N., & Lestari, R. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (Stad) Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mia Sma N 1 Bangun Purba Tahun Pembelajaran 2014 / 2015*.
- Sefriani, R., & Fitria, R. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Minat Belajar Siswa*. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 22(2). <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8> 115

- Setyowati, L. (2019). *Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar*. Simposium Nasional Ilmiah, (November), 291–297. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.458>
- Slavin, R. . (2005). *Cooperative Learning : Theory, Research And Practice*. London: Allymand Bacon.
- Slavin, R. . (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. PT Ma-canan Jaya Cemerlang.
- Sulastri, Y., & Rochintaniawati, D. (2009). *Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Biologi Di Smpn 2 Cimalaka*. Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, 13(1), 15. <https://doi.org/10.18269/jp-mipa.v13i1.302>
- Syafri, F. (2007). *Metode Cooperative Learning Sebagai Salah Satu Alternatif Metode Pembelajaran*. Lembaran Ilmu Pendidikan, 36(2), 124–130.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu. Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara. Jakarta: Bumi Aksara.
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Wina, S. (2010). *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pranada Media.

Website

www.jigsaw.org

www.co-opearation.org

www.e-journal.upp.ac.id/index.php/edu

www.e-journal.upp.ac.id/index.php/jee

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DRILL

Oleh: Bekti Taufiq Ari Nugroho

Abstrak

Penelitian ini menggunakan model *one group pretest post test design*. *Post test* dengan model pembelajaran *reciprocal teaching*, sedangkan *pretest* dengan model pembelajaran *drill*, lalu kedua kelompok tersebut diukur dengan alat ukur yang sama. Untuk menguji apakah kedua data (variabel) tersebut sama atau berbeda dilakukan uji t-test. Uji t-test diperoleh t_{hitung} sebesar 2,082 dengan $\alpha=0,05$ dan $t_{tabel}=1,73$. Kriteria pengujian pada uji satu pihak yaitu H_0 ditolak dan H_1 di terima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hipotesis dapat diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,082 > 1,73$.

Berdasarkan hasil ketuntasan belajar siswa menunjukan presentase yang signifikan yaitu *pretest* mendapatkan 9 (50%) siswa yang belum tuntas dan 9 (50%) siswa yang tuntas setelah dilakukan pendekatan model pembelajaran *reciprocal teaching* mendapatkan ketuntasan hasil belajar *posttest* 16 (88,89%) siswa yang tuntas dan 2 (11,11%) siswa yang belum tuntas. Disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *reciprocal teaching* siswa dapat mencapai ketuntasan belajar karena sebagai salah satu indikator dari keefektifan penelitian ini. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran *reciprocal teaching* efektif terhadap hasil belajar PAI materi mari hidup sederhana dan ikhlas siswa kelas V SD Negeri Tamansari 03 Pati. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang didapatkan adalah agar model pembelajaran *reciprocal teaching* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru untuk mengajar.

Kata Kunci: model pembelajaran *reciprocal teaching*, model pembelajaran *drill*

Latar Belakang

Pembelajaran merupakan bagian atau elemen yang memiliki peran yang sangat dominan untuk mewujudkan kualitas lulusan (*output*) pendidikan. Proses pembelajaran dituntut untuk selalu menyesuaikan dengan dinamika masyarakat, artinya proses yang di dalamnya dibutuhkan teknik dan model yang senantiasa sesuai tuntutan zaman yang menjadi dinamika kehidupan masyarakat.¹

Peran guru menjadi faktor yang cukup menentukan hasil belajar siswa guru diuntut kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, di antaranya dengan memilih dan menentukan strategi, model maupun metode pembelajaran yang cocok untuk setiap materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.²

Materi yang akan dijadikan penelitian ini yaitu tentang Mari Hidup Sederhana dan Ikhlas. Hidup sederhana ialah tidak boros dan tidak kikir. Semua amal ibadah harus dilakukan dengan ikhlas karena Allah SWT. Hidup sederhana disenangi Allah SWT dan manusia dan bukanlah harus miskin. Boros adalah ciri-ciri orang ingkar kepada Allah SWT dan dapat mempersulit hidup pada diri sendiri. Beramal dengan ikhlas adalah perintah Allah SWT. Orang yang ikhlas tidak pernah mengeluh dalam melaksanakan tugas.³

Strategi pembelajaran timbal balik awalnya dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar dalam membaca teks. Strategi ini dimunculkan oleh Palinscar tahun 1982 ketika dia menemukan beberapa muridnya yang mengalami kesulitan dalam memahami sebuah teks bacaan. Seorang siswa dapat saja membaca sekumpulan huruf yang membentuk kata namun ternyata untuk memahami makna teks yang dibacanya tidak semudah melafalkan bacaan

¹Hasmyati, dkk. *Effective Learning Models in Physical Education Teaching*. Yogyakarta: Deepublish. 2018, hlm. 3.

²Dede Nuraida Diah Khusnia, 'Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching (Pengajaran Terbalik) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan', *Proceeding Biology Education Conference*, 14.1 (2017), 484-89 <<https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/viewFile/18478/14652>>.

³Moh. Masrun S., dkk. *Senang Belajar Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Erlangga. 2019, hlm. 72.

tersebut. Nah, inilah masalah yang melatarbelakangi kemunculan strategi pengajaran timbal balik ini. Strategi ini bertujuan untuk memberikan teknik atau strategi pada para siswa agar dapat mencegah terjadinya kegagalan kognitif dalam kegiatan membaca.⁴

Setidaknya terdapat 4 strategi dasar yang terlibat dalam proses pengajaran timbal balik, yaitu: melakukan klarifikasi, membuat prediksi, bertanya dan membuat kesimpulan.

Pembelajaran terbalik (*reciprocal teaching*) adalah strategi belajar melalui kegiatan mengajarkan teman. Pada strategi ini siswa berperan sebagai guru menggantikan peran guru untuk mengajarkan teman-temannya. Pembelajaran terbalik (*reciprocal teaching*).⁵

Pembelajaran terbalik (*reciprocal teaching*) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif. Di mana siswa diberi kesempatan untuk mempelajari materi terlebih dahulu, kemudian siswa menjelaskan kembali materi yang dipelajari kepada siswa yang lain. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran, yaitu memberi penjelasan mengenai materi yang tidak dapat dipecahkan secara mandiri oleh siswa.

Keunikan dalam model pembelajaran *reciprocal teaching* adalah: *question generating* (membuat pertanyaan), *clarifying* (menjelaskan), *predicting* (memprediksi) dan *summarizing* (merangkum). Mula-mula ditunjuk siswa yang memiliki kemampuan memimpin diskusi, selanjutnya secara bergilir setiap siswa merasakan/melakukan peran sebagai guru. Setelah sesi pengenalan berakhir, guru menjelaskan kepada siswa mengapa, kapan dan bagaimana strategi tersebut digunakan.⁶

⁴Naniek Kusumnawati & Endang Sri Maruti. *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Magetan: AE Media Grafika. 2019, hlm. 80.

⁵Marlina Eliyanti Simbolon. *Tuturan dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Metode Reciprocal Teaching*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia. 2019, hlm. 45.

⁶Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/ KTI)*. Jakarta: Kencana. 2014, hlm. 193.

Kelebihan model pembelajaran *reciprocal teaching*,⁷ adalah:

1. Mengembangkan kreativitas siswa.
2. Memupuk kerja sama antar siswa.
3. Menumbuhkan bakat siswa terutama dalam berbicara dan mengembangkan sikap.
4. Siswa lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati sendiri.
5. Memupuk keberanian berpendapat dan berbicara di depan kelas.
6. Melatih siswa untuk menganalisa masalah dan mengambil kesimpulan dalam waktu singkat.
7. Menumbuhkan sifat menghargai guru karena siswa akan merasakan perasaan guru pada saat mengadakan pembelajaran terutama pada saat siswa ramai atau kurang memperhatikan.
8. Dapat digunakan untuk materi pelajaran yang banyak dan alokasi waktu yang terbatas.

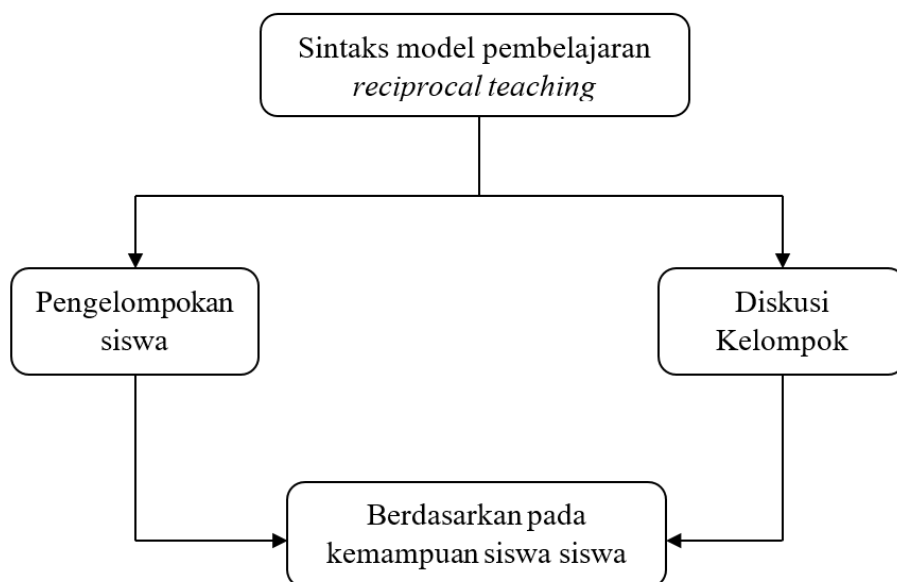
Kekurangan model pembelajaran *reciprocal teaching*,⁸ adalah:

1. Adanya kurang kesungguhan para siswa yang berperan sebagai guru menyebabkan tujuan tak tercapai.
2. Pendengar (siswa yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku siswa yang menjadi guru sehingga merusak suasana.
3. Kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan hanya memperhatikan aktivitas siswa yang berperan sebagai guru membuat kesimpulan akhir sulit tercapai.
4. Adanya kurang kesungguhan para siswa yang berperan sebagai guru menyebabkan tujuan tak tercapai.
5. Pendengar (siswa yang tak berperan) sering menertawakan tingkah laku siswa yang menjadi guru, sehingga merusak suasana.
6. Kurangnya perhatian siswa kepada pelajaran dan hanya memperhatikan aktivitas siswa yang berperan sebagai guru membuat kesimpulan akhir sulit tercapai.

⁷Marlina Eliyanti Simbolon. *Tuturan dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Metode Reciprocal Teaching*. ... Ibid. 2019, hlm. 47.

⁸Marlina Eliyanti Simbolon. *Tuturan dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Metode Reciprocal Teaching*. ... Ibid. 2019, hlm. 48.

Sintaks model pembelajaran reciprocal teaching dapat dilihat pada gambar 1, rinciannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Sintaks Model Pembelajaran Reciprocal Teaching

Pembelajaran terbalik mengutamakan peran aktif siswa dalam pembelajaran untuk membangun pemahamannya dan mengembangkan kemampuan komunikasi secara mandiri.⁹ penerapan model pembelajaran ini untuk membantu para siswa aktif memberi makna pada kata-kata tertulis dengan atau tanpa kehadiran seorang guru sekalipun. *Reciprocal Teaching* merupakan salah satu alat yang bisa meningkatkan pemahaman dan memonitor pemahaman siswa. Dalam pengajaran ini, guru dan siswa bergiliran menjadi guru untuk mendorong terjadinya diskusi tentang materi bacaan.¹⁰

⁹Nanang Khuzaeni Tatag Bagus Argikas, 'Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Depok', 1.1 (2016), 67-79.

¹⁰Sriyani Ketong, Burhanuddin Burhanuddin, and Wahyu Kurniati Asri, 'Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dalam Kemampuan Membaca Memahami Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 11 Makassar', *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 2.1 (2018), 45-54 <<https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i1.5629>>.

Manfaat penerapan strategi *reciprocal teaching* terhadap hasil belajar sangat beragam, misalnya dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, motivasi, prestasi belajar, dan hasil belajar kognitif. Alasan mengapa model pembelajaran *reciprocal teaching* perlu diterapkan karena menurut teori motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*), siswa akan termotivasi jika apa yang dipelajari menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan, dan dapat menambah rasa percaya diri siswa.¹¹

Model pembelajaran *drill* ialah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar di mana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dan apa yang telah dipelajari.¹² Suatu cara mengajar dengan latihan secara berulang-ulang atau terus menerus untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang dapat memberikan pembelajaran yang edukatif dan kreatif.¹³

Latihan yang praktis, mudah dilakukan serta teratur melaksanakannya membina anak dalam meningkatkan penguasaan keterampilan itu, bahkan siswa dapat memiliki ketangkasan itu dengan sempurna. Hal ini dapat menunjang siswa berprestasi dalam bidang tertentu. Bentuk tagihan dan pembelajaran *drill* adalah berupa tes mencongak, kuis, atau pertanyaan singkat.

Model pembelajaran *drill* merupakan salah satu model pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji *performance* dan kemampuan siswa melalui kecepatan

¹¹Nugroho Setyo Utomo, 'Pendekatan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mesin Tenaga Fluida Kelas X TPM 2 SMK Negeri 3 Surabaya', Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA, 06.01 (2017), 105–11.

¹²Eti Sulastri. 9 *Aplikasi Metode Pembelajaran*. Bogor: Guepedia. 2019, hlm. 27.

¹³Magdalena Prajakusuma, Nina Kurniah, and Delrefi D, 'Penerapan Metode Latihan (DRILL) Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Ketepatan Gerakan Shalat', Journal of Chemical Information and Modeling, 53.9 (2016), 1689–99 <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.

penyelesaian soal-soal latihan yang diberikan program komputer.

¹⁴ Untuk menerapkan model *drill* ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan,¹⁵ antara lain:

1. Guru harus memberikan penjelasan awal mengenai tujuan dan kompetensi yang akan dicapai.
2. Guru menentukan dan menjelaskan kebiasaan, arti tanda, kecekatan, gerak tertentu yang akan dilatihkan sehingga siswa dapat mempersiapkan diri mengenai apa yang harus dilakukan.
3. Gunakan animasi/hal lain yang menarik untuk memusatkan perhatian siswa terhadap bahan yang akan dilatihkan.
4. Guru memperhatikan dan mampu mendiagnosa kesalahan dan kesulitan yang dialami siswa.
5. Guru mampu mendesain bahan ajar dengan memperhatikan aspek seni dan teknis seperti adanya selingan soal latihan sehingga tidak membuat siswa jenuh.
6. Latihan dan bahan yang dilatihkan siswa harus disesuaikan dengan keadaan, kemampuan dan kesanggupan siswa.

Di dalam model *drill* atau latihan, penyajian informasi dikemas dalam bentuk soal-soal. Dengan cara demikian, siswa belajar tentang sesuatu berdasarkan kccakapannya dalam menjawab soal-soal tentang materi pembelajaran yang telah dipelajarinya. Jika materi pembelajaran sangat luas dan memerlukan prosedur atau panduan pengantar agar siswa menguasai semua materi itu.¹⁶

Kelebihan model pembelajaran *drill*,¹⁷ adalah sebagai berikut:

¹⁴Nining Mariyaningsih & Mistina Hidayati. *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: Kekata Publisher. 2018, hlm. 75.

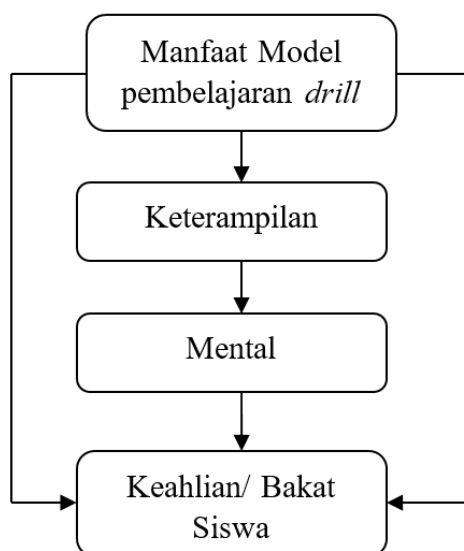
¹⁵Nining Mariyaningsih & Mistina Hidayati. *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. ... Ibid. 2018, hlm. 76.

¹⁶Deni Darmawan. *Komunikasi Pembelajaran: Berbasis Brain Information Communication and Technology*. Bandung: Humaniora. 2009, hlm. 199.

¹⁷Taufiqur Rahman. *Aplikasi Model-Model dalam Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Kota Semarang: Pilar Nusantara. 2018, hlm. 43.

1. Membangun kecerdasan motorik dan keterampilan pada siswa. Seperti membuat tulisan yang menarik, menggambar atau menghafal.
2. Siswa bisa mendapatkan kecerdasan mental, seperti memahami tanda-tanda simbol, atau olah rasa.
3. Siswa dapat membangun kebiasaan yang baik, meningkatkan ketepatan dan kecepatan dalam mengerjakan suatu latihan.

Berikut ini manfaat pada model pembelajaran *drill*,¹⁸ dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Manfaat Model Pembelajaran Drill

Sistem dalam model pembelajaran *drill*, dilandasi empat filosofis dasar, yaitu: 1) filosofi pendidikan; 2) dinamika kelompok; 3) psikologi kognisi konstruktivis; 4) teori motivasi. Pelaksanaan pembelajaran ini diharapkan dapat memotivasi belajar peserta didik, yang pada gilirannya akan meningkatkan penguasaan konsep pada diri siswa, sehingga motivasi belajar menjadi meningkat.

¹⁸Taufiqur Rahman. *Aplikasi Model-Model dalam Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. ... Ibid. 2018, hlm. 43.

Minat seseorang dapat timbul apabila sesuatu dapat dianggap memenuhi kebutuhannya, salah satunya terpenuhi kebutuhan untuk mendapat penghargaan, kebutuhan ingin mendapat hasil yang baik atau memperoleh rasa puas.

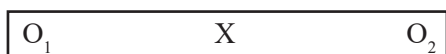
Tujuan model pembelajaran *drill* adalah untuk memperoleh suatu ketangkasan, keterampilan tentang sesuatu yang dipelajari anak. Melakukannya secara praktis sehingga pengetahuan-pengetahuan yang dipelajari anak itu siap digunakan bila sewaktu-waktu diperlukan serta siswa dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan harapan.

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian kuantitatif di mana memiliki ciri khas, yakni adanya kelompok kontrol, maka metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Metode eksperimen merupakan metode yang di dalamnya terdapat pemberian perlakuan (*treatment*) kepada subyek. Siswa nantinya akan diberi perlakuan (*treatment*) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan dilihat dari nilai ketuntasan siswa.

Pengujiannya digunakan *one group pretest post test design*. Dalam penelitian ini kelompok subjek diambil dua pengukuran yakni *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *post test* (sesudah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *reciprocal teaching*).



Keterangan:

O1 : nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

X : perlakuan (model pembelajaran *reciprocal teaching*)

O2 : nilai *post test* (setelah diberi perlakuan)

Menurut Soegeng populasi adalah keseluruhan dari sasaran penelitian.¹⁹ Populasi juga disebut sebagai arah atau tujuan generalisasi, artinya kepada apa atau siapa hasil penelitian itu akan dialamatkan; atau bagi apa atau siapa temuan-temuan itu berlaku. Sesuai dengan pengertian di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sejumlah 18 di SD Negeri Tamansari 03 Pati.

Sampel adalah bagian (anggota) dari populasi yang diambil secara benar, karenanya dapat mewakili seluruh populasi secara sah (representatif). Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan pertimbangan yang dikemukakan oleh Arikunto bahwa, “Apabila subjeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.”²⁰ Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semua dari populasi yang diambil, yakni adalah siswa kelas V SD Negeri Tamansari 03 Pati tahun ajaran 2019/2020.

Penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan jenis sampling jenuh atau sensus, yaitu menggunakan seluruh siswa kelas V SD Negeri Tamansari 03 Pati sebagai sampel. Dalam penelitian ini memperoleh data yang akurat diperlukan sebuah teknik pengumpulan data yang memadai teknik yang digunakan adalah teknik dokumentasi dan tes. Pengujian hipotesis menggunakan rumus di bawah ini:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum x^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

¹⁹Soegeng. *Prosedur dan Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama. 2016, hlm. 99.

²⁰ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010, hlm. 120.

Kriteria Pengujian

$$H_o: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$$

Kriteria pengujian adalah H_o ditolak (H_a diterima) jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk melihat harga t_{tabel} digunakan db = N 1 dengan taraf kesalahan 5%.²¹

Pembahasan

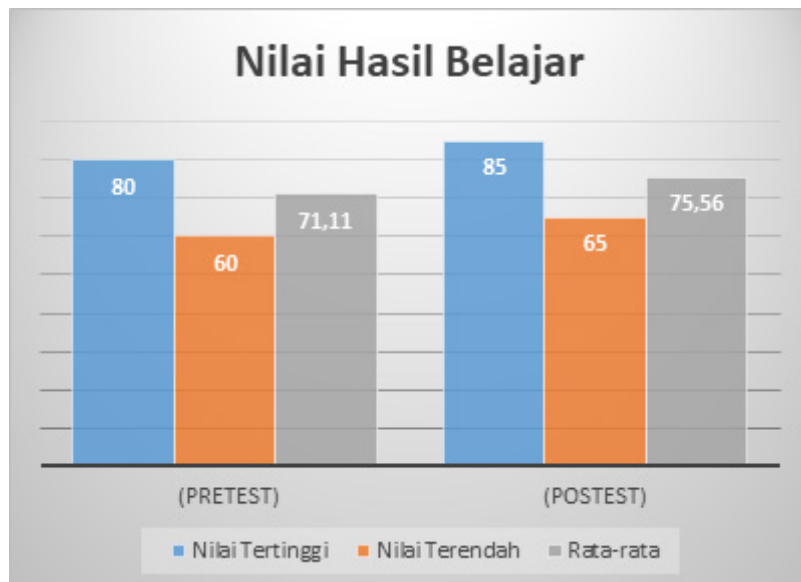
Deskripsi data pada bagian ini akan memaparkan hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti. Data ini diperoleh dari hasil penelitian pada kelas V SD Negeri Tamansari 03 Pati. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan perlakuan yang berbeda-beda. Peneliti menggunakan studi komparatif pada penelitian ini dengan memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *drill* pada (*pretest*), dan menggunakan model pembelajaran *reciprocal teaching* pada (*post test*).

Studi komparasi dengan model pembelajaran *drill* dan model pembelajaran *reciprocal teaching* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dan ketuntasan siswa sekolah dasar kelas V di SD Negeri Tamansari 03 Pati. Data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Data Penelitian

Keterangan	(Pretest)	(Post test)
Nilai Tertinggi	80	85
Nilai Terendah	60	65
Rata-rata	71,11	75,56

²¹Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. ... Ibid. 2010, hlm. 349.



Gambar 4. Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI

Berdasarkan data pada tabel 1, maka didapatkan nilai rata-rata terendah terdapat pada (*pretest*) dengan nilai rata-rata sebesar 71,11. Sedangkan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada (*post test*) dengan nilai rata-rata sebesar 75,56. Data yang diperoleh pada (*pretest*) dengan menggunakan model pembelajaran *drill* memiliki nilai rata-rata terendah dibandingkan dengan nilai rata-rata pada (*post test*) yang menggunakan model pembelajaran *reciprocal teaching*. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada kelas dengan menggunakan model pembelajaran *reciprocal teaching* siswa kelas V di SD Negeri Tamansari 03 Pati.

Persentase ketuntasan belajar siswa yang menunjukkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *drill* (*pretest*) sebanyak 9 siswa yang tuntas dengan persentase 50% dan 9 siswa yang belum tuntas dengan persentase 50%. Sedangkan setelah diberi model pembelajaran *reciprocal teaching* (*post test*) yang tuntas ada 16 siswa dengan persentase 88,89% dan 2 siswa yang belum tuntas dengan persentase 11,11%. Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan

bahwa ketuntasan belajar siswa kelas V SD Negeri Tamansari 03 lebih dari 85% oleh karena itu ketuntasan belajar tercapai setelah menggunakan model pembelajaran *reciprocal teaching*. Perhitungan dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No.	Hasil Belajar	Tingkat Minimal Ketuntasan	Presentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	<i>Pretest</i>	70%	9 (50%)	9 (50%)
2.	<i>Post test</i>	70%	16 (88,89%)	2 (11,11%)

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar mata pelajaran PAI materi mari hidup sederhana dan ikhlas *pretest* dan *post test* SD Negeri Tamansari 03 Pati tahun ajaran 2019/2020. Perhitungan uji satu pihak didapatkan hasil sebagai berikut pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Uji t-test Satu Pihak

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	18	18
$\bar{x}$	71.11	75.56
T _{tabel}	1,73	
t _{hitung}	2,082	

Berdasarkan analisis data nilai *pretest* dan *post test* dengan uji-t test diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 71,11 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 75,56 diperoleh $t_{hitung} = 2,082$ dengan db $N-1 = 18-1 = 17$ dengan taraf signifikan 5% sebesar 1,73 karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *post test*. Hasil perhitungan

di atas sudah sesuai dengan menggunakan program Analisis Data Excel seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Uji t-test satu pihak

	<i>Post test</i>	<i>pretest</i>
Mean	75.55555556	71.11111111
Variance	34.96732026	54.5751634
Observations	18	18
Pearson Correlation	0.086029563	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	17	
t Stat	2.081984955	
P(T<=t) one-tail	0.02638267	
t Critical one-tail	1.739606726	
P(T<=t) two-tail	0.05276534	
t Critical two-tail	2.109815578	

Dengan demikian, terdapat perbedaan nilai *pre-test* dan *post test* pada mata pelajaran PAI dengan model pembelajaran *reciprocal teaching*. Yang artinya bahwa model pembelajaran *reciprocal teaching* pada materi mari hidup sederhana dan ikhlas efektif terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI kelas V di SD Negeri Tamansari 03 Pati.

Pada penelitian ini di katakan efektif di karenakan di buktikan dengan perhitungan uji t menggunakan analisis data di dapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,082 > 1,73$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *reciprocal teaching* efektif pada materi mari hidup sederhana dan ikhlas terhadap hasil belajar mata pelajaran PAI Kelas V SDN Tamansari 03 Pati yang menggunakan model pembelajaran *drill*. Yang kedua di buktikan dengan ketuntasan belajar. Ketuntasan hasil belajar dapat dilihat dari individu (perorangan) dan klasikal (kelompok) dari hasil nilai ketuntasan individu siswa SD Negeri

Tamansari 03 Pati mendapatkan 16 anak yang sudah tercapai KKM-nya yaitu minimal 70 sedangkan untuk ketuntasan belajar Klasikal yakni siswa telah tercapai 88,98%.

Kesimpulan

Berdasarkan, analisis data penelitian dan pembahasan, maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *reciprocal teaching* lebih baik dari pada model pembelajaran *drill* pada materi mari hidup sederhana dan ikhlas kelas V SD Negeri Tamansari 03 Pati di lihat dari hasil ketuntasan siswa.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *reciprocal teaching* mata pelajaran PAI pada materi mari hidup sederhana dan ikhlas kelas V SD Negeri Tamansari 03 Pati.

Referensi

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/ KTI)*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. 2009. *Komunikasi Pembelajaran: Berbasis Brain Information Communication and Technology*. Bandung: Humaniora.
- Dede Nuraida Diah Khusnia, *Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching (Pengajaran Terbalik) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan*, Proceeding Biology Education Conference, 14.1 (2017), 484–89<<https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/viewFile/18478/14652>>.
- Hasmyati, dkk. 2018. *Effective Learning Models in Physical Education Teaching*. Yogyakarta: Deepublish.
- Magdalena Prajakusuma, Nina Kurniah, and Delrefi D, *Penerapan Metode Latihan (DRILL) Berbantuan Audio Visual Untuk Meningkatkan Ketepatan Gerakan Shalat*, Journal of Chemical Information and Modeling, 53.9 (2016), 1689–99 <<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>>.
- Moh. Masrun S., dkk. 2019. *Senang Belajar Agama Islam dan Budi Pekerti Untuk SD Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Nanang Khuzaini Tatag Bagus Argikas, *Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Depok*, 1.1 (2016), 67–79.
- Naniek Kusumnawati & Endang Sri Maruti. 2019. *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Magetan: AE Media Grafika.

- Nining Mariyaningsih & Mistina Hidayati. 2018. *Bukan Kelas Biasa: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: Kekata Publisher.
- Nugroho Setyo Utomo, *Pendekatan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mesin Tenaga Fluida Kelas X TPM 2 SMK Negeri 3 Surabaya*, Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA, 06.01 (2017), 105–11.
- Pera Purwati, *Pengaruh Penerapan Metode Drill/ Latihan Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Penelitian Di Mts Attarbiyyah Bayongbong Garut)*, Jurnal Pendidikan Universitas Garut, 04.01 (2010), 48–53.
- Rahman, Taufiqur. 2018. *Aplikasi Model-Model dalam Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Kota Semarang: Pilar Nusantara.
- Simbolon, Marlina Eliyanti. 2019. *Tuturan dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Metode Reciprocal Teaching*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Soegeng. 2016. *Prosedur dan Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sriyani Ketong, Burhanuddin Burhanuddin, and Wahyu Kurniati Asri, *Keefektifan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Dalam Kemampuan Membaca Memahami Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 11 Makassar*, Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra, 2.1 (2018), 45–54 <<https://doi.org/10.26858/eralingua.v2i1.5629>>.
- Subhan N. Sobah Ch., Amay Suherman, and Ono Wiharna, *Penerapan Metode Pembelajaran Drill Untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik*, Journal of Me-

chanical Engineering Education, 4.2 (2018), 247 <<https://doi.org/10.17509/jmee.v4i2.9640>>.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulastri, Eti. 2019. *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.

Susila, Wawan. 2019. *Jurnal Pendidikan Konvergensi: Juli 2019*. Yogyakarta: Sang Surya Media.

PENGUNAAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS

Oleh: Elis Solihat, M.Pd.

Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Komunikasi lintas negara merupakan faktor yang membentuk bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Hal ini sesuai dengan peran bahasa Inggris sebagai bahasa global atau dunia karena bahasa Inggris dipelajari dan dijadikan sarana berkomunikasi di berbagai negara, baik sebagai bahasa pertama, bahasa kedua, maupun sebagai bahasa asing (Crystal, 2003: 3). Di Indonesia, bahasa Inggris sebagai bahasa asing yang diajarkan di sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Dalam mempelajari bahasa Inggris, terdapat empat aspek yang harus dikuasai oleh siswa yaitu *listening* (menyimak), *speaking* (berbicara), *reading* (membaca) dan *writing* (menulis). Keempat aspek tersebut saling berkaitan dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Namun dalam penerapannya, aspek *listening*, *speaking*, *reading* dan *writing* sulit dikuasai oleh siswa. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris. Menurut survei EF *English Proficiency Index* (2019), Indonesia berada di peringkat 61 dari 100 negara untuk kategori penguasaan bahasa Inggris pada skala internasional dan mendapatkan nilai sebesar 50,06 dan tingkat kemahiran menengah.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan bahasa Inggris siswa rendah, salah satunya adalah metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih konvensional. Banyak guru yang tidak dapat mengembangkan materi pembelajaran dengan menarik,

kurang inovasi dan tidak dapat mengoptimalkan media pembelajaran. Akibat dari peranan guru yang tidak aktif dan kreatif berdampak pada hasil belajar siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang konvensional membuat siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, tidak mudah memahami materi yang diajarkan, mudah bosan dan mengantuk, suasana belajar tidak kondusif, dan tidak tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, guru perlu menggunakan metode pengajaran yang efektif sehingga siswa dapat aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu metode pengajaran yang efektif untuk pembelajaran bahasa Inggris adalah metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Metode kooperatif merupakan metode belajar kelompok yang menarik dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar siswa. McMaster dan Fuch (2002) menyatakan bahwa pada tahun 1990-2000, pembelajaran kooperatif sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, terutama siswa yang memiliki kesulitan dalam belajar.

Metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pada metode ini siswa melakukan pembelajaran secara berkelompok. Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa menjadi aktif berinteraksi di kelas dan saling membantu dalam memahami pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, siswa terdorong untuk bekerja sama secara positif dalam mengerjakan soal yang diberikan guru, melatih sosialisasi dengan teman sekelasnya karena siswa menyampaikan materi kepada teman-temannya dan mengajarkan materi yang didapatkannya kepada anggota kelompok lain.

Kajian Pustaka

Metode Pembelajaran Kooperatif atau Cooperative Learning

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, peranan guru sebagai figur sentral pengajar atau pendidik sangat dibutuhkan. Guru dituntut aktif dan kreatif dalam mengajar, serta dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memahami materi dengan mudah.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, guru dapat melakukan inovasi pengajaran yaitu dengan cara mengembangkan metode pembelajaran dalam kegiatan mengajar. Menurut Rofa'ah (2016: 70), *"Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran"*.

Adapun metode pembelajaran yang bisa guru terapkan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Metode ini menekankan pada kerja sama antar murid dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan bernaung pada pendekatan konstruktivisme.

Menurut Wina Sanjaya (2008: 241) *cooperative learning* adalah rangkaian belajar yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diirumuskan. Sedangkan menurut Trinato (2009: 57), *"Cooperative learning berasal dari kata cooperative yang artinya memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok serta saling membantu sama lain"*. Jadi, metode pembelajaran kooperatif merupakan metode yang melibatkan kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa bersama-sama memecahkan masalah dalam pembelajaran, serta mencari solusi permasalahan tersebut melalui diskusi bersama.

Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

Proses kegiatan belajar dan mengajar di kelas memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Untuk itu, guru berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan belajar bahasa Inggris siswa yaitu dengan cara inovasi metode pembelajaran. Dalam penyajian materi, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang cocok bagi siswa. Guru tidak hanya mampu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, tetapi juga mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap ilmu yang sudah disampaikan. Salah satu model pembelajaran yang efektif dan membuat mutu pendidikan lebih baik yaitu model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw. Menurut Agus Suprijono (2009: 89), model pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan pembelajaran yang kooperatif di mana guru membagi kelas dalam kelompok-kelompok kecil. Guru dapat menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dalam membantu siswa agar lebih aktif dalam belajar dan juga meraih prestasi belajar yang maksimal, karena dalam model pembelajaran ini siswa melakukan pembelajaran secara berkelompok.

Menurut Yatim (2010: 271-272) dalam Fendika (2019: 13), karakteristik model *cooperative learning* tipe jigsaw terdiri dari:

1. Adanya tutor sebaya yakni teman sejawat yang lebih berkompeten.
2. Adanya kelompok asal dan kelompok ahli.
3. Dalam kelompok ahli, siswa saling bekerja sama dalam memahami topik yang diberikan oleh guru sampai menjadi ahli topik tersebut.
4. Dalam kelompok asal siswa saling mengerjakan keahliannya masing-masing.

Adapun langkah-langkah pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw menurut Rusman (2012: 218) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dikelompokkan dengan jumlah anggota kurang lebih empat sampai enam orang yang disebut kelompok asal.

2. Masing-masing anggota dalam kelompok asal diberi tugas yang berbeda.
3. Anggota dari kelompok asal yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.
4. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal masing-masing dan menjelaskan kepada anggota kelompok asal tentang sub bab yang mereka kuasai.
5. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi.
6. Pembahasan.
7. Penutup.

Berdasarkan uraian di atas, langkah-langkah penerapan model pembelajaran jigsaw dalam pembelajaran yaitu: *pertama*, siswa belajar dibagi kelompok secara heterogen. Pemilihan kelompok tidak berdasarkan gender, kemampuan akademik ataupun keaktifan siswa. Tahap awal pengelompokan siswa disebut kelompok awal yang terdiri dari 4 - 5 orang. Setelah itu, setiap kelompok asal diberikan topik yang berbeda oleh guru dan diminta untuk memahami topik tersebut berdasarkan topik masing-masing. *Kedua*, setelah siswa memahami topiknya, mereka diminta untuk menyebar dan membentuk kelompok ahli yakni kelompok yang memiliki kesamaan topik. *Ketiga*, kelompok ahli kemudian kembali kepada kelompok asal untuk *sharing* dan menjelaskan materi yang sudah dibahas dengan kelompok ahli dengan teman kelompok asal. *Keempat*, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi. *Kelima*, siswa dan guru membahas bersama-sama terkait materi yang diajarkan dan melakukan *feedback*. Terakhir, guru melakukan penilaian kepada setiap kelompok.

Penggunaan metode *cooperative learning* tipe jigsaw memiliki banyak keunggulannya, yaitu dapat melatih tanggung jawab siswa dalam belajar secara berkelompok. Siswa diminta untuk berlatih dalam bertanggung jawab pada saat berada di kelompok ahli karena mereka harus memahami bagian topiknya sebelum menyampaikan kepada kelompok asal. Hal ini menjadi tanggung jawab siswa pada

kelompok tim ahli untuk menyampaikan kembali kepada kelompok asal. Selain itu, tipe pembelajaran ini dapat melatih keaktifan siswa dalam berbicara dan mengeluarkan ide, pendapat dan gagasannya kepada kelompoknya. Selanjutnya, siswa dapat mengembangkan kreatif siswa dan juga memiliki kesempatan untuk melakukan interaksi sosial.

Pengertian Kemampuan

Kemampuan merupakan hal yang penting dimiliki siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam mempelajari bahasa Inggris. Robbins (2006: 46) mendefinisikan, “Kemampuan (*ability*) merupakan kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan”. Individu yang memiliki kemampuan tinggi akan cenderung mampu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat.

Menurut Ivancevich, Kanopaske, Matteson (2006: 217) kemampuan adalah suatu bakat yang dimiliki seseorang dalam melakukan tugas fisik ataupun mental. Greenberg dan Baron (dalam Buyung, 2007: 38) mendefinisikan kemampuan sebagai berikut: *ability mental and physical capacities to perform various task* artinya kemampuan adalah kapasitas mental dan fisik untuk mengerjakan berbagai tugas. Adapula pendapat lain menurut Sudrajat (2008: 63), menghubungkan kemampuan dengan kata kecakapan. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda dalam melakukan suatu tindakan. Kecakapan ini mempengaruhi potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Proses pembelajaran mengharuskan siswa mengoptimalkan segala kecakapan yang dimiliki.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan sesuatu yang dimiliki oleh individu atau keterampilan yang dikuasai seseorang dalam melaksanakan tugas atau tindakan baik kemampuan fisik maupun kemampuan mental. Kemampuan yang dimiliki setiap individu berbeda-beda dalam menguasai

suatu keahlian atau dalam mengerjakan tugas atau beragam suatu pekerjaan.

Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris

Sebagai bahasa internasional, bahasa Inggris wajib dipelajari oleh siswa Indonesia. Bahasa Inggris diajarkan di Indonesia mulai dari jenjang SD hingga perguruan tinggi. Dalam mempelajari bahasa Inggris, ada empat keterampilan yang harus dikuasai yaitu menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), menulis (*writing*) dan membaca (*reading*).

Menyimak (*listening*), merupakan kegiatan di mana siswa diharapkan mampu menyimak percakapan dalam bahasa Inggris atau dari *native speaker*. Akan tetapi, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyimak (*listening*). Kurangnya penguasaan kosakata (*vocabulary*) dan kurangnya berlatih dalam mendengarkan percakapan bahasa Inggris mempengaruhi kemampuan menyimak (*listening*) siswa.

Berbicara (*speaking*), dalam kegiatan ini siswa diharapkan mampu untuk berbicara dalam bahasa Inggris dengan lancar. Kegiatan berbicara (*speaking*) lebih menekankan pada *accuracy* dan *pronunciation* sehingga siswa memiliki banyak kesulitan dalam menguasai keterampilan *speaking* karena banyak siswa yang tidak terbiasa berbicara bahasa Inggris terutama dalam percakapan sehari-hari.

Menulis (*writing*), kegiatan ini diharapkan siswa mampu menulis dan merangkai kata dalam bahasa Inggris dengan menggunakan *grammar* yang tepat. Menulis (*writing*) bukanlah kegiatan yang mudah karena banyak sekali siswa yang mengalami kesulitan dalam menuangkan ide atau gagasan ke dalam bentuk tulisan dan juga dalam menguasai *grammar*. Kurangnya minat baca siswa mempengaruhi terhadap kemampuan menulis siswa dalam bahasa Inggris.

Membaca (*reading*), kegiatan ini sangat penting dilakukan oleh siswa dalam mengembangkan kemampuan bahasa Inggris. Kegiatan

reading dapat membantu siswa memperluas pengetahuan siswa dalam bahasa Inggris dan juga memperkaya kosakata. Tarigan (2011: 14) mengatakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas bergantung kepada kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya akan kosakata yang dimiliki, maka semakin akan semakin pandai pula keterampilan berbahasanya. Jadi, kosakata sangat mempengaruhi kemampuan bahasa Inggris siswa.

Selain memiliki 4 keterampilan yang siswa harus kuasai dalam pembelajaran bahasa Inggris, ada pula tiga komponen yang perlu siswa latih dalam mengembangkan empat keterampilan tersebut yaitu, *grammar*, *vocabulary* dan *pronuciation* (Suyanto, 2008: 43). Komponen-komponen tersebut merupakan program bahasa yang sangat berpengaruh dalam mengembangkan keterampilan bahasa. Oleh karena itu, keempat keterampilan dan tiga komponen bahasa sangat penting dikuasai siswa dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris.

Adapun upaya yang bisa dilakukan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam bahasa Inggris yaitu salah satunya dengan cara menerapkan metode *cooperative learning* tipe jigsaw. Guru dapat menggunakan metode ini dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris siswa karena metode ini merupakan metode yang bisa melibatkan empat keterampilan dan tiga komponen bahasa Inggris.

Dengan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diharapkan siswa termotivasi dalam belajar bahasa Inggris karena metode ini sangat menarik dan membuat aktif para siswa, terhindar dari kebosanan dan kejenuhan, melatih percaya diri dan tanggung jawab, serta dapat meningkatkan interaksi sosial yang baik.

Dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa, guru dapat menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Ada pun contoh tahap pengajaran dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe jigsaw dalam meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris yang bisa guru aplikasikan sebagai berikut:

1. Siswa diberikan *brainstorming* terlebih dahulu sebelum masuk ke pembelajaran inti. Misalnya dengan memberikan pertanyaan yang menarik dan memunculkan rasa penasaran siswa contohnya *guessing game* dan sebagainya.
2. Siswa diberikan informasi terkait materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Siswa diberikan penjelasan singkat mengenai materi yang akan diajarkan.
4. Siswa diberikan penjelasan mengenai metode pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw sehingga siswa mengetahui langkah apa saja yang akan mereka lakukan setelah selesai.
5. Siswa dibagi menjadi 4 atau 5 kelompok tergantung jumlah murid di kelas.
6. Setiap kelompok diberikan topik yang sama akan tetapi dalam setiap anggota kelompok diberikan topik yang berbeda. Kelompok ini disebut dengan kelompok asal.
7. Siswa diberikan waktu untuk berpikir dan memahami topik yang menjadi bagiannya.
8. Siswa diminta untuk membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli. Dalam kelompok ini siswa menyebar ke setiap kelompok dan bergabung dengan siswa yang memiliki topik yang sama sehingga tercipta kelompok baru yang masih terdiri dari 4 atau 5 orang namun dalam kelompok ini terdiri dari kelompok ahli atau berbeda dengan anggota sebelumnya.
9. Siswa diberikan waktu untuk berdiskusi mengenai topik tersebut dan memahaminya karena setelah mereka selesai berdiskusi dan paham dengan topik yang menjadi bagiannya, mereka diminta untuk *share* kepada kelompok asal.
10. Siswa diminta untuk kembali kepada kelompok asal.
11. Masing-masing anggota kelompok menjelaskan kepada kelompoknya terkait topik yang menjadi bagiannya.
12. Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasilnya.

13. Siswa dan guru membahas bersama-sama terkait materi yang dipelajari hari ini dan dari kegiatan tersebut.
14. Siswa dan guru melakukan *feedback* serta guru memberikan soal terkait materi
15. Siswa diberikan penilaian kelompok dan individu
16. Siswa diberikan penghargaan oleh guru

Metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw membuat siswa lebih aktif dan semangat untuk belajar bahasa Inggris. Siswa tidak akan mudah bosan dan mengantuk di kelas. Selain itu, berdiskusi dengan kelompok dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Hal ini didukung oleh pendapat Jerolimex dan Parker dalam (Isjoni, 2014: 24) bahwa keunggulan yang diperoleh dalam pembelajaran kooperatif adalah:

1. Saling ketergantungan yang positif
2. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu
3. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas
4. Suasana kelas yang rileks dan menyenangkan, terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dan guru
5. Memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *cooperative learning* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, terutama secara berkelompok. Selain itu, siswa juga dapat membangkitkan pikiran, meningkatkan kemampuan belajar, melatih tanggung jawab dan belajar menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Menurut Lee Manning dan Lucking dalam Slavin (1995: 5), pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang tidak ditemukan dalam kegiatan individual yaitu interaksi sosial, pertanggung jawaban dan kerja sama dalam kelompok.

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari berbagai penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Hal ini terbukti dari adanya peneliti sebelumnya yaitu:

1. Penelitian dilakukan oleh mahasiswa yang bernama Windiahsari dari Fakultas Hukum, Universitas Negeri Semarang, dalam skripsinya yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris Di Fakultas Hukum UMNES."

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *cooperative learning* tipe jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris siswa. Terbukti dari hasil *pre-test* dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 30%. Hasil belajar bahasa Inggris siswa pada hasil *post test* siklus I dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 40%. Pada hasil *post test* siklus II terdapat peningkatan skor dengan presentase ketuntasan belajar sebesar 75%.

Prestasi belajar pada mata kuliah bahasa Inggris meningkat dikarenakan adanya perbaikan pada setiap siklus. Selain itu, peningkatan prestasi belajar ini dikarenakan beberapa hal di antaranya siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar, melakukan kerja sama dengan temannya sehingga ketika ada siswa yang mengalami kesulitan, siswa lain akan membantunya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa yang bernama Arik Susanti dengan jurusan PPkn Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Surabaya, dalam skripsinya yang berjudul "*Cooperative Laearning* Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Mahasiswa UNESA".

Berdasarkan hasil dari penelitiannya bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe jigsaw dapat

meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mahasiswa. Hal ini dapat dilihat pada siklus I yaitu 40 mahasiswa yang mendapatkan nilai di atas 70 berjumlah 15 mahasiswa yaitu sebesar 37,5%. Sedangkan yang mendapatkan nilai di bawah 70 berjumlah 25 mahasiswa. Jadi mahasiswa yang mengalami ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 37,5%. Pada siklus II, mahasiswa mengalami peningkatan dalam kemampuan bahasa Inggris yaitu mahasiswa mendapat nilai di atas 70 berjumlah 34 atau sebesar 85%.

3. Penelitian dilakukan oleh mahasiswa yang bernama Ratri Rikma dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Peserta Didik Kelas V di MI Darussalam 02 Aryojeding Tulungagung.

Hasil penelitian menunjukkan telah terjadi peningkatan keaktifan dan kerja sama melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mata pelajaran bahasa Inggris peserta didik kelas V MI Darussalam 02 Aryojeding Tulungagung yaitu penelitian pada siklus I sebesar 75,33% dan pada siklus II sebesar 46%. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa dapat diketahui dari skor hasil presentasi rata-rata ketuntasan belajar siswa 34,62% pada *pre-test*, dan terjadi peningkatan pada *post test* siklus I yaitu sebesar 61,54%. Selanjutnya terjadi peningkatan lagi pada *post test* siklus II sebesar 92,30%.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris karena ketiga peneliti telah membuktikan bahwa adanya peningkatan pada siklus II.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Oleh karena itu, guru dapat menerapkan metode ini dalam kegiatan belajar dan mengajar agar siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif dan efektif. Selain itu, metode pembelajaran jigsaw memiliki banyak manfaat bagi siswa yaitu dapat belajar bersosialisasi dengan temannya, bertanggung jawab, percaya diri dan tidak mudah bosan dalam belajar. Ada pun langkah utama dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yaitu: 1) Pembentukan kelompok asal, 2) Diskusi antar kelompok asal, 3) pembentukan kelompok ahli, 4) Diskusi dengan kelompok ahli, 5) presentasi, 6) Pembahasan, 7) Pemberian tugas, 8) Penilaian, dan 9) Pemberian penghargaan.

Referensi

- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Crystal, D. (2003). *English as a global language*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Isjoni. (2014). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Ivancevich, K dan Matteson. (2006). *Perilaku dan Manajemen Organisasi*. Jilid 1 edisi ketujuh. Diterjemahkan oleh: Gina Gania. Jakarta: Erlangga.
- McMaster, K.N. and Fuchs, D. (2002). *Cooperative Learning on the Academic Achievement of Students with Learning Disabilities: an Update of Tateyama- Sniezek's Review*. Learning Disabilities Research & Practice Journal, Vol. 17 No. 2. 107-117.
- Parstiyo, Fendika. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan di Kelas V SDN Sepanjang 2*. Surakarta: Kekata Publisher .
- <https://books.google.co.id/>

PENGARUH PENERAPAN MODEL MAKE A MATCH TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI LINGKUNGAN SEKOLAH DASAR

Oleh: Nur Hasanah, M. Hum

Latar Belakang

Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan menjadi momok baru bagi para guru yang masih menerapkan metode ceramah dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang menyenangkan juga masih menjadi tema yang selalu hangat untuk dibicarakan bagi para guru hingga pemerhati pendidikan. Efektivitas pembelajaran yang menyenangkan ini tidak terlepas dari teori pembajakan amygdala oleh Daniel Goleman, seorang psikolog yang kerap membahas *Emotional Intelligence*. Dalam bukunya *Emotional Intelligence*, Goleman membahas bagaimana peran salah satu bagian dari otak manusia yaitu Amygdala. Amygdala dianggap berperan sebagai sebuah alarm untuk otak manusia. Ketika amygdala mengirimkan sinyal takut atau bahaya, maka hal ini akan berimbas pada kemampuan berpikir pada otak. Dengan kata lain, ketika ingin seseorang berpikir dengan jernih, amygdala harus diajak berdamai terlebih dahulu. Dalam proses berpikir hingga mengambil keputusan, amygdala dapat menimbulkan masalah dan ketika itu terjadi, Goleman menyebutnya sebagai *amygdala hijack* atau pembajakan amygdala. Lalu apa efeknya? Seseorang yang mengalami amygdala hijack, dia tidak dapat berpikir dan mengambil keputusan dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, *amygdala hijacking* sering terjadi ketika seorang siswa merasa takut dengan gurunya. Ketika siswa tersebut merasa takut, amygdala akan mengirimkan sinyal ke dalam otaknya sehingga sulit untuk berpikir dan memproses informasi (pelajaran) yang dia dapatkan selama pembelajaran. Pembelajaran

pun tidak tersimpan dengan baik dalam otaknya. Hal ini sering terjadi di sekolah baik dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah tinggi atau kuliah. Khususnya di sekolah dasar, tentu saja, efek dari *amygdala hijacking* ini sangat tidak diinginkan mengingat siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran merupakan anak-anak. Kegiatan pembelajaran yang disarankan tentu saja pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Johnson et al (1991), melalui bermain, anak-anak dapat berkembang secara intelektual, fisik, kreatif, sosial hingga emosional. Menyediakan pengalaman di dalam dan di luar ruangan dengan terencana merupakan hal yang penting dilakukan dalam rangka mendukung anak-anak belajar dengan gembira dan penuh tantangan. Penelitian Tindakan kelas telah banyak dilakukan untuk membuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan metode yang tepat dan menyenangkan dapat memberikan peningkatan secara akademik dan secara psikologis bagi siswa yang terlibat. Banyak penelitian yang membuktikan Ketika seorang guru mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak hanya tepat tetapi juga menyenangkan, ternyata memiliki dampak positif. Tidak hanya meningkatnya hasil belajar siswa, tetapi juga memunculkan motivasi belajar siswa. Salah satu untuk memunculkan motivasi siswa untuk belajar adalah mengajak siswa bekerja sama dengan temannya dalam proses pembelajaran. Slavin (1991) menganalogikan pentingnya kerja sama dalam pembelajaran dengan olahraga kasti di mana para anggota tim saling memberi semangat agar tim mereka tidak terkalahkan. Momen saling memberi semangat ini merupakan momen yang sulit dilupakan khususnya bagi anak-anak. Tidak hanya keberhasilan yang didapat dengan saling menyemangati yang menjadi sorotan bagi Slavin, tetapi juga bagaimana setiap anggota tim merasa diterima di kelompoknya untuk satu tujuan. Analogi ini kemudian membuat Slavin beranggapan bahwa kerja sama seperti yang terjadi dalam olahraga kasti dapat diterapkan dalam kegiatan di kelas. Tentunya, dengan

guru yang berperan sebagai fasilitator agar suasana pembelajaran berjalan dengan kondusif. Berangkat dari pemikiran yang sama, para peneliti dan pemerhati pendidikan melakukan penelitian yang ingin menerapkan konsep kerja sama dalam tim ke dalam suatu metode pembelajaran. Penelitian yang mengangkat tema besar *cooperative learning* telah banyak dilakukan dan tak sedikit yang menunjukkan keberhasilan pencapaiannya dalam pembelajaran. Salah satu model yang ada dalam *cooperative learning* adalah *make a match*.

Menurut Joyce et al (1986) *make a match* adalah salah satu model yang ada dalam *cooperative learning* yang dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran di semua level atau tingkat. Dalam model ini, pembelajaran yang menyenangkan berjalan dengan mengarahkan siswa mencari pasangannya ketika mempelajari suatu konsep atau materi. Model ini dianggap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kali ini, penulis akan menyoroti bagaimana pengaruh pembelajaran kooperatif dengan model *make a match* terhadap pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar.

Dilansir dari situs www.languagecoursesuk.co.uk, bahasa Inggris memiliki jumlah penutur sekitar 952 juta orang yang tersebar di berbagai negara di dunia. 339 juta orang dari negara yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa pertama, 603 juta orang dari negara yang menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua. Di Indonesia, bahasa Inggris dikategorikan sebagai bahasa asing dan sudah lama diperkenalkan di sekolah mulai dari tingkat SD hingga perguruan tinggi. Di tingkat sekolah dasar, penerapan kurikulum 2013 menjadi awal diperlakukannya bahasa Inggris sebagai muatan lokal, artinya mata pelajaran bahasa Inggris tidak diwajibkan untuk sekolah dasar baik negeri maupun swasta. Namun, hal ini tidak menyurutkan niat orang tua dan guru untuk memperkenalkan bahasa Inggris sejak sekolah dasar meskipun di luar kegiatan belajar mengajar (KBM). Tentu saja, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar harus

diajarkan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan model *make a match* dapat diterapkan dalam konteks tersebut.

Salah satu penelitian terkait pengaruh penerapan *make a match* dalam bahasa Inggris di lingkungan Sekolah Dasar telah dilakukan oleh Mulyana dkk (2013). Mulyana dkk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Make a match Dalam Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris”. Dalam penelitiannya, disebutkan salah satu faktor kurang berhasilnya pencapaian pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris adalah tidak adanya metode pembelajaran yang membuat anak antusias. Metode yang digunakan saat pra-siklus adalah metode ceramah.

Peneliti pun melakukan tindakan dengan menggunakan model *make a match*. Setelah mendapatkan tindakan sesuai dengan arahan peneliti selama 3 siklus, pencapaian pembelajaran pun dapat dikatakan berhasil dengan ditunjukkannya peningkatan dalam hasil pembelajaran. Keberhasilan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model *make a match* untuk pembelajaran bahasa Inggris juga diperoleh beberapa peneliti lainnya.

Kajian Pustaka

Manusia merupakan makhluk sosial yang dapat diartikan bahwa manusia saling membutuhkan. Seharusnya konsep saling membutuhkan ini secara tidak langsung terus diajarkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Anak-anak diperkenalkan bagaimana cara bersosialisasi dengan baik dalam pergaulan di sekolah sehari-hari agar nantinya dapat diterima di lingkungan sosial yang lebih luas lagi yang akan ditemui saat usia mereka beranjak dewasa. Sayangnya, dalam lingkungan kelas tradisional, kecenderungan untuk mengajarkan anak bersosialisasi dengan baik tidak dianggap penting. Menurut Singh (2011), lingkungan kelas tradisional lebih mengarahkan siswanya untuk berkompetisi secara individu untuk mendapatkan ranking, pujian, hingga pengakuan. Sebagian besar

pelatihan yang diberikan kepada guru adalah bagaimana guru berperan sebagai fasilitator antara materi dan siswa. Jarang ditemukan adanya pelatihan yang mengarahkan guru agar membimbing siswa mereka untuk berinteraksi dengan baik satu sama lain dengan saling bekerja sama, saling membantu, saling menghargai atau saling memberi semangat. Dalam menyikapi hal ini, alternatif yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang dikenal dengan nama *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif. Dalam metode pembelajaran ini, siswa melakukan pembelajaran sambil belajar bekerja sama dan menerima satu sama lain demi mendapatkan tujuan (*goal*) atau target yang telah ditentukan oleh guru.

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berkelompok dalam mencapai target dalam pembelajaran tersebut. Tentu saja, pembelajaran ini berada dalam pengawasan guru. Menurut Johnson et al (1991), pembelajaran kooperatif adalah perangkat edukasi di mana sekelompok kecil siswa bekerja sama untuk meningkatkan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran ini dilakukan dengan siswa bekerja sama untuk mencapai capaian pembelajaran yang ditentukan (Johnson et al, 1992,1993).

Menurut Johnson and Johnson (2008), aktivitas pembelajaran siswa menjadi faktor yang penting dalam menyukseskan proses pembelajaran. Berdasarkan teori ini, siswa diarahkan untuk berperan aktif dalam pembelajaran dengan memberikan aktivitas beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Singh (2011), bentuk tugas apa pun yang diberikan kepada siswa dapat dikerjakan dengan saling bekerja sama.

Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif mengedepankan bentuk kerja sama siswa dalam proses

pembelajaran. Dengan kata lain, siswa mencapai tujuan pembelajaran bersama-sama tanpa meninggalkan pemahaman secara individu terhadap materi yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa idealnya dikelompokkan dengan latar belakang yang berbeda-beda. Baik latar belakang budaya, sosial ekonomi, hingga kemampuan akademik. Dari segi latar belakang budaya dan sosial ekonomi, siswa belajar menerima apa pun kondisi teman sekelompok mereka tanpa membedakan sehingga membuat siswa belajar sikap toleransi. Dari segi kemampuan akademik, siswa yang memiliki prestasi akademik baik akan menjadi narasumber bagi teman-temannya yang kurang memahami materi atau tugas yang diberikan.

Make A Match

Make a match atau mencari pasangan merupakan salah satu model pembelajaran yang termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lorna Curan tahun 1994. Model pembelajaran ini dikembangkan untuk meningkatkan tidak hanya kemampuan anak dalam memahami materi tetapi juga keaktifan siswa di sekolah sekaligus mengasah kemampuan sosial mereka.

Pengertian Make A Match

Pada kegiatan belajar mengajar di kelas, guru seringkali disibukkan dengan cara menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh siswa. Hal yang kurang menjadi perhatian bagi para guru adalah bagaimana memotivasi siswa itu sendiri untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan buat mereka. Kompetisi di kelas lumrah terjadi secara individu sehingga memberatkan siswa yang tidak menonjol secara akademik. Namun hal ini bisa diatasi dengan mengarahkan siswa berkompetisi secara berkelompok dan tentunya guru tetap berperan aktif membimbing agar suasana kelas tetap berjalan dengan

baik. Alternatif model pembelajaran yang memotivasi siswa untuk aktif adalah model *make a match*.

Menurut Shoimin (2014) *make a match* adalah suatu model pembelajaran yang diterapkan dengan menggunakan kartu jawaban dan kartu soal. Kartu soal dan kartu jawaban merupakan materi yang telah ditentukan oleh guru. Menurut Zawil (2016), *make a match* adalah sebuah permainan yang dilakukan siswa dengan membagi siswa kelas menjadi 2 kelompok sehingga terdiri dari kelompok A dan kelompok B. Kelompok A mendapatkan kartu yang di dalamnya terdapat topik terkait materi yang ditentukan guru, dan kelompok B mendapatkan kartu yang di dalamnya terdapat deskripsi mengenai topik terkait materi yang sama. Dapat disimpulkan bahwa *make a match* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam memahami materi yang diberikan dan mencapai tujuan pembelajaran dengan bergerak aktif mencari pasangan kartunya.

Langkah Penerapan Model Make A Match

Pentingnya mengetahui langkah-langkah apa saja yang harus diperhatikan ketika menerapkan model pembelajaran *make a match* telah disampaikan oleh Huda (2015). Menurutnya, seorang guru perlu mengetahui, memahami dan menguasai hal-hal yang perlu dilakukan dalam penerapan suatu model pembelajaran agar guru tidak hanya menguasai secara teoritis tetapi juga dapat menguasai secara praktis yang nantinya akan mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Dirangkum dari Shoimin (2014) dan Huda (2013), langkah-langkah untuk menerapkan *make a match* di kelas mencakupi persiapan, pelaksanaan, penutup.

a. Persiapan

Dalam tahapan ini, guru diarahkan untuk mempersiapkan kartu-kartu yang akan digunakan. Terdapat dua jenis kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Kartu yang digunakan juga haruslah relevan dengan materi pembelajaran yang ingin

disampaikan. Guru juga harus memperhatikan alokasi waktu yang akan digunakan dalam pelaksanaan di kelas. Rusman (2012: 59) mengatakan bahwa alokasi waktu perlu diperhatikan dan di dalamnya meliputi kegiatan awal $\pm 20\%$, materi pokok $\pm 80\%$, dan untuk penutup $\pm 20\%$. Jika kelas memiliki siswa lebih dari 30 orang, guru harus memperhitungkan apakah akan membentuk kelompok A dan B di hari pelaksanaan atau di hari sebelum pelaksanaan untuk mengurangi terpakainya waktu. Siswa sekolah dasar cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama dalam membentuk kelompok karena karakter mereka yang memiliki keinginan kuat untuk bermain. Guru memberikan gambaran atau simulasi bagaimana pelaksanaan pembelajaran akan berlangsung sehingga siswa mengerti.

b. Pelaksanaan

- 1) Guru membagi siswa kelas menjadi 2 kelompok yaitu kelompok A dan B. Pastikan setiap siswa mendapatkan kartu. Siswa yang masuk dalam kelompok A mendapatkan kartu soal dan siswa yang masuk ke dalam kelompok B mendapatkan kartu jawaban.
- 2) Guru memberikan informasi batas waktu.
- 3) Guru meminta siswa berpikir apa pasangan kartu dari kartu yang dipegang masing-masing siswa.
- 4) Guru mengarahkan agar siswa kelompok A mencari pasangan ke siswa yang ada di kelompok B.
- 5) Siswa yang telah menemukan pasangan kartunya segera melapor ke guru untuk dicatat.
- 6) Siswa yang tidak menemukan pasangan kartunya diminta berkumpul di area berbeda dengan siswa yang menemukan pasangannya.
- 7) Jika siswa menemukan pasangan yang tepat, siswa tersebut bersama pasangannya diminta untuk menjelaskan alasan

mereka mencocokkan kartu tersebut, kemudian mereka mendapatkan poin.

- 8) Jika siswa tidak menemukan pasangan, mereka wajib menyimak dan memberikan komentar terhadap penjelasan siswa yang berhasil.
- 9) Guru memeriksa hasil penjelasan siswa yang berhasil dan menegaskan apakah penjelasan benar atau tidak.
- 10) Guru mengarahkan setiap siswa yang belum mendapatkan pasangannya untuk bergerak aktif mencari lagi dan setelah itu, setiap pasangan juga memberikan penjelasan.

c. Penutup

- 1) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran.
- 2) Jika sudah selesai satu sesi dan ingin melanjutkan ke sesi selanjutnya, kartu pertanyaan dan jawaban dikocok dan siswa memilih kartu yang berbeda dengan kartu yang sebelumnya didapat.

Kelebihan dan Kelemahan Model Make A Match

Setiap model pembelajaran pastilah memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan ini sepatutnya diketahui oleh para guru atau mereka yang ingin mengaplikasikan model pembelajaran tertentu agar menyiapkan langkah antisipasi meminimalisir terjadinya penerapan model pembelajaran yang tidak efektif. Model pembelajaran *make a match* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dapat berlangsung dengan suasana yang menyenangkan. Menurut Prihatmojo, Darsono dan Sumadi (2015), *make a match* adalah pembelajaran aktif untuk menilai pengetahuan dan kemampuan siswa terhadap apa yang telah dipelajari melalui permainan atau dapat dikatakan ini adalah permainan mencari pasangan kartu pertanyaan atau jawaban

sekaligus mempelajari tentang konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

2. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Menurut Riyanti dan Abdullah (2018), model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sekaligus membuat siswa tertarik untuk lebih memahami materi dengan menyelesaikan soal.
3. Membangun sikap kerja sama yang bersifat positif antara sesama siswa. Menurut Kurniasih dan Berlin (2015), sikap kerja sama yang terjalin antara siswa terwujud dengan dinamis karena hanya dengan bekerja sama maka target yang ditentukan guru dapat dituntaskan.

Selain kelebihan, perlu juga untuk mengetahui kekurangan dalam model pembelajaran *make a match* untuk menyiapkan langkah antisipasi. Beberapa kekurangan dalam model *make a match* adalah sebagai berikut:

1. Berpotensi menciptakan suasana belajar yang tidak kondusif ketika kelas merupakan kelas besar. Jika jumlah siswa melebihi 30 orang, guru sebaiknya menyiapkan langkah antisipasi seperti membuat kesepakatan bersama agar tertib.
2. Tidak mudah menyiapkan kartu-kartu soal dan jawaban yang diperlukan guru dalam menerapkan *make a match*. Guru butuh waktu dalam menyiapkan kartu yang relevan dengan materi.
3. Alokasi waktu harus benar-benar diperhitungkan karena ketika waktu tidak cukup dan pelaksanaan berjalan dengan terburu-buru, siswa akan susah berkonsentrasi.

Bahasa Inggris di Lingkungan Sekolah Dasar

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional karena banyak digunakan sebagai alat komunikasi antar bangsa. Kebutuhan menguasai bahasa Inggris semakin kuat dalam dunia akademik hingga

dunia kerja. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris dianggap perlu di lingkungan sekolah dasar meskipun sifatnya tidak wajib setelah penerapan kurikulum 2013. Beberapa keterampilan berbahasa Inggris pun mulai diperkenalkan di lingkungan sekolah dasar yaitu berbicara (*speaking*), menyimak (*listening*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). 4 keterampilan bahasa ini saling berkaitan. Keterampilan *listening* dan *reading* merupakan keterampilan untuk mendapatkan informasi (aspek reseptif) sedangkan *speaking* dan *writing* merupakan keterampilan untuk memberikan informasi (aspek produktif).

Berbicara (Speaking)

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang diajarkan di lingkungan sekolah dasar yang mengadakan pembelajaran bahasa Inggris. Berbicara adalah proses pembentukan makna secara interaktif yang meliputi memproduksi, menerima, dan memproses informasi. Bentuk dan maknanya tidak lepas dari konteks peristiwa, partisipan dan tujuan berbicara (Burns dan Joyce, 1997). Menurut Suyanto (2007), insting untuk berinteraksi dan berbicara adalah hal yang paling penting untuk pembelajaran bahasa Inggris.

Sudah sewajarnya seorang guru yang mengajarkan bahasa Inggris ke siswanya memahami peran bahasa sebagai alat komunikasi. Dengan memahami peran utama bahasa ini, maka seorang guru diharapkan berusaha untuk mendorong siswanya berbicara atau berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang dipelajari.

Menyimak (Listening)

Salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif adalah menyimak (*listening*). Saat melakukan kegiatan menyimak, siswa memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi dari apa yang disiapkan oleh guru. Dengan menyimak, maka siswa mempelajari banyak hal dalam pembelajaran bahasa Inggris. Mereka akan mengetahui intonasi, pelafalan, hingga mimik wajah (jika media yang digunakan adalah media audio visual). Menurut Nunan (1998), menyimak

adalah keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa karena tanpa menyimak, siswa tidak pernah belajar berkomunikasi secara efektif.

Membaca (Reading)

Membaca diartikan sebagai sebuah prosedur yang rumit. Pembaca membaca untuk mendapatkan informasi dari halaman cetak. Mereka harus dapat melafalkan dan memahami kata, tanda, huruf, dan simbol yang dicetak dengan memberikan makna pada kata, tanda, huruf dan simbol tersebut (Stallfter, 1969) sedangkan menurut Brunnan (1989), membaca merupakan interaksi dua arah antara penulis dan pembaca. Tadesse (2017) mengungkapkan bahwa keterampilan membaca mengacu pada kemampuan untuk memahami teks. Keterampilan ini dianggap penting dikuasai sejak anak berusia dini.

Menulis (Writing)

Menurut Schmandt-Besserat, Denise and Michael Erard. (2008), menulis adalah sebuah perantara dalam komunikasi manusia yang meliputi representasi sebuah bahasa dengan menggunakan simbol-simbol. Meskipun bahasa tulis tidak dikenal oleh semua bahasa, namun kehadiran menulis dapat melengkapi dan memperluas kapasitas bahasa lisan dengan adanya bentuk lisan yang tahan lama dan dapat dikirim melintasi ruang (contohnya dengan korespondensi) dan disimpan dari waktu ke waktu (contohnya dengan adanya perpustakaan). Dari definisi ini, menulis menjadi keterampilan penting bagi mereka yang mempelajari suatu bahasa. Guru yang mengajarkan suatu bahasa pada siswanya akan mengarahkan siswanya untuk menguasai keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang untuk mengungkapkan gagasan, pendapat dan perasaan melalui bahasa tulis (Saleh Abbas, 2006: 125).

Pembahasan

Penerapan kurikulum 13 yang bersifat tematik di lingkungan sekolah dasar mendatangkan permasalahan baru untuk pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris di lingkungan tersebut. Bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa asing yang sebaiknya dipelajari bagi anak-anak dalam rangka mempersiapkan anak-anak sekolah dasar agar mampu bersaing dan siap dengan tuntutan era saat ini yang kerap kali menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu kualifikasi yang menentukan baik dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia kerja. Hal ini menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk tetap mengadakan pelajaran bahasa Inggris sebagai muatan lokal. Sayangnya, masalah yang dihadapi pihak sekolah adalah kebingungan para guru dalam menyisipkan bahasa Inggris dalam pembelajaran yang sifatnya tematik tersebut. Belum lagi, pihak sekolah kesulitan dalam menyiapkan guru yang memang memiliki kualifikasi keterampilan berbahasa Inggris. Bagi sekolah yang memiliki guru yang mampu mengajar bahasa Inggris tentunya dapat memanfaatkan kemampuan gurunya agar pembelajaran bahasa Inggris bisa diterapkan di sekolah.

Beberapa Penelitian Tindakan Kelas telah dilakukan di sekolah dasar yang mampu mengadakan pembelajaran bahasa Inggris dan sebagian besar hasil observasi awal oleh para peneliti tersebut menyebutkan bahwa banyak siswa sekolah dasar yang tidak mencapai KKM untuk mata pelajaran bahasa Inggris yaitu dengan nilai di bawah 70. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa tidak tercapainya target pembelajaran bahasa Inggris dikarenakan beberapa hal antara lain:

a. Guru

- 1) Guru yang selalu menggunakan metode ceramah,
- 2) Guru yang tidak kreatif dan tidak antusias berperan sebagai fasilitator antara materi dan siswa,
- 3) Guru tidak memperhitungkan metode pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

b. Siswa

- 1) Siswa tidak mengetahui bagaimana menggunakan materi bahasa Inggris yang telah didapat di dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Dalam pembelajaran siswa tidak berperan aktif.
- 3) Pada siswa sekolah dasar, materi yang abstrak disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran untuk pemahaman yang lebih baik bukan sekedar hanya menghafal.

Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan oleh Mulyana, Suyanto dan Suripto (2017) berusaha mengatasi permasalahan di atas dengan menggunakan model *make a match*. Dengan model ini, guru memiliki model pembelajaran yang *lain dan tidak membosankan*. *Make a match* dianggap tepat karena dalam penerapannya yang membuat guru kreatif dengan menyiapkan kartu-kartu yang terdiri dari kartu soal dan jawaban. Selain itu, model pembelajaran ini memberikan pengalaman kepada guru untuk melihat secara langsung keaktifan siswanya di kelas sekaligus guru mempelajari bagaimana menjaga situasi kelas tetap kondusif selama pembelajaran. Di sisi lain, penerapan *make a match* memberikan instruksi kepada siswa untuk mau bergerak aktif mencari kartu pasangannya. Ketika kartu soal diberikan dan siswa yang memiliki kartu soal berusaha mencari kartu jawaban dengan bertanya hingga berdiskusi dengan temannya, hal ini akan membantu siswa memahami materi. Dengan kata lain, siswa berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Mulyana dkk melihat ada peningkatan persentase proses pembelajaran, aktivitas dan ketuntasan belajar untuk setiap siklus. Persentase dari ketiga aspek tersebut mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Selain itu, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan model ini ditemukan oleh peneliti antara lain 1) bahasa penyampaian memberikan pengaruh dalam efektivitas penerapan model *make a match* pada mata pelajaran bahasa Inggris.

Peneliti merekomendasikan agar guru menggunakan bahasa yang baku dan sederhana agar mudah dipahami oleh siswa, 2) alokasi waktu menjadi hal yang penting untuk diperhitungkan. Penerapan model *make a match* mengharuskan guru untuk membagi kelompok sehingga guru harus mempertimbangkan waktu yang terpakai ketika melakukan pembagian kelompok. Peneliti kemudian menganjurkan agar pembagian kelompok dilakukan sehari sebelum penerapan model *make a match*, 3) siswa yang masih duduk di sekolah dasar tentu saja masih membutuhkan bantuan guru dalam menyampaikan hasil diskusi, 4) siswa yang tidak memperhatikan harus mendapatkan teguran berulang dari guru agar menjaga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Penelitian lain juga menunjukkan peningkatan ketika menerapkan model pembelajaran *make a match* dalam bahasa Inggris. Pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan Irvana dengan judul “Penggunaan Metode Pembelajaran *Make A Match* Dalam Penguasaan Vocabulary Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris”, model *make a match* berhasil meningkatkan penguasaan kosakata para siswa setelah menjalani 2 siklus. Selain membuktikan keberhasilan dalam peningkatan *vocabulary* siswanya, penelitiannya juga membuktikan bahwa peran guru sangatlah penting dalam keberhasilan penerapan model pembelajaran ini. Guru yang tidak melakukan persiapan dengan baik, hasil penerapan dari model pembelajaran *make a match* pada pembelajaran bahasa Inggris tidak maksimal. Hal lain yang tidak kalah penting adalah memastikan guru menerapkan model pembelajaran ini sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar, *make a match* merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan karena telah terbukti meningkatkan keaktifan siswa sehingga membantu pemahaman mereka. Dari hasil wawancara para peneliti yang telah melakukan model ini dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa

merasa tidak bosan mengikuti pembelajaran dan umumnya, hal yang mereka kuasai lebih cepat dalam pembelajaran adalah penambahan kosakata. Penambahan kosakata ini tentu saja berpengaruh terhadap keterampilan berbahasa yang lainnya. Dengan penguasaan kosakata yang baik, siswa dapat menyimak (*listening*), membaca (*reading*), menulis (*writing*), dan berbicara (*speaking*). Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan Froebel bahwa menarik perhatian anak-anak untuk dapat mengembangkan pengetahuan mereka, bermain dapat dijadikan pilihan kegiatan yang dianggap sebagai suatu kegiatan yang bersifat praktis. Melalui bermain inilah, kemahiran dan kemampuan anak dapat ditingkatkan. Suasana kelas yang melakukan kegiatan bermain pun membuat anak-anak merasakan suasana baru, menghilangkan kejenuhan sehingga dapat membuat anak bersemangat kembali mengikuti pembelajaran.

Dalam meningkatkan keterampilan berbicara (*speaking*), guru bisa saja meminta siswa untuk mencari pasangan dengan mengarahkan siswa berbicara menggunakan dialog sederhana berbahasa Inggris. Ketika dialog sederhana terjadi, siswa telah melakukan 2 aktivitas, tidak hanya berbicara, tetapi juga menyimak (*listening*). Dalam penelitian Kurnia dan Rusdi yang berjudul *Teaching Speaking By Using Make a match Technique For Junior High School Students*, peneliti memberikan alasan mengapa menggunakan *make a match* sebagai model pembelajaran bahasa Inggris khususnya untuk keterampilan berbicara (*speaking*). Alasan yang diungkapkan antara lain:

1. Siswa memiliki ide dan pikiran. Hanya saja, mereka tidak tahu bagaimana mengungkapkan ide dan pikiran tersebut dalam bahasa Inggris.
2. Siswa tidak memiliki kepercayaan diri karena tidak yakin dengan kemampuannya berbahasa Inggris.
3. Menghindari penerapan metode pembelajaran yang membosankan. *Make a match* menjadi model pembelajaran yang tidak membosankan.

4. Kurangnya penguasaan kosakata membatasi siswa, membuat siswa malu hingga membuat siswa tidak terampil berkomunikasi (dapat terjadi kesalahpahaman).

Penerapan *make a match* untuk kegiatan *speaking* terjadi setelah kartu soal dan kartu jawaban dibagikan. Sebelumnya, kartu soal dapat mencantumkan informasi disertai dengan kalimat pertanyaan.

Kartu jawaban berisikan jawaban dari pertanyaan tersebut namun jawaban dihadirkan dalam bentuk kalimat. Siswa kemudian diinstruksikan untuk menemukan pasangan dari kartu yang dipegang, siswa berdiskusi dengan pasangannya. Setelah guru memberikan apresiasi bagi pasangan siswa yang berhasil menemukan jawaban yang tepat. Kegiatan inti tidak terhenti begitu saja. Langkah selanjutnya adalah membuat pasangan siswa tersebut berkomunikasi atau berdialog sesuai dengan topik yang ada dalam kartu pasangan mereka. Meskipun penerapan *make a match* untuk *speaking* dalam bahasa Inggris yang dilakukan oleh Kurnia dan Rusdi dilakukan di tingkat Sekolah Menengah Pertama, hal yang sama juga dapat diterapkan dalam lingkungan sekolah dasar. Tentu saja, guru dapat memilih topik sesuai dengan materi yang ada dan siswa melakukan sesi komunikasi atau berdialog dengan menggunakan kalimat yang lebih sederhana.

Budi Febriyanto (2015) melakukan penelitian dengan judul “*Make a match Dalam Pembelajaran Writing di Kelas V Sekolah Dasar*”. Dalam penelitiannya, peneliti menyatakan bahwa ada peningkatan keterampilan menulis yang cukup baik di siklus 2. Febriyanto menyoroti bagaimana pentingnya kemampuan sosial yang dapat memberikan pengaruh pada keterampilan menulis siswa. *Writing skill* dapat dikembangkan ketika siswa memiliki kemampuan bersosial yang baik sehingga dapat dengan mudah meminta bantuan oleh teman mereka dalam memahami materi. Peningkatan keterampilan membaca juga ditunjukkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Sigit Vebrianto Susilo (2015). Susilo menggunakan lembar kerja untuk menilai hasil pemahaman bacaan siswa. Terlihat peningkatan

yang baik setelah melakukan *treatment* dengan menggunakan model *make a match* sebanyak 3 siklus. Penerapan *make a match* pertama kali mengalami beberapa kendala sehingga hasil pembelajaran tidak maksimal. Di siklus kedua penerapan *make a match* berjalan dengan baik dengan nilai rata-rata 75% dan di siklus terakhir, penerapan *make a match* yang lebih tertib membuahkan hasil dengan nilai rata-rata mencapai 81.25%.

Kesimpulan

Make a match merupakan model pembelajaran yang termasuk ke dalam pembelajaran kooperatif. Ketika seorang guru menginginkan pembelajaran di mana siswa berperan aktif, maka model *make a match* adalah model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Model ini juga mengasah kemampuan bersosialisasi para siswa dengan membangun sikap kerja sama, pembelajaran juga berlangsung menyenangkan, dan siswa mudah memahami materi yang diberikan. Selain kelebihan, *make a match* juga memiliki kelemahan yaitu guru harus mengantisipasi ketika menerapkan model pembelajaran ini di kelas besar, guru juga harus mendedikasikan sebagian waktunya untuk menyiapkan kartu soal dan jawaban yang relevan dengan materi, dan alokasi waktu dari persiapan hingga pelaksanaan juga harus diperhitungkan.

Keberhasilan penerapan model *make a match* telah dibuktikan beberapa peneliti. Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan model ini sebagai solusi dari permasalahan penelitian terbukti dapat memberikan hasil yang baik. Tidak hanya peningkatan dalam hasil belajar, beberapa penelitian juga membuktikan bahwa model pembelajaran mencari pasangan atau *make a match* dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris yaitu *speaking*, *listening*, *reading*, dan *writing*.

Penerapan model ini tentu saja membutuhkan persiapan yang matang dari guru. Karena ketika persiapan tidak dilakukan dengan baik, hasil penerapan model *make a match* menjadi tidak maksimal.

Referensi

- Hatch, E. and Brown, C, (2008), *Vocabulary Learning Strategies and Foreign Language Acquisition*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Slavin, R.E. (1991). *Student Team Learning: A Practical Guide to Cooperative Learning (3rd Edition)*. National Education Association Washington DC.
- Johnson, D.W, R.T. Johnson, dan K.A. Smith. (1991). *Active learning: Cooperation in the college classroom*. Edina, MN: Interaction Book Company.
- Marzban, A., Alinejad,F. (2013). *The Effect of Cooperative Learning on Reading Comprehension of Iranian EFL Learners*. Procedia- Social and Behavioral Sciences.
- Goleman, D. (1996) . *Emotional Intelligence: Why it can matter more than IQ*. London: Bloomsbury
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zawil, R. (2016). *Using Make a match Tehnique to Teach Vocabulary*. English Education Journal (EEJ), 7(3), 311-328.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Prihatmodjo, A., Darsono, & Sumadi .(2015). *Pengaruh Model Make a match terhadap Hasil Belajar Geografi*. Studi Sosial Universitas Lampung.

- Ahmad izzan. (2016). *Metodologi pembelajaran bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- Martuti. (2009). *Mengelola PAUD Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk* Cet. Ke II, Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Febriyanto, B. (2015). *Make a match Dalam Pembelajaran Writing di Kelas V Sekolah Dasar*. Cakrawala Pendas, 1(2), 1-12.
- Kurnia, Y., Rusdi. (2017). *Teaching Speaking By Using Make a match Technique For Junior High School Students*. *Journal of English Language Teaching*, 6(1), 112-116
- Susilo, S.V.(2015). *Cooperative Learning Make a match Dalam Pembelajaran Reading Comprehension Di Kelas IV Sekolah Dasar*. Cakrawala Pendas, 1(1), 78-87.
- Essays, UK. (November 2018). *Definition of Reading*. Retrieved from <https://www.ukessays.com/essays/languages/definition-of-reading.php?vref=1>
- Arisanty, D. (2019). *Application of make a match model to improve geography learning outcomes*. *Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 32-40. <https://doi.org/10.3926/jotse>.
- Schmandt-Besserat, Denise and Michael Erard. (2008) *"Origins and Forms of Writing."**Handbook of Research on Writing: History, Society, School, Individual, Text*. Charles Bazerman, ed. New York: Lawrence Erlbaum Associates, 7-21 [21].
- Muliyana, P., Suyanto, I., dan Suripto. (2017) *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Dalam Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN 2 Jogopaten Tahun Ajaran 2012/2013*. *Kalam Cendekias*, 5(1.1), 116-120.
- Tadesse, Tefera. (2017). *Re: What is reading skill and its significance?*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/post/what_is_reading_skill_and_its_significance/5937e-81393553ba16e569293/citation/download.

Abbas, Saleh. (2006). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Di Sekolah Dasar*. Jakarta: departemen pendidikan nasional
dierktorat jendral pendidikan tinggi direktorat ketenagaan.

PENGAJARAN MUATAN IPA SD DENGAN MENGUNAKAN METODE DEMONSTRASI BERBASIS VIDEO

Oleh: Eva Oktaviana

Latar Belakang

Kualitas suatu bangsa dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya. Semua Negara pada dasarnya ingin meningkatkan pendidikannya, salah satu program internasional yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk melihat gambaran kualitas pendidikan di suatu Negara adalah PISA (*Program for Internasional Student Assesment*). Menurut Arisman dkk (2015) dalam jurnalnya mengatakan bahwa berdasarkan hasil PISA pada tahun 2012 literasi sains siswa Indonesia adalah 382 (OECD, 2013). Angka ini jauh dari angka rata-rata skor sains seluruh peserta yaitu 501 dan Indonesia berada pada peringkat 64 dan 65 negara peserta. Rendahnya literasi sains siswa tersebut menjadi salah satu gambaran bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih sangat rendah atau memprihatinkan. Pendidikan merupakan suatu alat yang sangat penting bagi kebutuhan hidup seseorang. Di mana pendidikan memiliki prinsip yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan kebudayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang masa/sepanjang hayat. Terkadang banyak yang beranggapan bahwa rendahnya mutu pendidikan di Indonesia disebabkan belum optimalnya pemerintahan dalam mengurus pendidikan, diakibatkan seringnya pergantian kurikulum, kebijakan pendidikan yang belum tepat sasaran, ataupun belum meratanya pembangunan pendidikan yang disebabkan biaya pendidikan. Akan tetapi mutu pendidikan sangat ditentukan pada proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, yaitu berlangsungnya aktivitas belajar mengajar yang baik sehingga peserta didik merasa nyaman, tenang dalam belajar dan

menarik. Untuk menciptakan suasana seperti itu sangat diperlukan dalam kurikulum 2013, di mana kurikulum baru ini menuntut guru agar kreatif dalam membawakan materi di dalam maupun diluar kelas, dan membentuk karakter anak yang baik.

Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 ini pada dasarnya merujuk pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan bukan berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu kurikulum 2013 juga mengkolaborasikan antar bidang studi lainnya menjadi satu kesatuan dalam bentuk tema. Maka dari itu peran peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta penilaiannya menitik beratkan kepada tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Trisiana, A dalam jurnal Sinektik PGSD Universitas Slamet Riyadi (2019: 65) menyatakan bahwa kurikulum 2013 berfokus pada pembentukan karakter dalam pencapaian Kompetensi Inti adalah sikap spiritual, sosial pengetahuan vertikal dan horizontal serta keterampilan diintegrasikan ke dalam semua muatan pelajaran dengan menitik fokuskan pada tema. Hal ini sangat penting untuk dapat di realisasikan dalam pembelajaran. Selain itu kurikulum 2013 ini bertujuan agar insan Indonesia memiliki pribadi yang beriman, kreatif, inovatif, afektif dan produktif serta dapat berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia (kemendikbud, 2013).

Pentingnya hal tersebut menuntut guru untuk dapat memberikan pengajaran yang bermakna bagi siswa, khususnya dalam muatan IPA di mana pelajaran ini dalam implementasinya membutuhkan strategi pembelajaran yang bermakna dan guru diharapkan kreatif dalam menyajikan metode pembelajaran yang cocok untuk muatan pelajaran IPA ini. Metode menurut Nasution (2017: 140) dalam bukunya yang berjudul Strategi Pembelajaran mengatakan ada 7 jenis Metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, salah satunya

yaitu metode demonstrasi. Metode demonstrasi menurut Rusdiana (2015: 239) mengatakan bahwa sebuah cara penyajian pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik yang sebenarnya maupun tiruannya. Metode yang lebih kepada mempraktikkan langsung ini sangat cocok diterapkan dalam muatan pembelajaran IPA karena muatan pelajaran ini didasarkan bukan hanya teori tetapi juga membutuhkan kegiatan praktik. Selain penggunaan metode demonstrasi juga didukung dengan media video. Media video ini akan menjadi daya tarik peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran yang diberikan guru baik secara konvensional (pembelajaran dengan tatap muka langsung) maupun pembelajaran jarak jauh daring (*online*). Apalagi pada situasi sekarang ini dunia sedang digegerkan oleh virus Corona, virus ini sangat mempengaruhi dalam dunia pendidikan khususnya di mana menyebabkan pengajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah menjadi *Work From Home* (WFH) sesuai dengan anjuran bapak menteri pendidikan dan kebudayaan, Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran (SE) Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Corona Virus Diseases (COVID-19), pada poin 4.a berbunyi khusus daerah yang sudah terdampak Covid-19 memberlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan mahasiswa (pengelola web kemendikbud: 2020).

Tidak hanya menteri pendidikan tetapi Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta telah menekankan Peraturan Gubernur (Pergub) Nomor 33 Tahun 2020 tentang pelaksanaan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dalam penanganan Covid-19 yang bertujuan untuk memotong, memangkas mata rantai Covid-19, di mana Jakarta merupakan *epicenter* dari masalah COVID-19 ini. Maka Pergub tersebut telah diberlakukan sejak tanggal 10 April sampai 23 April 2020. Pergub yang diberlakukan berisi 28 pasal

mengatur semua yang terkait dengan kegiatan di kota Jakarta, baik kegiatan perekonomian, sosial, budaya, keagamaan dan pendidikan. Dalam kebijakan itu, kepala suku Dinas Pendidikan diminta untuk berkoordinasi dengan instansi terkait untuk memastikan bahwa peserta didik melakukan pembelajaran di rumah dan mengurangi aktivitas di luar. Pembelajaran di rumah tersebut mencakup semua jenjang Pendidikan, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai Pendidikan Tinggi (Pemerintah Provinsi DKI Jakarta: 2020).

Ada beberapa stakeholder pendidikan yang penulis amati sesuai lingkungan terdekat di mana penerapan pembelajaran jarak jauh sudah dilaksanakan, salah satunya SDN Kalisari 03 Jakarta Timur, SDN Pondok Ronggon 04 Jakarta Timur, STKIP Kusuma Negara Jakarta, dan bahkan SD atau universitas lainnya yang juga sudah melaksanakan pembelajaran *online* sesuai dengan instruksi pemerintah, berbagai macam aplikasi digunakan mulai dari *Google Switt Education* (GSE), *Google Mett*, *Google form* dan lain sebagainya. Bahkan pembelajaran sekarang sedang maraknya pemberian materi lewat akun *Youtube* dengan mudah siswa menyaksikan penjelasan guru lewat akun tersebut. Maka dari itu dimasa pandemi ini penerapan metode demonstrasi berbasis video sangat cocok diterapkan dalam muatan pembelajaran IPA. Tujuannya dengan menggunakan metode demonstrasi berbasis video siswa dapat dengan mudah memahami materi, pembelajaran lebih efektif, menarik dan siswa mempunyai waktu yang fleksibel dalam menyaksikan penjelasan materi yang disampaikan guru lewat video tersebut serta pembelajaran lebih bermakna.

Melihat peraturan menteri dan gubernur di atas penulis berupaya membuat buku yang berjudul “Pengajaran Muatan IPA dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Berbasis Video” karena di Masa Pandemi virus corona sangat cocok diterapkan. Buku ini disajikan dengan menghadirkan pembahasan yang lugas yang didukung hasil riset para pakar ahli. Selain itu, menyajikan materi dari aspek teoritis

maupun dari data hasil penelitian sehingga memberikan gambaran dan dapat membantu pendidik dalam mengaplikasikan materi dengan menggunakan metode demonstrasi berbasis video.

Kajian Pustaka

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk mengimplementasikan materi atau rencana yang sudah disusun secara sistematis dalam bentuk kegiatan nyata dan praktik untuk berinteraksi dengan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan mekanisme metode pembelajaran. Adapun menurut Budiarto dalam (Nasution, 2017: 140) mengatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara menyajikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sama halnya menurut Majid (2014: 150) mengatakan bahwa “metode merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”. Menurut Nasution (2017: 140) mengatakan ada 7 jenis metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran salah satunya metode demonstrasi.

Metode Demonstrasi

Pengertian dan Tujuan Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ini sering digunakan guru dalam menyampaikan materi secara langsung di dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengalaminya sendiri dalam proses tertentu dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diinginkan. Winataputra dalam (Nasution, 2017: 153) mengatakan metode demonstrasi adalah metode mengajar yang menyajikan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objek atau caranya melakukan sesuatu untuk menunjukkan proses tertentu. Sama halnya dengan Rusdiana (2015: 239) mengatakan bahwa metode demonstrasi merupakan cara penyajian pelajaran dengan memperagakan atau

mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik yang sebenarnya maupun tiruannya. Adapun menurut Sagala (Majid, 2014: 155) mengatakan bahwa metode demonstrasi adalah petunjuk terkait proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat dimengerti, diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara jelas dan realita. Jadi dari ketiga teori tersebut dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi ini menyajikan materi pelajaran dengan mempraktikkan atau mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, keadaan, atau benda tertentu, baik sebenarnya maupun tiruan. Adapun dengan Majid (2014: 155) mengatakan bahwa metode demonstrasi merupakan salah satu metode yang efektif, karena dapat membantu siswa dalam mencari jawaban sendiri berdasarkan fakta maupun data yang akurat/benar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi ini adalah metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses situasi atau benda tertentu, baik yang sebenarnya maupun tiruannya sehingga dapat membantu siswa dalam mencari jawabannya sendiri yang dilakukan di luar maupun di dalam kelas. Selain itu dalam penyajian metode demonstrasi ini tidak terlepas dari penjelasan guru secara lisan dan siswa hanya sekedar memperhatikan, akan tetapi dapat juga metode demonstrasi ini menyajikan bahan pelajaran lebih konkret. Karena metode ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan oleh gurunya.

Tujuan dari metode demonstrasi menurut Halimah (Nasution, 2017: 153) ini yaitu:

1. Melatih peserta didik tentang suatu proses atau prosedur yang dimiliki dan dikuasainya.
2. Mengkonkritkan informasi atau penjelasan yang bersifat abstrak.
3. Mengembangkan kemampuan pengamatan, pendengaran dan penglihatan peserta didik secara bersama-sama.

Dalam menggunakan metode demonstrasi selain kita memahami pengertian dan tujuannya dalam proses pembelajaran, perlu diperhatikan pula langkah-langkah yang dapat diimplementasikan pada metode demonstrasi ini.

Langkah-langkah Metode Demonstrasi

Dalam penggunaannya metode demonstrasi ini ada langkah-langkah yang dapat diperhatikan yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan ini ada beberapa yang perlu dilakukan yaitu:

- a. Rumuskan tujuan yang harus dicapai oleh siswa setelah proses demonstrasi berakhir.
- b. Persiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
- c. Lakukan uji coba metode demonstrasi.

2 Tahap Pelaksanaan

a. Langkah pembukaan.

Sebelum demonstrasi ini dilakukan, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Aturan kursi (tempat duduk) yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.
2. Kemukakan tujuan apa yang akan dicapai oleh siswa.
3. Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi.

b. Langkah Pelaksanaan Demonstrasi

1. Memulai demonstrasi dengan kegiatan yang dapat menstimulus siswa berpikir, misalnya dengan melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong siswa untuk tertarik melihat demonstrasi.

2. Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menjauhi suasana yang dapat membuat siswa merasa tegang.
3. Meyakinkan semua siswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan memperhatikan reaksi seluruh siswa.
4. Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.

c) Langkah Mengakhiri Demonstrasi

Ketika metode demonstrasi ini telah selesai dilakukan, maka proses pembelajaran ini perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini agar meyakinkan kepada siswa apakah memahami proses demonstrasi apa tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk diperbaiki selanjutnya.

Dari langkah-langkah metode demonstrasi tersebut kita dapat mempraktikannya baik secara tatap muka maupun daring. Setelah kita mengetahui langkah-langkah penggunaan metode demonstrasi perlu kita perhatikan bahwa metode ini mempunyai kelebihan dan kelemahan.

3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ini memiliki kelebihan yaitu:

- a. Dapat menghindari verbalisme dan menjadikan bahan pelajaran menjadi jelas (konkrit) dan mudah dipahami siswa.
- b. Siswa dengan mudah memahami karena dengan langsung melihat prosedur informasi bahan ajar yang disajikan oleh guru.
- c. Dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa.
- d. Siswa sudah terbiasa belajar secara teratur dan sistematis.
- e. Siswa dapat mengamati jalannya proses demonstrasi.

- f. Proses pembelajarannya akan lebih menarik siswa karena siswa tidak hanya mendengarkan, akan tetapi dapat melihat secara langsung peristiwa yang terjadi.
- g. Dapat memotivasi, menstimulus siswa untuk lebih aktif dalam mengamati dan mendorongnya untuk dapat mencobanya sendiri.
- h. Dapat menyajikan bahan ajar yang tidak dapat disajikan dengan menggunakan metode lainnya, Halima (Nasution, 2017: 154).
- i. Siswa dapat mengamati secara langsung dan memiliki kesempatan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan. Dengan demikian, siswa akan lebih meyakini kebenaran materi pembelajaran. (Majid, 2014: 156).

Selain kelebihan, metode demonstrasi ini juga mempunyai kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1. Dapat menimbulkan konkrit saja.
- 2. Apabila jumlah siswa banyak maka efektivitas demonstrasi akan sulit dicapai.
- 3. Bergantung pada alat bantu yang digunakan.
- 4. Banyak peserta didik yang takut/kurang berani.
- 5. Memerlukan dan menuntut keahlian dan kemahiran siswa secara spesifik.
- 6. Memiliki keterbatasan sumber belajar, alat pelajaran, dan menuntut adanya situasi dan kondisi serta waktu-waktu tertentu untuk mendemonstrasikan.
- 7. Memerlukan waktu yang panjang.
- 8. Memerlukan persiapan pembelajaran yang matang karena tanpa persiapan yang matang bisa gagal dan menjadikan metode ini tidak efektif. Halimah (Nasution, 2017: 155).
- 9. Memerlukan kemampuan dan keterampilan guru yang khusus sehingga guru dituntut untuk bekerja lebih profesional. (Majid, 2014: 157).

4. Alasan Menggunakan Metode Demonstrasi

Alasan guru menggunakan metode demonstrasi ini yaitu:

- a. Adanya topik bahasan yang tidak dapat hanya melalui ceramah maupun diskusi.
 - b. Sifat materi ajar yang dipelajari menuntut adanya peragaan
 - c. Adanya perbedaan tipe belajar peserta didik misalnya ada peserta didik yang kuat visual, tetapi lemah dalam edukatif dan motorik.
 - d. Mempermudah mengajarkan suatu cara atau prosedur.
- Halimah (Nasution, 2017: 153).

Melalui metode demonstrasi inilah peragaan suatu bahan ajar dapat dengan mudah memahami apalagi dibantu dengan menggunakan video, dengan video pembelajaranpun dapat dilakukan bisa melalui tatap muka langsung maupun daring (*online*).

Video

Pengertian Video

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif dalam membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Video juga menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena mempunyai karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan suatu gambar bergerak kepada siswa, disertai suara yang menyertainya.

Video menurut (Daryanto, 2011: 80) adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Di mana bekerja berdasarkan urutan waktu atau jalur umpan balik (*feedback*).

Pemanfaatan Video

Program video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada

siswa. Program video juga dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk dapat mendemonstrasikan/mempertunjukkan perubahan dari waktu ke waktu. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif dalam membantu pembelajaran yang bersifat dinamis. Pada dasarnya penyampaian materi perlu divisualisasikan seperti mendemonstrasikan hal-hal yang memicu gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, ataupun suasana lingkungan tertentu adalah paling baik disajikan melalui pemanfaatan teknologi video.

Penyajian video bisa melalui kaset, CD, DVD. Hal ini mempermudah untuk menontonnya lewat *video player*, VCD, dan DVD. Bahkan dapat didistribusikan melalui siaran televisi bahkan *Youtube*. Oleh karena itu materi yang sudah direkam dalam bentuk video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama di negara-negara maju.

Kelemahan-kelemahan Video

1. Video, terutama media tayang televisi tidak dapat menayangkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya dengan sempurna. Jadi harus menghindari pembuatan naskah yang mendetail.
2. Video tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya. Sebaiknya ada obyek pendamping untuk mendukung penampilan yang dilakukan.
3. Gambar dalam video berbentuk dua dimensi.
4. Pengambilan video yang kurang tepat dapat mengakibatkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. Jadi dapat mencantumkan naskah dengan jelas yang akan diperlihatkan pada penonton.
5. Ketika melakukan adegan dilakukan dua orang yang sedang bercakap-cakap di sekitar kerumunan banyak orang, maka akan sulit bagi penonton untuk menebak di mana kejadian tersebut

berlangsung. Oleh karena itu dalam menuliskan naskah harus jelas di mana kejadian itu berlangsung.

6. Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
7. Membutuhkan biaya yang tidak sedikit, terutama untuk membayar pemain, membeli atau menyewa peralatan dan tenaga pendukung lainnya. Selain itu ketika ingin menuangkan ide dalam visualisasi, sebaiknya harus paham dahulu bahwa banyak cara untuk mengkomunikasikan suatu ide atau informasi.

Contohnya, dengan komunikasi verbal dan komunikasi visual. Dalam bentuk visual komunikasi dapat berupa gambar-gambar, dan simbol-simbol. Namun dalam bahasan materi, menitik beratkan pada komunikasi visual, karena ada tiga alasan mengapa menggunakan visualisasi di dalam berkomunikasi. Di antaranya yaitu:

1. Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian.
2. Pesan yang disampaikan lebih efisien.
3. Pesan visual lebih efektif, dalam arti penyajian melalui visual dapat membuat anak didik lebih berkonsentrasi.

Langkah-langkah Penggunaan Video

Langkah awal untuk membuat naskah video yaitu tentang suatu cara untuk mendapatkan gagasan dalam membuat naskah. Yaitu kita harus mengetahui dulu apa ide. Ide merupakan pokok pikiran hasil olah pikir dan olah rasa yang menjadi dasar dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya. Ide juga dapat diperoleh di mana saja dan kapan saja atau dengan cara membuat pertanyaan seperti: apa, mengapa, bagaimana, di mana, kapan dan siapa. Selain itu ide dapat dirancang sebaik mungkin agar dapat dengan mudah dipahami benar sehingga tidak terjadi kesalahpahaman.

Langkah selanjutnya dengan visualisasi ide, visualisasi ide adalah keterampilan memvisualisasikan pokok-pokok pikiran yang masih bersifat verbal ke dalam bentuk visual yang komprehensif.

Alasan Penggunaan Video

Penggunaan media video ini sangat baik dalam menarik perhatian dan minat peserta. Peserta didik untuk belajar, memberikan efek animasi sehingga dapat mengundang ketertarikan peserta didik dalam belajar, dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cepat. Adapun pendapat Greenberg dan Zaneff (2012, p.5) di mana video dapat menggabungkan berbagai jenis data (gambar, gerak, suara, teks) secara komplementer, belajar juga dapat disesuaikan dengan mudah dibandingkan dengan alat-alat lain. Selain itu media video ini dipilih karena dapat menjelaskan hal yang abstrak menjadi kelihatan nyata. Penggunaan media video ini menjadi alternatif guru sekaligus inovasi guru dalam membelajarkan materi yang bersifat abstrak maupun yang berbahaya. Media video juga sangat cocok di terapkan dalam muatan pelajaran IPA. Ada pun pengertian terkait IPA.

Hakikat IPA

Muatan pelajaran IPA merupakan pelajaran yang wajib di ampu oleh peserta didik mulai dari SD/MI. Ditingkat inilah diharapkan ada pembelajaran *salingtemas* (Sains, Lingkungan, teknologi dan masyarakat) yang mengarah kepada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui pengaplikasian konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006: 161). Pembelajaran IPA dapat membantu dalam memahami kehidupan makhluk hidup disekitar kita. Adapun menurut (Buxton dan Provenzo, 2017: 6) IPA adalah sekumpulan fakta dan pengetahuan untuk menjelaskan tentang apa yang ada di alam semesta ini. Melalui pembelajaran IPA disekolah dasar diharapkan menjadi wadah bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Tidak hanya untuk mempelajari alam sekitar akan tetapi pembelajaran IPA ini juga mempunyai tujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan pengetahuan konsep-konsep

IPA yang bermanfaat, dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, menstimulir rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap pembelajaran IPA.

Pembahasan

Pengajaran muatan IPA SD dengan menggunakan metode demonstrasi berbasis video ini merupakan suatu langkah untuk memperbaiki pengajaran yang selama ini banyak guru yang tidak menggunakan metode, media bahkan pendekatan yang kreatif. Sehingga pengajaran monoton dan kurang membuat siswa aktif dalam belajarnya. Penerapan metode demonstrasi adalah salah satu solusi untuk meningkatkan kreativitas guru dan bertujuan agar pembelajaran ini mudah dimengerti siswa. Maka penerapan metode demonstrasi pada muatan IPA ini dapat melalui video karena video dapat menyajikan gambar bergerak, warna, dan penjelasan berupa tulisan ataupun suara. Ada beberapa penelitian menunjukkan bahwa informasi yang disajikan melalui gambar, dapat diserap dengan baik oleh penonton. Namun apabila disampaikan melalui suara, informasi yang dapat diserap/dapat dengan baik sebesar 40%. Berikut ini akan disajikan terkait keberhasilan penggunaan metode demonstrasi dan video terhadap hasil belajar siswa. Sehingga penggunaan metode dan media video ini sangat berpengaruh besar dalam muatan pelajaran IPA ini.

Keberhasilan Metode Demonstrasi

Keberhasilan metode demonstrasi ini dapat dilihat hasil penelitian yang dilakukan oleh Christina Dwi Kartika B, dengan judul penelitiannya yaitu “Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar IPA Energi Gerak Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas V SDN Bringinbendo 2”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa

dan ingin mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode demonstrasi. Hasil yang diperoleh terbukti metode demonstrasi ini mampu mengatasi permasalahan di mana awalnya hasil belajar IPA rendah dibandingkan dengan muatan pelajaran lainnya, untuk mengatasi permasalahan tersebut ternyata menggunakan metode demonstrasi alasannya sangat tepat untuk mengajarkan siswa dalam memberikan materi pada muatan IPA ini.

Dapat dilihat hasil penelitiannya menunjukkan perbandingan siklus 1 diperoleh nilai rata-ratanya 67,14 atau 57,14% siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah 70,71 atau 71,43% dan siklus III memperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 84,64 dari 28 siswa yang telah tuntas sebanyak 26 dan 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai 92,86 %, peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru di dalam menerapkan belajar dengan metode demonstrasi sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini serta siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Selain metode demonstrasi sangat besar pengaruhnya pada hasil belajar siswa dan memberikan motivasi yang tinggi, ada pula keberhasilan penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA.

Pengaruh Penggunaan Video

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Corry Febriani dalam jurnal PrimaEdukasi dengan judul “Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar” keberhasilan penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif pada pembelajaran IPA yang menggunakan media video dibandingkan dengan pembelajaran IPA yang menggunakan media gambar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA. Artinya pengaruh video sangat besar sebab media pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk video yang memberikan

memori jangka panjang kepada peserta didik karena video tersebut disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Sehingga siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajarannya. Adapun Manning dan Johnson (2011: 199) mengatakan bahwa video dapat digunakan untuk mendorong kemajuan pendidikan melalui gabungan dari efek visual, dialog, demonstrasi dan adanya interaksi penampilan. Dengan adanya media video dalam pembelajaran ini membuat peserta didik dengan mudah memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu siswa lebih semangat dan gairah dalam belajar.

Dapat dilihat juga dari hasil penelitian diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk *pre-test* menunjukkan $0,856 > 0,005$ berarti tidak terdapat perbedaan kesimpulannya adalah antar kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan adanya perbedaan. Sedangkan untuk *post test* nilai signifikasi yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$ berarti kesimpulannya terdapat perbedaan hasil rata-rata kemampuan akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa media video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V.

Setelah melihat keberhasilan penggunaan media video terhadap pembelajaran IPA. Maka ada pula penelitian yang mengkolaborasikan metode demonstrasi dengan media video.

Penggunaan Metode Demonstrasi dan Video

Penelitian yang menggunakan metode demonstrasi dan media video ini di lakukan oleh Nurul Aeni dan Diyah SY dengan judul “Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Video dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan sadari” mengatakan bahwa ada pengaruhnya media video dan metode demonstrasi dalam memberikan pendidikan kesehatan dan melalui media dan metode ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang remaja BSE sebelum

dan sesudah intervensi dengan tidak ada perbedaan signifikan pada peningkatan pengetahuan antara kedua kelompok. Karena media video dalam pelaksanaan pembelajaran tidak hanya sekedar sebagai alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan video tentang SADARI dapat memperjelas gambaran abstrak mengenai pentingnya pemeriksaan payudara sendiri. Karena dalam proses pemberian responden tidak hanya mendengar materi yang sedang disampaikan, tetapi melihat secara langsung dan jelas tentang langkah-langkah SADARI melalui video.

Sedangkan pengajaran menggunakan metode demonstrasi ialah untuk memperlihatkan proses terjadinya suatu peristiwa sesuai dengan materi ajar agar siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran (Kurniawan, 2015/dalam jurnal). Menurut Winataputra dalam (Nasution, 2017: 153) metode demonstrasi adalah cara mengajar yang menyajikan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objek atau caranya atau menunjukkan proses tertentu. Adapun hasil analisis data dari penelitian ini menggunakan Paired t-test dan independent t-test. Nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah kelompok pertama diberi intervensi video masing-masing adalah 65,17 dan 76,50 sedangkan kelompok kedua masing-masing adalah 61,50 dan 67,50. Terbukti penggunaan media dalam bentuk video dan metode demonstrasi dapat meningkatkan pengetahuan remaja tentang BSE sebelum dan sesudah intervensi dengan tidak ada perbedaan signifikan pada peningkatan pengetahuan antara kedua kelompok. Adapun alasan penulis menggunakan metode demonstrasi berbasis video dalam muatan pembelajaran IPA di tengah virus corona.

Di mana pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang cerdas, pintar, dalam berpendidikan wawasan, keterampilan dan sikap ilmiah sejak dini. Pembelajaran IPA ini menjadi wahana peserta

didik dalam mempelajari diri sendiri dan sekitarnya, serta bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari (BSNP, 2006, p.162).

Maka pembelajaran IPA ini harus disajikan dengan bantuan media pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat membuat peserta didik tertarik. Pemanfaatan metode demonstrasi dan media video sangat dibutuhkan sekali di saat keadaan sedang dilanda virus corona, di mana pengajaran yang biasanya dapat dilakukan secara konvensional atau dilakukan tatap muka secara langsung, maka di tengah kondisi ini hanya bisa belajar daring (belajar jarak jauh). Ditambah dengan menggunakan metode demonstrasi sehingga dapat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran lewat video. Karena video pengaplikasiannya sangat beragam bisa melalui *youtube*, *google meet* dan lain sebagainya.

Kesimpulan

Metode demonstrasi adalah penyajian dengan menunjukkan urutan prosedur pembuatan suatu hal atau proses terjadinya sesuatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam pengaplikasiannya metode demonstrasi berbasis video dalam muatan IPA ini dapat memberikan kemudahan, pembelajaran lebih konkrit dan ketertarikan serta perhatian siswa lebih terpusat pada materi yang disajikan guru ditambah dengan peran dari media video yang disajikan baik video player, VCD, dan DVD. Serta memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan materi di saat keadaan dilanda virus corona ini, karena penggunaan metode demonstrasi berbasis video dalam pembelajaran IPA ini dapat gunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka (langsung) maupun daring (pembelajaran jarak jauh).

Referensi

- Arisman, Azizah dan Permanasari, Ann (2015). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Metode Praktikum dan Demonstrasi Multimedia Interaktif (MMI) dalam Pembelajaran IPA Terpadu untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa*. Bandung: Edusains <http://www.journal.uinjkt.ac.id/index.php/edusains/article/view/1676/2194>
- BNSP. 2006. Standar Isi. Jakarta: BNSP
- Buxton,C.A dan Provenzo, E,F,Jr. (2017). *Teaching Science In Elementary & Middle School, A Cognitive And Cultural Approach*. London: Sage Publications, Inc.
- Corry Febriani. (2017). *Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. Kalimantan Tengah: Jurnal Prima Edukasia 5 (1). <https://core.ac.uk/download/pdf/193343115.pdf>
- Daryanto. 2011. Maret 2020. *Media Pembelajaran*.Bandung: PT Sarana Tutorial
- Kartika, Christina D. (2018). *Meningkatkan prestasi dan motivasi belajar IPA energi gerak melalui metode demonstrasi pada siswa kelas V SDN Bringinbendo 2 Sidoarjo*. Madium: ejurnal kota medium Vol.I, No.2 <https://ejurnalkotamadiun.org/index.php/WKP/article/view/33/27>
- Kemdikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: BPSDMPMP.
- Manning, S & Johson, K.E. (2011). *The Technology Toolbelt for Teaching*. San Fransisco. Published by Jossey-Bass.
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nurul Aeni dan Diyah SY. (2018). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Dan Metode Demonstrasi Terhadap Pengetahuan sadari*. Tasikmalaya : Jurnal Care Vol .6, No.2. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/care/article/view/929>
- Nasution, Wahyudin Nadar. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Nurani Sejahtera. *Pengelola Web Kemendikbud. SE Mendikbud Nomor 36962: Pembelajaran Secara Daring dan Bekerja dari Rumah untuk Mencegah Penyebaran Covid-19*. Diakses melalui <https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pembelajaran-secara-daring-dan-bekerja-dari-rumah-untuk-mencegah-penyebaran-covid-19>.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. April 2020. Peraturan Gubernur DKI Jakarta Nomor 33: Pelaksanaan Pembatasan Sosial Berskala Besar dalam Penanganan Corona Virus Disease 2019 di Provinsi DKI Jakarta. Diakses melalui <https://corona.jakarta.go.id/storage/documents/peraturan-gubernur-nomor-33-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-psbb.pdf>.
- Rusdiana, dkk. 2015. *Profesi Keguruan*. Bandung: Pustaka Setia.

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PBP) DALAM PROSES PEMBELAJARAN

Oleh: Risma Dwi Arisona, M.Pd

Latar Belakang

Saat ini pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) masih sering digunakan. Walaupun kurikulum terbaru mengarahkan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) harus berubah berpusat pada siswa (*student centered learning*). Hal ini disebabkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa kurang bertanggung jawab terhadap tugas belajarnya. Selain itu, pembelajaran seperti ini kurang meningkatkan aktivitas dan keaktifan siswa, sehingga juga menyebabkan hasil belajar rendah.

Model pembelajaran yang kurang konstruktivis mengakibatkan siswa tidak dapat membangun pengetahuan awal yang dimilikinya. Hal ini akan berdampak pada kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga faktor yang menyebabkan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajarnya rendah. Untuk itu, diperlukan model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya transfer pengetahuan. Selain itu, siswa perlu diberikan kesempatan untuk belajar berkolaborasi dengan teman dalam mengembangkan pemahaman dari materi yang dipelajarinya. Salah satu model pembelajaran yang dipandang dapat menyelesaikan masalah tersebut adalah model pembelajaran berbasis proyek (PBP).

Kurikulum 2013 memandang model pembelajaran berbasis proyek (PBP) sangat cocok untuk melatih kemampuan siswa baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Sesuai dengan Permendikbud No 81A Tahun 2013 yang mewajibkan siswa harus menguasai seluruh

kompetensi inti 1-4. Keempat kompetensi inti dalam kurikulum 2013 bertujuan agar siswa mampu menggabungkan pengetahuan, keterampilan dalam memahami, dan menyelesaikan permasalahan yang ada di sekitar siswa. Kompetensi tersebut harus berbentuk sikap, peduli lingkungan, dan mempunyai kemampuan produktif. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran sesuai kurikulum terbaru.

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) juga menjawab tantangan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Guru dapat menerapkan pembelajaran ini karena sangat memudahkan dalam pelaksanaannya. Siswa diberi proyek yang dapat dikerjakan di rumah tanpa takut ketinggalan pembelajaran secara menyeluruh. Di samping itu, siswa dapat lebih peka terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya. Ditambah lagi penggunaan teknologi akan sangat membantu dalam proses pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek (PBP).

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) cocok digunakan dalam proses pembelajaran, karena model ini mengembangkan aktivitas siswa dalam belajar yang secara tidak langsung mengembangkan tingkat berpikir siswa. Siswa mempunyai kesempatan untuk menentukan proyeknya sendiri, sehingga mereka akan beraktivitas sesuai dengan minat belajarnya. Sedangkan, guru harus memotivasi siswa dan menjadi fasilitator. Guru harus menyediakan bahan yang dibutuhkan, mendorong siswa berdiskusi, dan memecahkan masalah sampai selesai. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dapat dilaksanakan dengan baik selama proses pembelajaran dan tentunya hasil yang diperoleh siswa juga maksimal.

Kajian Pustaka

Landasan Teori Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)

William H. Kilpatrick mengembangkan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dari teori pembelajaran konstruktivistik. Ada empat teori konstruktivistik yang mendasari model pembelajaran berbasis proyek (PBP). Sumarmi (2012: 172) menjelaskan "Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) berkembang dari teori pembelajaran *learning by doing* dari Dewey (1938), teori pengalaman belajar Vygotsky (1962 dan 1978), teori pembelajaran kontekstual untuk individu (Brown, 1989 dan Lave, 1990) dan teori lingkungan belajar yang efektif dari Brus dan Saye (2000)".

Berikut ini penjelasan tiap teori konstruktivistik yang mendasari model pembelajaran berbasis proyek (PBP):

1. Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) menemukan akar intelektualnya pada penelitian John Dewey. Dewey menganjurkan guru harus melibatkan siswa dalam proyek yang berorientasi masalah dan membantu mereka menyelesaikannya, sehingga siswa belajar dalam kegiatan yang diberikan (*learning by doing*). Dewey juga mengatakan bahwa pembelajaran di sekolah seharusnya lebih bermanfaat secara konkrit.
2. Model-model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dibuat berdasarkan teori pengalaman belajar Vygotsky. Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan intelektual terjadi saat siswa berhadapan dengan pengalaman baru berupa masalah untuk dipecahkan secara mandiri. Selain itu, interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.
3. Teori pembelajaran kontekstual untuk individu dari Brown (1989) dan Lave (1990) merupakan konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Selain itu, mendorong siswa membuat hubungan

antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka. Diharapkan dengan konsep itu, hasil pembelajaran lebih bermakna. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

4. Teori lingkungan belajar yang efektif dari Brus dan Saye (2000) sangat berperan penting dalam keberhasilan model pembelajaran berbasis proyek (PBP). Lingkungan belajar yang efektif akan membantu siswa dalam memahami materi saat pembelajaran. Untuk itu, dalam model pembelajaran berbasis proyek (PBP) lingkungan belajar didesain di dalam dan luar kelas, agar siswa lebih memahami materi secara mandiri.

Deskripsi Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) menggunakan masalah sebagai pengetahuan baru siswa. Siswa dituntut untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan investigasi dari masalah tersebut sebagaimana pengetahuan awalnya. Model ini dirancang untuk menyelesaikan permasalahan kompleks melalui investigasi. Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) adalah pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai metode pembelajaran. Siswa bekerja secara nyata dan menyelesaikan proyeknya secara realistis.

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan salah satu pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivisme. Model ini berpusat pada pembelajaran yang bermakna, berfokus pada masalah, mengintegrasikan konsep-konsep dari sejumlah ilmu pengetahuan, disiplin atau bidang studi, dan untuk itu membutuhkan proses yang relatif lama (Blumenfield, dkk, 1991). Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dideskripsikan sebagai penugasan multidisiplin, berpusat pada siswa, serta fokus pada persoalan atau masalah kehidupan nyata, dan pembelajaran jangka lama (*Center for Occupational Research and Development* (CORD), 2012: 1). Model ini mendorong

guru untuk menjadi fasilitator yang kreatif dan menugaskan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan pembelajaran berbasis konstruktivis yang mendorong siswa belajar lebih mendalam, menggunakan inkuiri, dan mengajukan pertanyaan terkait permasalahan di sekitar siswa (CORD, 2012: 1). Selanjutnya dikemukakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dirancang untuk mengkaji masalah yang kompleks dengan mendorong siswa untuk melakukan investigasi secara kolaboratif dalam memahami dan memecahkan berbagai masalah yang relevan dengan lingkungan siswa. Siswa harus melakukan tahap-tahap yang ada pada model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dalam menyelesaikan masalah yang kompleks, yaitu: 1) Bertanya dan menjawab pertanyaan; 2) Berpendapat secara benar; 3) Membuat prediksi; 4) Mendesain rencana dan atau eksperimen; 5) Mengumpulkan dan menganalisa data; 6) Membuat kesimpulan; 7) Mengomunikasikan ide dan penemuannya; 8) membuat pertanyaan baru; dan 9) membuat produk (SSME, 2006).

Menurut beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli, disimpulkan oleh Thomas (2000: 1) bahwa "Proyek dalam model pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan menantang atau permasalahan, melibatkan siswa dalam mendesain proyek, pemecahan masalah, pengambilan keputusan atau investigasi, memberi peluang siswa untuk bekerja secara otonomi dengan periode waktu yang lama, dan akhirnya menghasilkan produk yang nyata". Keanekaragaman penjelasan tentang model pembelajaran berbasis proyek (PBP) menggambarkan tidak adanya suatu model yang bersifat universal menerima teori model pembelajaran berbasis proyek (PBP). Akibatnya, menimbulkan variasi untuk menentukan kriteria proyek yang memenuhi model pembelajaran berbasis proyek (PBP).

Tinjauan ulang riset mengungkapkan bahwa dalam pelaksanaan proyek ada tradisi *longstanding* di sekolah, *hands on activity*, melibatkan siswa dalam mengembangkan tema-tema interdisipliner. Dalam hal ini, model pembelajaran berbasis proyek (PBP) pada dasarnya berbeda dengan instruksi kelas dan *discovery learning*. Thomas (2000: 3) menandai lima kriteria model pembelajaran berbasis proyek (PBP), yaitu "*Centrality*, berfokus pada pertanyaan autentik, penyelidikan-penyelidikan bersifat konstruktivis, otonomi pembelajaran, dan realisme".

Centrality bahwa model pembelajaran berbasis proyek (PBP) adalah pusat atau inti kurikulum, bukan pelengkap kurikulum. Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) berfokus pada masalah yang harus diselesaikan dengan pertanyaan autentik. Siswa akan berjuang keras untuk mengatasi permasalahan tersebut dan menghubungkan kinerja mereka pada prinsip dan konsep inti. Menurut kriteria model pembelajaran berbasis proyek (PBP) siswa harus mengintegrasikan antara aktivitas dengan pengetahuan konseptual yang mendasarinya, sehingga membantu untuk berkembang dan menyelesaikan masalah (Baron et al., 1997). Pertanyaan pengarah dalam penyelesaian masalah dapat dibuat melalui topik atau gabungan topik dari beberapa disiplin ilmu yang sepadan dengan aktivitas, produk, dan kinerja yang didasarkan pada satu tujuan intelektual.

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) melibatkan para siswa dalam investigasi yang konstruktif dengan tujuan mengarahkan proses, menyertakan inkuiri, membangun pengetahuan, dan resolusi. Thomas (2000: 4) menggolongkan "Proses investigasi sebagai proses desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery*, atau pembangunan model". Dengan demikian, aktivitas inti proyek adalah transformasi dan konstruksi pengetahuan yang dimiliki siswa. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek (PBP) tidak berakhir dengan suatu hasil yang ditentukan sebelumnya. Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) lebih mengutamakan

tanggung jawab siswa terhadap proyek yang dikerjakan bila dibandingkan dengan proyek dalam pembelajaran tradisional.

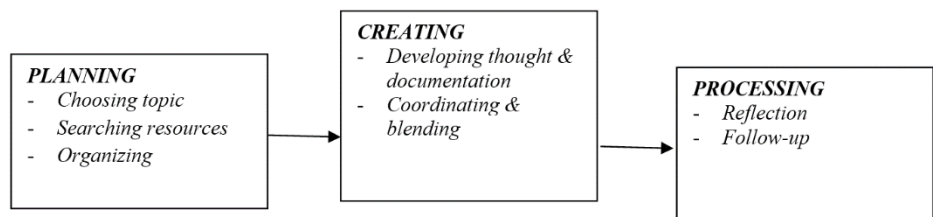
Proyek yang dikerjakan siswa bersifat realistis dengan melibatkan tantangan kehidupan nyata dan berfokus pada pertanyaan autentik yang menantang untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dalam pelaksanaannya melatih siswa untuk mengorganisir pekerjaan, sehingga siswa dapat bekerja sesuai step-step tertentu yang tentunya efisien dalam pengelolaan waktu. Selain itu, bekerja sama dalam proyek membuat siswa merasa bertanggung jawab terhadap proyek tersebut.

Colley (2005: 2) mengemukakan "Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dengan *Inquiry Learning* mempunyai kesamaan sebagai berikut; 1) mengarahkan siswa; 2) menekankan pada siswa aktif; 3) menekankan pada kolaborasi; dan 4) pengintegrasian *content* dan proses. Selanjutnya Kilpatrick (dalam Colley, 2005: 2) mengemukakan "Karakteristik tunggal yang penting dari model pembelajaran berbasis proyek (PBP) yang membedakan dengan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dan *Inquiry Learning* adalah melalui model pembelajaran berbasis proyek (PBP) berbuat sesuatu penuh arti". Hal ini berarti tujuan utama model pembelajaran berbasis proyek (PBP) adalah mengejar manfaat aktivitas belajar terkait dengan hidup siswa. Pembelajaran penuh arti yang ditekankan pada model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dipercaya dapat membantu perkembangan siswa tidak hanya dalam penguasaan isi ilmu pengetahuan dan keterampilan proses, tetapi juga menyediakan peluang untuk memperoleh disposisi yang diperlukan untuk mengambil bagian dalam masyarakat yang demokratis (Kilpatrick dalam Colley, 2005: 2).

Pembahasan

Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dalam Proses Pembelajaran

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) merupakan proyek yang dapat dikerjakan secara individu, kelompok, ataupun seluruh kelas. Secara umum, tiga fase dapat dalam melaksanakan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dalam proses pembelajaran, yaitu *planning* (perencanaan), *creating* (mencipta atau implementasi), dan *processing* seperti gambar 1.



Gambar 5. Kerangka Umum Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)

(Sumber: Han & Bhattacharya, 2008: 1-21)

Planning

Pada tahap ini siswa memilih topik, mencari sumber informasi yang diperlukan dan mengorganisir sumber daya yang dapat dipakai. Dalam "Perencanaan", siswa memilih proyek, menempatkan sumber daya yang diperlukan, dan mengorganisir pekerjaan kolaboratif. Melalui aktivitas ini, siswa mengidentifikasi dan menunjukkan suatu topik, mencari dan memilih informasi terkait tema atau topik untuk menghasilkan solusi yang potensial.

Creating

Tahap yang kedua ini disebut mencipta atau menerapkan proyek. Pada tahap ini, siswa mengembangkan gagasan proyek, mengkombinasikan sumbangan pemikiran dari anggota kelompok, dan membangun proyek. Tahap ini meliputi pengembangan dan dokumentasi, koordinasi dan kombinasi sumbangan gagasan dari

anggota kelompok. Pada tahap ini siswa membuat suatu produk yang dipresentasikan dengan anggota kelas atau dengan pihak lain pada tahap *processing*.

Processing

Pada tahap *processing* (pengolahan), proyek disharingkan dengan kelompok-kelompok lain untuk memperoleh umpan balik, dan setiap kelompok melakukan refleksi terhadap proyek. Aktivitas untuk tahap ketiga meliputi pengolahan proyek, termasuk refleksi dan tindak lanjut proyek tersebut. Pada tahap ini, siswa berbagi produk dalam kelompok kecil atau seluruh kelas untuk memperoleh umpan balik, dan melakukan refleksi terhadap proses model pembelajaran berbasis proyek (PBP). Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini meliputi teman sebaya, evaluasi diri, dan portofolio.

Schola-21 (2007) mengusulkan lima tahap dalam model pembelajaran berbasis proyek (PBP) sebagai berikut.

1. Persiapan Proyek

Proyek dimulai dengan pembentukan tim yang kuat. Setiap anggota saling mempelajari satu dengan lain tentang kemampuan setiap individu, siswa saling berbagi untuk keberhasilan proyek. Selanjutnya, untuk memudahkan *cooperative learning* diperlukan suasana belajar yang baik, siswa menentukan aturan dan tujuan sebagai pedoman kolaborasi mereka dalam penyelesaian proyek.

2. Perencanaan Proyek

Siswa melakukan identifikasi masalah riil disekitarnya. Pada tahap ini siswa dibimbing menemukan masalah nyata yang kemudian dijadikan proyek mereka dalam penyelesaiannya, misalnya siswa diminta mempelajari kebencanaan di lingkungan sekitar mereka. Siswa secara kooperatif mengidentifikasi: masalah, tujuan, waktu, lokasi proyek, materi proyek, dan sebagainya. Pembagian kerja dalam kelompok akan dibentuk untuk memudahkan siswa dalam penyelesaiannya. Siswa dilatih belajar berdiskusi,

belajar mendefinisikan tujuan secara individu dan melakukan eksplorasi untuk keberhasilan belajar. Guru sebagai fasilitator membimbing dan mendorong siswa melakukan perencanaan proyek. Kelompok kerja dibentuk untuk menganalisis kebutuhan serta langkah-langkah dalam pelaksanaan proyek sampai selesai.

3. Pelaksanaan Proyek

Pada tahap ini realisasi proyek dimulai. Kelompok kerja mengerjakan item-item sesuai dengan perencanaan dan waktu yang telah ditentukan. Guru membimbing siswa untuk melaksanakan proyek, analisis data, serta menyusun produk, misalnya berupa karya tulis ilmiah (makalah) dan produk daur ulang sampah.

4. Presentasi Proyek

Siswa menyiapkan presentasi antar kelompok atau individu. Presentasi ini bertujuan untuk mengkomunikasikan secara aktual kreasi atau temuan dari investigasi kelompok. Presentasi proyek dapat dilakukan di kelas sebagai pertanggungjawaban dari kegiatan yang dilakukan.

5. Evaluasi Proyek

Penilaian proses dan hasil adalah dua aspek penilaian dalam model pembelajaran berbasis proyek (PBP). Penilaian proses dan hasil proyek dapat menggunakan beberapa cara, misalnya *checklist*, observasi, atau portofolio. Kesepakatan belajar dan kelompok kerja kolaborasi perlu didiskusikan dan dinilai.

Berdasarkan uraian tentang fase model pembelajaran berbasis proyek (PBP) di atas, disusun sintaks model pembelajaran berbasis proyek (PBP) sebagai berikut.

Tabel 6. Langkah-langkah Pokok (Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) dan Proses Pembelajaran

Langkah-langkah Pokok Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)	Proses Pembelajaran
<i>Planning</i>	
1. Merencanakan Proyek	1. Persiapan Proyek ▪ menginformasikan tujuan pembelajaran ▪ mendorong investigasi untuk menemukan masalah disekitar ▪ Siswa menyusun jadwal proyek ▪ Siswa membuat dan menyepakati aturan kolaborasi di dalam keseluruhan aktivitas proyek
2. Mengorganisir pekerjaan (kerja sama/kolaboratif) ▪ Mengorganisir kerja sama/kolaborasi ▪ Pemilihan topik ▪ Memilih sumber daya/informasi yang terkait ▪ Membuat desain investigasi	2. Siswa melakukan: ▪ Pembentukan kelompok ▪ Mengidentifikasi tema dan pemilihan proyek ▪ Penelusuran sumber ▪ Merumuskan masalah sesuai tema ▪ Menyusun hipotesis ▪ Menentukan variabel penyusunan instrumen dan prosedur penelitian
<i>Creating</i>	
Bekerja sama dengan orang lain	
1. Meneliti data ▪ Bekerja sama dalam mengumpulkan dan analisis data	3. Pelaksanaan Proyek
2. Mengembangkan pemikiran & dokumentasi ▪ Kerja sama dalam membuat visualisasi artefak-artefak (menyusun laporan proyek) dengan membangun gagasan-gagasan	Organisasi kegiatan belajar mengajar (KBM); siswa melakukan: ▪ Investigasi (mengumpulkan data) ▪ Analisis data ▪ Menarik kesimpulan ▪ Mengomunikasikan gagasan atau temuan dengan anggota kelompok ▪ Bekerja sama menyiapkan presentasi/menyusun karya ilmiah (makalah) sebagai hasil investigasi

Langkah-langkah Pokok Sintaks Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)		Proses Pembelajaran
<i>Processing</i>		
1. Presentasi hasil karya ilmiah	▪ Siswa mengkomunikasikan secara aktual kreasi atau temuan dari investigasi kelompok	4. Presentasi Proyek ▪ Siswa kerja sama dalam penyajian proyek
2. Refleksi & tindak lanjut, Evaluasi	▪ Refleksi dan evaluasi terhadap hasil proyek ▪ Analisis dan evaluasi proses-proses belajar	5. Tahap Evaluasi ▪ Refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran sebagai acuan tindak lanjut

Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) mendorong siswa untuk menggunakan inkuiri dalam memahami lingkungan sekitar dan mengonstruk pemahaman berdasarkan pengalamannya (Dickinson dan Jackson, 2008). Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) juga mendorong siswa untuk berpikir analisis dan memasukan teknologi mutakhir dalam penugasan (SSME, 2006). Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) dapat memotivasi siswa belajar dengan membiarkan mereka untuk memilih topik-topik yang relevan dengan kehidupan mereka. Selama 20 tahun riset menunjukkan hubungan antara motivasi belajar dengan peningkatan prestasi.

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) membuat siswa mampu menemukan konsep secara langsung dengan cara mengumpulkan informasi untuk menyelesaikan proyek. Pengumpulan informasi dilakukan melalui pengamatan langsung dan wawancara sesuai lembar kerja siswa yang diberikan. Lembar kerja siswa dipergunakan sebagai petunjuk pelaksanaan pengamatan dan wawancara yang berkaitan dengan tema proyek karya tulis ilmiah (makalah) yang harus diselesaikan. Kegiatan tersebut akan meningkatkan kemampuan

pemecahan masalah siswa. Seperti yang diungkapkan Sumarmi (2012: 172) menyatakan bahwa “Investigasi isu-isu dunia nyata dalam model pembelajaran berbasis proyek (PBP) akan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang kompleks”. Selain itu, Thomas (2000: 4) menggolongkan “Proses investigasi sebagai proses desain, pengambilan keputusan, penemuan masalah, pemecahan masalah, *discovery*, atau pembangunan model”. Dengan demikian, aktivitas inti proyek adalah transformasi dan konstruksi pengetahuan.

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator yang baik bagi siswa, sehingga guru harus terus belajar untuk mengembangkan diri. Guru harus dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam upaya member kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan seluas-luasnya. Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) membebaskan anak-anak untuk dapat memilih topik-topik yang dihubungkan dengan pengalaman siswa dengan berbagai cara belajar sesuai dengan karakter siswa.

Penugasan dalam model pembelajaran berbasis proyek (PBP) juga mengakibatkan hal-hal berikut.

1. Memotivasi Siswa

Kesempatan dan kebebasan dalam model pembelajaran berbasis proyek (PBP) mengajak siswa untuk menyelesaikan masalah. Jika siswa tertarik dengan apa yang mereka lakukan, dia akan menampilkan kemampuan yang tinggi.

2. Mendorong Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir

Metode pembelajaran tradisional tidak selalu diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir. Sebagai contoh dari laporan penugasan tertulis, siswa hanya sekedar mengulang informasi yang telah mereka baca atau diperoleh secara *online*. Melalui model pembelajaran berbasis proyek (PBP) siswa akan menginvestigasi secara mendalam berbagai persoalan, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sebaya.

3. Meningkatkan Kolaborasi

Siswa belajar berkolaborasi dengan teman sekelasnya. Mereka dapat kontak melalui internet. *Team work* dan kooperatif adalah kunci sukses untuk memperkaya informasi.

4. Mempelajari Teknologi Mutakhir

Aktivitas model pembelajaran berbasis proyek (PBP) mendorong siswa untuk membuka kreativitas menggunakan teknologi untuk menyelesaikan masalah. Komputer, internet, dan program *Microsoft Office* dapat membantu siswa dalam menghasilkan produk.

NWRL (2002) (dalam Mahanal, 2009: 37-39) mengidentifikasi beberapa kelebihan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) diambil dari beberapa ahli sebagai berikut.

1. Menyiapkan Siswa Pada Lapangan

Sebelum siswa terjun ke lapangan, siswa harus siap. Kesiapan siswa dapat dilakukan melalui pengembangan keterampilan dan kemampuan seluas-luasnya. Selain itu, dapat dilakukan dengan kerja sama/kolaborasi, perencanaan proyek, pengambilan keputusan, dan manajemen waktu.

2. Meningkatkan Motivasi

Laporan tertulis tentang model pembelajaran berbasis proyek (PBP) mengungkapkan bahwa model ini meningkatkan motivasi siswa, yaitu siswa tekun dan berusaha keras dalam penyelesaian proyek. Hasil riset model ini juga melaporkan terjadi peningkatan kehadiran dan bekurangnya keterlambatan. Selain itu, siswa menggunakan keterampilan yang dimiliki untuk diterapkan secara nyata.

3. Meningkatkan Kolaboratif untuk Mengonstruksi Pengetahuan

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) memberi kesempatan siswa untuk saling bertukar gagasan dan bernegosiasi

menyusun solusi permasalahan. Semua itu merupakan keterampilan yang diperlukan di lapangan. Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) menuntut siswa bekerja dalam kelompok atau tim untuk dapat menyelesaikan proyek. Kolaborasi dengan kelompok membuat mereka dapat bertukar ide atau pendapat untuk menyelesaikan proyek yang dikerjakan. Nation (2008) (dalam Sumarmi: 175) menyatakan bahwa "Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) menuntut pekerjaan tim, menggunakan isu-isu dinamis dan kompleks, dan melakukan pengalaman nyata. Bekerja dalam kelompok akan menambah pengetahuan siswa. Tentu hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar yang mereka peroleh. Semakin sering mereka bertukar pikiran, semakin baik pula perolehan hasil belajarnya. Teori-teori kognitif dan konstruktivistik menegaskan bahwa siswa akan belajar lebih di lingkungan kolaboratif (Vygotsky 1978; Davidov, 1955).

4. Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Dan Sosialisasi

Keterampilan berkomunikasi dan sosialisasi siswa akan meningkat dengan kerja kelompok untuk menyelesaikan proyek. Siswa akan bekerja secara kooperatif dan bertukar informasi. Teori kognitif yang baru dan konstruktivistik menegaskan bahwa belajar adalah fenomena sosial dan siswa akan belajar lebih dalam di lingkungan kolaboratif.

5. Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah

Pengembangan keterampilan kognitif tingkat tinggi menekankan keterlibatan siswa dalam tugas pemecahan masalah. Siswa akan belajar bagaimana menemukan dan memecahkan masalah. Lingkungan belajar berbasis proyek membuat siswa lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah yang kompleks.

6. Membuka wawasan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan multidisiplin ilmu

7. Memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi di sekolah atau masyarakat
8. Meningkatkan percaya diri siswa.
9. Memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar secara individu dan kelompok dengan berbagai pendekatan belajar.

Siswa akan mendapat pengalaman yang praktis tentang dunia nyata dan belajar cara menggunakan teknologi. Aktivitas model pembelajaran berbasis proyek (PBP) menyediakan kerangka kerja pada siswa untuk membuka kreativitas mereka menggunakan teknologi untuk menyelesaikan masalah, seperti memanfaatkan komputer dan internet dalam menghasilkan produk akhir penelitiannya.

10. Meningkatkan keterampilan mengelola sumber daya di sekitar.

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) mendorong siswa menjadi pembelajar yang mandiri, yaitu bertanggung jawab untuk menyelesaikan proyek dengan permasalahan yang kompleks. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) secara baik, akan mendorong siswa untuk belajar dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu, dan mengelola sumber daya lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas. Siswa yang belajar dengan berbagai sumber, akan lebih mampu menyelesaikan proyek dengan baik. Sumarmi (2012: 179) menyatakan bahwa "Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) yang diimplementasikan dengan baik akan memberikan siswa pembelajaran dan pratik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu, dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan menyelesaikan tugas". Dengan demikian, keterampilan siswa mengelola sumber akan membuat mereka lebih memahami proyek yang dikerjakan, sehingga hasil belajar mereka juga baik.

Thomas (2000) dan Moursund, Bielefeldt, & Underwood (1997) (dalam Sumarmi, 2012: 178-179) menyatakan kelebihan Model pembelajaran berbasis proyek (PBP), yaitu sebagai berikut.

1. Meningkatkan Motivasi

Laporan penelitian menjelaskan bahwa siswa menjadi tekun, berusah keras menyelesaikan proyek, dan berkurangnya keterlambatan saat pembelajaran.

2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

Lingkungan Belajar Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) membuat siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah yang kompleks.

3. Meningkatkan Kolaborasi

Kerja kelompok dalam model pembelajaran berbasis proyek (PBP) meningkatkan keterampilan kerja sama (kolaborasi) antar siswa dalam menyelesaikan masalah yang kompleks.

4. Meningkatkan Mengelola Sumber Belajar

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) yang dengan baik akan memberikan siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, membuat alokasi waktu, dan sumber-sumber lain untuk menyelesaikan proyek.

Terdapat temuan baru menurut Arisona (2015) yang sekaligus menjadi kelebihan dari model pembelajaran berbasis proyek (PBP), yaitu: pertama, siswa dengan perlakuan model pembelajaran berbasis proyek (PBP) jauh lebih mampu dalam membuat karya tulis ilmiah yang dikaitkan dengan masalah yang ada di sekitar mereka. Hasil karya tulis ilmiah lebih baik diduga kuat terjadi karena tahapan model pembelajaran berbasis proyek (PBP), yang meliputi persiapan, perencanaan, implementasi, presentasi, dan evaluasi proyek berupa penulisan karya tulis ilmiah (makalah) benar-benar dilaksanakan secara matang dan sungguh-sungguh. Selain itu, model pembelajaran berbasis proyek (PBP), merupakan suatu pembelajaran yang berbasis

riset terhadap permasalahan nyata dan relevan bagi kehidupan siswa. Tahapan investigasi mendalam pada implementasi proyek dengan kegiatan observasi dan wawancara langsung membuat data yang diperoleh lebih lengkap. Jadi, investigasi mendalam pada tahapan model *Project Based Learning* berperan penting dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa yang digunakan sebagai dasar penulisan karya tulis ilmiah.

Kedua, siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama pada kegiatan presentasi proyek. Pada tahap presentasi proyek, baik presentator maupun peserta diskusi sangat aktif dalam menyampaikan pendapat mereka mengenai proyek yang mereka kerjakan. Johnson (dalam Sumarmi: 179-179) menyatakan bahwa "Presentasi proyek membuat siswa mempraktikkan keterampilan komunikasi". Jadi, dapat disimpulkan suasana belajar model *Project Based Learning* pada tahap presentasi proyek mendukung siswa untuk antusias dan aktif dalam menyampaikan pendapat mereka mengenai proyek yang dikerjakan.

Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)

Pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek dalam proses pembelajaran juga terdapat kendala. Kendala yang dihadapi tersebut terjadi karena model ini membutuhkan waktu dan biaya yang cukup. Untuk itu, kendala model tersebut dipandang sebagai kelemahan dari model ini. Menurut Kemendikbud (2003: 6) kelemahan model pembelajaran berbasis proyek (PBP), antara lain:

1. Penyelesaian proyek membutuhkan banyak waktu.
2. Biaya yang tinggi.
3. Banyak guru yang lebih suka dengan kelas tradisional, di mana guru memegang peran utama di kelas.
4. Memerlukan banyaknya peralatan yang harus disiapkan.
5. Siswa yang lemah atau kurang aktif dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.

6. Ada kemungkinan siswa kurang aktif dalam kelompok.
7. Ada kemungkinan siswa tidak bisa memahami topik secara keseluruhan.

Beberapa kelemahan tersebut harus diwaspadai agar pembelajaran berjalan sesuai yang direncanakan. Untuk itu, diperlukan kesiapan maksimal untuk mencegah terjadi hal-hal yang tidak diinginkan yang dapat menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, persiapan yang matang guru dan siswa sebelum melaksanakan model ini harus diperhatikan.

Kesimpulan

Model pembelajaran berbasis proyek (PBP) sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran, apalagi saat masa pandemi Covid-19 seperti ini. Banyak kelebihan yang diperoleh dengan menerapkan model pembelajaran ini. Tentunya dengan pelaksanaan yang sangat baik dimulai dari *planning* (perencanaan), *creating* (mencipta atau implementasi), dan *processing*. Untuk itu, dibutuhkan kesiapan guru dan siswa dalam pelaksanaannya. Guru harus bisa menjadi fasilitator yang baik, sehingga mendukung proyek yang dikerjakan siswa.

Pada praktiknya sering dijumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian proyek, karena kurang aktif dalam pengumpulan informasi, tidak paham dengan apa yang dilakukannya, dan kurang kesiapan. Akibatnya, terkadang proyek memakan waktu yang sangat lama, tentu ini menjadi tidak efektif. Untuk itu, kesiapan antara guru dan siswa akan mengurangi kelemahan dari model ini. Persiapan sangat penting dilakukan untuk menentukan jadwal dan langkah-langkah yang harus dikerjakan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan selesai tepat waktu.

Referensi

- Blumenfield, P., Soloway, E., Marx, R. Krajcik, J., Guzdial, M., & Pal-
inesar, A. 1991. *Project Based Learning*. (Online), ([http://www.
library/educationencyclopedia-cid-13575827](http://www.library/educationencyclopedia-cid-13575827)), diakses tang-
gal 25 April 2020.
- Center of Excellence in Leadership of Learning University of India-
napolis. 2009. *Summary of Research on Project Based Learning*.
(Online), ([http://cell.uindy.edu/docs/PBL%20research%20
summary.pdf](http://cell.uindy.edu/docs/PBL%20research%20summary.pdf)), diakses tanggal 16 April 2020.
- Colley, Kabba E. 2005. *Project-Base Science Instruction: Teaching Sci-
ence for Understanding*. In Journal Radical Pedagogy, (Online),
ISSN: 1524-6345, (<http://www.icaap.org/>), diakses tanggal
16 April 2020..
- Center for Occupational Research and Development (CORD). 2012.
Project Based Learning. (Online), ([http://www.cord.org/proj-
ect-based-learning/](http://www.cord.org/project-based-learning/)), diakses tanggal 16 April 2020..
- Dickinson, G., & Jackson, J.K. 2008. *Planning for Success*. How to De-
sign and Implement Project Base Science Activities. The Sci-
ence Teacher. November, 2008: 29-32.
- Han, S., & Bhattacharya, K. 2008. *Constructionism, Learning by Design,
Project Based Learning*. Departement of Educational Psycology
and Instructional Technology, University of Georgia. (Online),
([http://projects.coe.uga.edu/epltt/index.php?title=Construc-
tionism%2C_Learning_by_Design%2C_and_Project_Based_
Learning](http://projects.coe.uga.edu/epltt/index.php?title=Construc-
tionism%2C_Learning_by_Design%2C_and_Project_Based_
Learning)), diakses tanggal 16 April 2020.
- Kemendikbud. 2013. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project
Based Learning)*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manu-
sia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendi-
dikan.

- Mahanal, S. 2008. *Deteksi Kualitas Air Sungai melalui Project Based Learning*. Makalah disampaikan pada Workshop Bimbingan Teknis Bio Assessment Sederhana bagi Guru SMA di Jawa Timur, di Hotel & Resort, Taman Wisata Selorejo, Ngantang, Malang: 4-9 Agustus 2008.
- Permendikbud No 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran.
- Schola-21. 2007. *Step-By-Step Project-Base-Learning*. (Online), (<http://www.en.schola-21/stepbystep.aspx>), diakses tanggal 16 April 2020.
- SSME. 2006. *Project Based Learning*. (Online). (http://ssme.fedu.metu.edu.tr/ssme/index2.php?option=com_contrnt&do_pdf=1&id=94), diakses tanggal 16 April 2020.
- Sumarmi. 2012. *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing
- Thomas, J. W. 2000. *A Review of Research On Project Based Learning*. Supported by The Autodesk Foundation 111McInnis Parkway San Rafael, California. (Online), (<http://www.autodesk.com/foundation>), diakses tanggal 16 April 2020.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS HANDS-ON DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Oleh: Meta Br Ginting, M.Pd

Latar Belakang

Tujuan pembelajaran adalah memperoleh pengetahuan. Pengetahuan yang selanjutnya mendasari sikap dan keterampilan seseorang. Chapman (dalam Gredler, 2011) menyatakan bahwa pada hakikatnya pengetahuan adalah mengetahui, dan ia adalah sebuah proses yang diciptakan melalui aktivitas pembelajaran. Pengetahuan berasal dari pengalaman mentransformasi realitas melalui suatu interaksi. Dikutip dari Alawiyah, Faridah (2017) terkait Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan proses pendidikan nasional adalah melaksanakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, seperti yang dijelaskan Silberman (dalam Alawiyah, Faridah 2017) bahwa pembelajaran aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung, dan menarik hati karena setiap peserta didik tidak hanya terpaku di tempat duduk, tetapi berpindah, bergerak dan berpikir.

Pada dasarnya, anak adalah individu yang mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas mengeksplorasi lingkungannya. Memberi kebebasan kepada anak dalam mengkonstruksi pemikiran dan temuan selama melakukan aktivitas merupakan cara yang

benar dalam mendukung anak memperoleh pengetahuan, sehingga pembelajaran aktif dipandang sesuai dengan karakteristik anak.

Salah satu landasan teoritik pendidikan modern adalah teori pembelajaran konstruktivisme. Brooks & Brooks (1993) yang menyatakan: *"Constructivism is not a theory about teaching...it is a theory about knowledge and learning"*. Baharuddun, Wahyuni (2007) menyatakan bahwa konstruktivisme memahami hakikat belajar sebagai kegiatan manusia membangun atau menciptakan pengetahuan dengan cara mencoba memberi makna pada pengetahuan sesuai pengalamannya. Pendekatan konstruktivisme pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan lewat keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Konstruktivisme merupakan respon terhadap berkembangnya harapan-harapan baru berkaitan dengan proses pembelajaran yang menginginkan peran aktif siswa dalam merekayasa dan memprakarsai kegiatan belajarnya sendiri (Aunurrahman. 2009).

Jonasson (dalam Jumaris 2013) menyatakan: "Konstruktivisme merupakan pendekatan dalam psikologi yang berkeyakinan bahwa anak dapat membangun pemahaman dan pengetahuannya sendiri tentang dunia disekitarnya atau dengan kata lain, anak dapat membelajarkan dirinya sendiri melalui berbagai pengalamannya". Pendapat tersebut sejalan dengan Glassersfeld (1995), *"The common core of constructivist theory is that we do not find knowledge, we construct it. knowledge is not passively received but built up by the cognizing subject". Thus, constructivists shift the focus from knowledge as a product to knowing as a process"*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan diperoleh dari aktifitas aktif dalam membuat sesuatu.

Pendidikan adalah salah satu bidang yang paling banyak diteliti. Masyarakat bahkan praktisi akademisi pendidikan menaruh kepedulian yang sangat besar terhadap hasil nilai ujian, rata-rata nasional dan global, dan mempersiapkan siswa agar siap untuk kuliah atau

pendidikan selanjutnya. Fokus tersebut membuat kita lupa akan sesuatu yang sangat mendasar, bahwa apa yang dipelajari anak saat ini, bagaimana mereka mempelajarinya akan berkontribusi dalam kehidupan dewasa nanti. Pembelajaran berbasis *Hands-On* memberi siswa kebebasan dan tanggung jawab untuk belajar melalui pengalaman nyata, bukan hanya dengan membaca, mendengarkan atau menerima dari orang lain.

Model pembelajaran berbasis *Hands-On* merupakan pembelajaran yang berasaskan pada pendekatan konstruktivisme dari Piaget dan Vygotsky. Piaget dan Vygotsky sama-sama meyakini bahwa anak dapat membangun pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran berbasis *Hands-On* menekankan pembelajaran yang membiasakan peserta didik aktif membuat atau menciptakan suatu peralatan yang menggunakan prinsip pembelajaran suatu materi atau bidang ilmu (Suparno, uyn672013). Melalui pembuatan alat tersebut peserta didik menjadi lebih paham konsep materi dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis *Hands-On*, membuka kesempatan kepada peserta didik terlibat dalam pengalaman belajar yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir, memberikan keterampilan kepada peserta didik menggunakan alat, merancang percobaan, berkomunikasi, bertanya, berhipotesis, observasi dan berpendapat. Menurut Aini (2014), Pembelajaran berbasis *Hands-On* dapat memberikan penghayatan secara mendalam terhadap apa yang dipelajari, sehingga apa yang diperoleh oleh siswa tidak mudah dilupakan. Hal ini dikarenakan selama melakukan percobaan, siswa tidak hanya melakukan aktivitas fisik (*hands on activity*) saja, tetapi siswa juga melakukan aktivitas psikis/mental (*minds on activity*).

Keterampilan di atas berkembang lebih baik apabila anak melakukannya dalam kelompok atau dilakukan secara kooperatif, sebagaimana Vygotsky menandakan bahwa kematangan fungsi mental anak justru terjadi lewat proses kerja sama dengan orang lain. Newman (1993) menyatakan "*The maturation of the child's higher*

mental functions occurs in this cooperative process, that is, it occurs through the adult's assistance and participation". Sejalan dengan pemikiran tersebut, Jones & Reynolds (1992) yang menyatakan: *"Young children learn the most important thing not by being told but by constructing knowledge for themselves in interaction with the physical world and with other children..."*. Dari kutipan-kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *Hands-On* sebaiknya dilakukan secara berkelompok. Lalu bagaimanakah konsep dan penerapan model pembelajaran berbasis *Hands-On* berdasarkan perspektif teori Vygotsky?. Dalam bab ini akan dibahas:

1. Konsep model pembelajaran berbasis *Hands-On* berdasarkan perspektif teori Vygotsky
2. Penerapan pembelajaran berbasis *Hands-On* berdasarkan perspektif teori Vygotsky.

Pemaparan dalam bab ini bertujuan agar diperoleh suatu rumusan tentang konsep penerapan model pembelajaran berbasis *Hands-On* berdasarkan perspektif teori Vygotsky.

Kajian Pustaka

Pengertian Pembelajaran Berbasis Hands-On

Martin, Lydia (2018) menyatakan: *Hands-On learning is a form of education in which children learn by doing, Instead of simply listening to a teacher or instructor lecture about a given subject, the student engages with the subject matter to solve a problem or create something*. Pembelajaran berbasis *Hands-On* adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis, serta membuat kesimpulan sendiri (Hendriyan, 2013). Kartono (2011) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis *Hands-On* adalah suatu kegiatan yang dirancang untuk melibatkan siswa dalam menggali informasi dan bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis serta membuat

kesimpulan sendiri. Dikutip dari uvic.ca, pembelajaran berbasis *Hand-On* adalah filosofi yang menginformasikan banyak metodologi di mana pendidik dengan sengaja terlibat dengan peserta didik dalam pengalaman langsung dan refleksi terfokus untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperjelas nilai-nilai, dan mengembangkan kapasitas orang untuk berkontribusi pada komunitas mereka.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *Hands-On* adalah kegiatan membuat suatu produk atau subjek yang dihasilkan melalui proses bertanya, beraktivitas dan menemukan, mengumpulkan data dan menganalisis, serta membuat kesimpulan, di mana kesimpulan peserta didik menggambarkan perolehan pengetahuannya selama melewati proses membuat produk atau subjek yang telah ditentukan.

Manfaat dan Keunggulan Pembelajaran Berbasis Hands-On

Dikutip dari Rismayanti, Ima. Dkk (2015), manfaat pembelajaran berbasis *Hands-On* di Sekolah Dasar adalah:

1. Memotivasi siswa bahwa belajar adalah tanggung jawab siswa itu sendiri.
2. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri jawaban.
3. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian atau pemahaman konsep lengkap
4. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengembangkan pemikiran mandiri.

Martin, Lydia (2018) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Hands-On* memberikan banyak manfaat bagi anak, karena:

1. Pembelajaran berbasis *Hands-On* adalah cara lain untuk belajar.
Beberapa anak belajar paling baik dengan melihat visual. Beberapa anak belajar paling baik dengan mendengarkan orang tua atau guru berbicara. Dan beberapa anak belajar terbaik

dengan membaca dan menulis tentang sesuatu. Ini disebut gaya belajar visual, pendengaran, dan membaca/menulis. Tetapi ada gaya belajar keempat, yaitu pembelajaran kinestetik. Atau dengan kata lain adalah “ Belajar dengan melakukan”. Cara ini sangat efektif karena menjadikan pembelajaran menjadi sangat menarik. Ketika anak dipaksa untuk melakukan sesuatu, maka mereka terlibat dalam pembelajaran aktif. anak melatih keterampilan dan menguji pengetahuannya. Yang paling penting adalah anak secara aktif menciptakan pengetahuan dengan cara membuat, melakukan dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

2. Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk latihan.

Selain mengarah pada keterlibatan yang lebih baik, pembelajaran berbasis *Hands-On* memungkinkan anak untuk mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari. Keterampilan dan informasi awal yang dimiliki anak menjadi modal dalam proses latihan. Semakin banyak latihan yang dilakukan anak, semakin baik keterampilan yang diperolehnya, dan semakin baik pula anak menyimpan informasi yang didapatkan dari latihan yang dilakukan. Proses ini telah terbukti mengarah pada retensi yang lebih tinggi dan pemahaman yang lebih baik terhadap suatu subjek.

3. Memberi sesuatu yang “nyata”.

Salah satu hal yang sulit dipahami anak-anak adalah mengapa dan untuk apa mereka mempelajari suatu materi atau pelajaran. Menerapkan pembelajaran berbasis *Hands-On* adalah cara mudah bagi pendidik dan orang tua untuk menunjukkan kepada anak-anak bahwa apa yang mereka pelajari dapat digunakan di dunia nyata. Kesadaran ini sangat penting agar anak memahami bahwa mereka dapat membuat sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bagi lingkungannya.

Beberapa manfaat pembelajaran berbasis *Hands-On* menurut Leask, Amy (2016) adalah sebagai berikut:

1. Melibatkan berbagai macam gaya belajar (visual, audio, kinestetik) dalam suatu kegiatan, bukan hanya memberikan teori, tetapi juga menambah konteks dan makna pada apa yang dibahas atau dipelajari.
2. Membuka peluang bagi para pendidik untuk menelusuri materi yang mereka pelajari.
3. Membuat penilaian dan evaluasi menjadi lebih kaya.
4. Peserta didik memiliki lebih banyak kesempatan untuk benar-benar menunjukkan apa yang telah mereka pelajari, dan para pendidik memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang telah dan belum disintesis.
5. Pembelajaran berbasis *Hands-On* cenderung menghasilkan retensi yang lebih baik dari waktu ke waktu. Hal ini dikarenakan anak sudah terbiasa dengan sistem kerja, membuat, menghasilkan sesuatu.
6. Pembelajaran berbasis *Hands-On* menunjukkan lebih dari sekadar kapasitas pelajar untuk menghafal dan menjelaskan. Ini menunjukkan keterampilan konkret dan kemampuan untuk memahami teori dan praktik.

Dikutip dari *learning-knowledge.com* Ada lima manfaat utama dari penerapan pembelajaran berbasis *Hands-On*, yaitu:

1. Membantu menciptakan minat, terutama melalui kegunaan.
2. Memberikan contoh nyata yang memungkinkan kebermaknaan dan pemahaman.
3. Mengharuskan penggunaan banyak saluran sensorik sambil belajar yang meningkatkan daya ingat.
4. Melakukan hal perlu membangun dari apa yang telah terjadi sebelumnya dan menghubungkan informasi baru ke jaringan link yang luas dalam pikiran kita lagi memberikan pemahaman.

5. Melakukan imitasi model perilaku manusia memerlukan keterampilan dan pembelajaran secara umum.

Dari beberapa pendapat di atas, dirumuskan bahwa manfaat Model Pembelajaran Berbasis Hands-On adalah

1. Meningkatkan memotivasi belajar;
2. Pembelajaran yang aktif membuka kesempatan bagi anak didik mencari jawaban sendiri terhadap permasalahan yang ditemukan dalam membuat suatu produk atau subjek melalui kegiatan latihan yang bersifat nyata;
3. Melibatkan berbagai macam gaya belajar sehingga cocok diterapkan kepada seluruh peserta didik;
4. Mengembangkan keterampilan konkret di mana peserta didik mampu memahami teori dan praktik;
5. Memberikan pemahaman lengkap akan suatu konsep materi pembelajaran sebagai hasil dari pemikiran mandiri yang dapat tersimpan dalam jangka waktu yang panjang dalam diri peserta didik.

Selain manfaat yang telah dirumuskan di atas, Arnholz, Jonathan (2019) memaparkan keunggulan dari penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Hands-On*, yaitu:

1. Peningkatan Retensi Informasi.
2. Daya serap dan daya tahan informasi yang diperoleh apa yang dikerjakan anak lebih baik.
3. Pembelajaran berbasis Hands-On terbukti lebih efektif dalam membantu anak memahami apa yang mereka pelajari.
4. Sangat efektif dalam retensi informasi melibatkan dampak fisiologis dan psikologis dari gaya belajar.
5. Pembelajaran berbasis *Hands-On* melibatkan kedua sisi otak dengan lebih baik. Proses mendengarkan dan menganalisis terjadi di belahan bumi kiri, proses visual dan spasial ditangani di sebelah kanan. Dengan menggabungkan berbagai gaya belajar, otak membentuk koneksi keseluruhan yang lebih kuat dan mampu

menyimpan informasi yang lebih relevan. Pemindaian otak juga menunjukkan peningkatan aktivitas di area sensorik dan motorik ketika anak memikirkan konsep yang mereka miliki.

6. Mampu menyentuh dan melihat sesuatu memberi kesan yang lebih kuat daripada hanya membaca tentang suatu hal.

Konsep Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Hands-On Berdasarkan Perspektif Teori Vygotsky

Menurut Vygotsky (dalam Mutiah 2010) “Anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya”. Mooney (dalam Santrock. 2007) menyatakan bahwa Vygotsky menekankan pada konteks sosial atau interaksi sosial anak dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Vygotsky (dalam Jamaris, 2013) menyatakan “Interaksi sosial memberikan berbagai pengalaman pada anak dan selanjutnya pengalaman-pengalaman tersebut diinternalisasi oleh anak dan menjadi struktur pengetahuan atau skemata anak. Pengetahuan dikonstruksi bila seseorang terlibat secara sosial dalam dialog dan aktif dengan percobaan, diskusi kelompok dan tukar pengalaman. Melalui komunikasi dengan komunitasnya, pengetahuan seseorang dinyatakan kepada orang lain sehingga pengetahuan itu mengalami verifikasi, dan penyempurnaan. Belajar juga merupakan proses di mana seseorang dimasukkan dalam suatu kultur orang-orang terdidik. Dalam hal ini peserta didik tidak hanya perlu akses ke pengalaman fisik, tetapi juga pada konsep-konsep dan model dari ilmu pengetahuan yang telah ada.

Perolehan pengetahuan anak tidak dapat dipisahkan dari peran ZPD (*Zona of Proximal Development*) dan *Scaffolding*. ZPD adalah jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang didefinisikan sebagai kemampuan memecahkan masalah secara mandiri dan tingkat perkembangan potensial yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau melalui kerja sama antara teman sebaya/sejawat yang lebih mampu. *Scaffolding* yaitu bantuan yang diberikan kepada siswa

berupa petunjuk, dorongan, peringatan, memberikan contoh, dan tindakan-tindakan yang memungkinkan anak dapat memperoleh pengetahuannya secara mandiri. Sehingga dalam implementasinya pembelajaran berbasis *Hands-On* sebaiknya dilakukan secara berkelompok.

Menurut Dixon-Kraus (1996) ada dua prinsip penting yang diturunkan dari teori Vygotsky:

- a. Mengenai fungsi dan pentingnya bahasa dalam komunikasi sosial yang dimulai proses pencanderaan terhadap tanda (*sign*) sampai kepada tukar menukar informasi dan pengetahuan. Pendapat tersebut sesuai dengan yang dinyatakan oleh Jumaris (2013) bahwa Vygotsky mementingkan perkembangan bahasa karena melalui kemampuan berbahasa, anak dapat berinteraksi dengan lingkungannya.
- b. Zone of Proximal Development. Guru sebagai mediator memiliki peran mendorong dan menjembatani siswa dalam upayanya membangun pengetahuan, pengertian dan kompetensi.

Sumbangan penting teori Vygotsky adalah penekanan pada hakikat pembelajaran sosiokultural. Inti teori Vygotsky adalah menekankan interaksi antara aspek internal dan eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. Menurut teori Vygotsky, fungsi kognitif manusia berasal dari interaksi sosial masing-masing individu dalam konteks budaya. Vygotsky juga yakin bahwa pembelajaran terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya atau tugas-tugas itu berada dalam *zone of proximal development* mereka (Mutiah. 2010).

Scaffolding berarti memberikan kepada seorang anak sejumlah besar bantuan selama tahap-tahap awal pembelajaran dan kemudian mengurangi bantuan tersebut dan memberikan kesempatan kepada anak tersebut mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar segera setelah mampu mengerjakan sendiri. Bantuan yang diberikan

guru dapat berupa petunjuk, peringatan, dorongan, menguraikan masalah ke dalam bentuk lain yang memungkinkan siswa dapat mandiri. Vygotsky mengemukakan tiga kategori pencapaian siswa dalam upaya memecahkan permasalahan, yaitu:

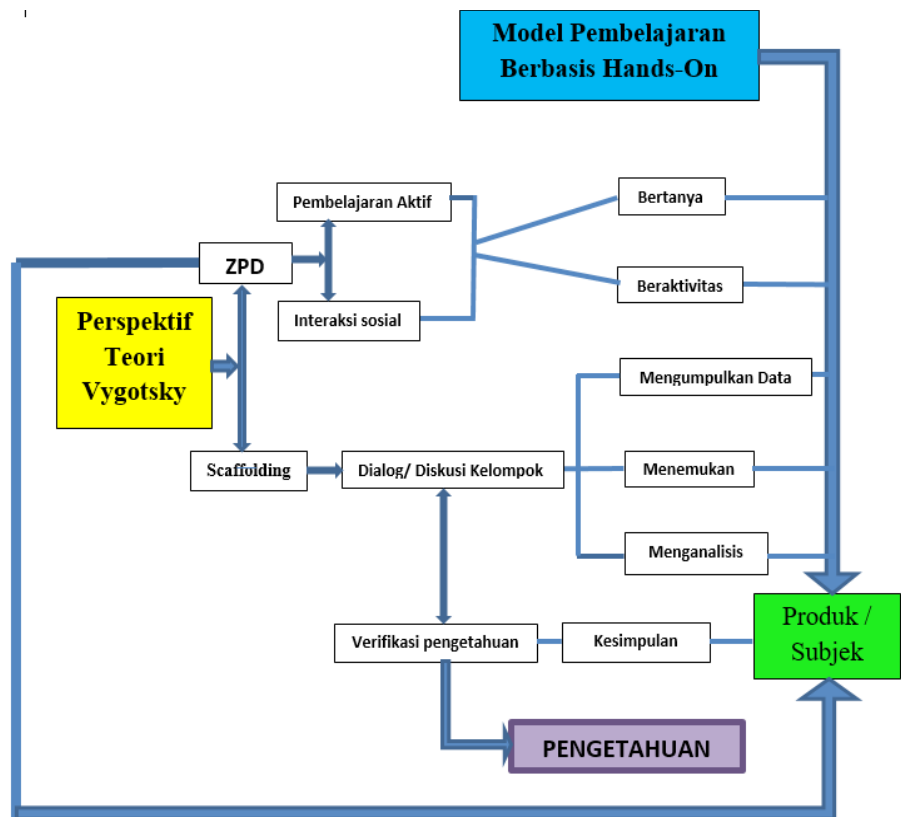
1. Peserta didik mencapai keberhasilan dengan baik;
2. Peserta didik mencapai keberhasilan dengan bantuan;
3. Peserta didik gagal meraih keberhasilan.

Berdasarkan paparan Vygotsky di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan teori Vygotsky, anak dikondisikan dalam pembelajaran kelompok, dalam kelompok tersebut anak akan memecahkan masalah dengan berdiskusi dan bereksperimen untuk memecahkan masalah yang diberikan guru. Guru berperan sebagai pemberi *Scaffolding* agar anak dapat mencapai ZPT. Walaupun terdapat perbedaan pandangan perihal perkembangan berpikir anak dalam memperoleh pengetahuan. Namun, Beaty.J.J. (2013) menyatakan bahwa: “Baik Piaget maupun Vygotsky sepakat bahwa anak-anak membentuk sendiri pengetahuan mereka lewat permainan eksplorasi.

Menurut Suparno (1997) secara garis besar prinsip-prinsip konstruktivisme dalam membangun pengetahuan adalah:

1. Pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara personal maupun secara sosial;
2. Pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali dengan keaktifan siswa sendiri untuk bernalar;
3. Siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, sehingga terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah;
4. Guru berperan membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi siswa berjalan dengan baik.

Interaksi antara penerapan model pembelajaran berbasis *Hands-On* dan perspektif teori Vygotsky dapat digambarkan seperti bagan di bawah ini:



Gambar 6. Bagan Interaksi Model Pembelajaran Berbasis *Hands-On* dan Perspektif Teori Vygotsky

Bagan di atas menggambarkan interaksi antara Model Pembelajaran Berbasis *Hands-On* dengan Perspektif Teori Vygotsky. Produk atau subjek yang akan dibuat oleh peserta didik dilakukan secara aktif serta melibatkan interaksi sosial seperti bertanya dan beraktivitas. Kegiatan mengumpulkan data, menemukan cara pemecahan masalah dan menganalisis dilaksanakan dalam diskusi kelompok atau dialog antara pendidik dengan peserta didik sebagai dukungan (*Scaffolding*) dalam mengembangkan kemampuan maksimal anak (*ZPD*) sehingga peserta didik mampu menciptakan produk atau subjek yang telah ditentukan. Proses dalam mencipta produk membawa peserta didik pada pengalaman belajar yang kaya akan informasi dan akhirnya membawa peserta didik pada satu kesimpulan. Selanjutnya kesim-

pulan tersebut diverifikasi dalam proses dialog dan diskusi kelompok menjadi pengetahuan yang akan menetap dalam diri peserta didik.

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis *Hands-On* berdasarkan Perspektif Teori Vygotsky dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Pembelajaran Berbasis Hands-On berdasarkan Perspektif Teori Vygotsky

Aspek	Teori Vygotsky
Aktivitas kelas	Berkelompok
Aktivitas fisik	Pemecahan masalah; mengumpulkan data; menganalisis; diskusi; membuat produk
Langkah-langkah pelaksanaan	1. Menentukan kompetensi dasar yang hendak dicapai. 2. Menentukan materi dan kegiatan berdasarkan kompetensi dasar. 3. Menentukan produk atau subjek yang akan diciptakan anak. 4. Menentukan tahap pembelajaran yang tepat untuk setiap. • Susun struktur tugas belajar sebagai aktivitas kerja sama guru-siswa. • Apa aspek tugas yang akan dicontohkan guru? 5. Apa saran dan tanggapan guru ke siswa yang diperlukan untuk membantu belajar. • Menstrukturisasi belajar konsep pokok persoalan. • Me-review konsep materi kelas yang baik atau perlu diketahui. 6. Mengembangkan pembelajaran berdasarkan konsep koneksi dan kaitan tersebut.
Tugas Guru	1. Berfokus pada pembelajaran siswa, sebagai pengkolaborasi, yang memfasilitasi, penyemangat dan pembangun komunitas atau kooperatif <i>learning</i> • Memulai pembelajaran berbasis <i>Hands-On</i>. • Memotivasi anak memecahkan masalah yang ditemukan dan mengajak anak menemukan solusi dengan memberikan bantuan berupa petunjuk, dorongan, peringatan, atau memberikan contoh (<i>scaffolding</i>) • Mengomposisikan kelompok belajar agar anak dapat saling melengkapi dan bekerja sama dalam memecahkan masalah, menganalisis dan menyimpulkan perolehan informasinya. • Memberikan verifikasi terhadap kesimpulan anak. 2. Mengukur perolehan pengetahuan anak.
Tugas anak	Membuat sesuatu, berdiskusi, tukar pendapat dan bereksperimen untuk menemukan jawaban atas masalah, bertanya.

Berikut ini adalah contoh pemetaan kegiatan model pembelajaran berbasis *Hands-On* dengan pendekatan Tematik. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan

berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Salah satu Tema pembelajaran di SD kelas 1 adalah Diriku. Sub tema: Aku dengan Teman Baru

Tabel 8. Pemetaan KD dan Kegiatan dalam Membuat Produk *Booklet* Diriku dan Sahabat

No.	Kompetensi Dasar		Kegiatan	Durasi Waktu
1.	PAK dan Budi Pekerti 3.1	Menerima dan mensyukuri alam ciptaan Allah melalui doa, dan menyebutkan kegunaan anggota-anggota tubuhnya dengan berbagai cara.	Berdoa mengucapkan syukur atas diri sendiri sebagai ciptaan Tuhan yang istimewa.	35 menit
2.	Bahasa Indonesia 3.4; 4.4	Mengenal teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosa kata bahasa daerah untuk membantu pemahaman.	Menulis informasi diri (nama, tempat tanggal lahir, agama, alamat tempat tinggal, warna favorit, makanan kesukaan Menuliskan 5 "Nama teman baruku"	70 menit 35 menit
		Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian.	Menceritakan isi <i>booklet</i> diri	70 menit
		Mengenal cara dan hasil gambar ekspresi Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar.	Menggambar diri 3M sampul <i>booklet</i> Menggambar dan mewarnai pakaian favorit.	35 menit 70 menit 70 menit

4.	Matematika 3.1; 4.1	Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, tempat bermain.	Menulis lambang bilangan sesuai usia diri.	35 menit
			Menggambar dan membilang teman berdasarkan jenis kelamin, jenis rambut dan warna kulit	70 menit
		Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya.	Menulis lambang bilangan sesuai dengan jumlah teman	35 menit
5.	PPKn 3.3; 4.3	Mengenal keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah. Mengamati dan mencerminkan kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah	Menyebutkan identitas, persamaan dan perbedaan serta ciri-ciri teman barunya	35 menit
6.	Penjasorkes 3.1 ; 4.1	Mengetahui bagian-bagian tubuh manusia dan kegunaannya. Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotif yang dilandasi konsep gerak (seperti konsep: tubuh, ruang, hubungan dan usaha) dalam berbagai bentuk permainan sederhana atau tradisional.	Melakukan permainan 'Mencari Teman'	35 menit
Alokasi waktu yang diperlukan dalam membuat produk <i>Booklet</i> Diri adalah				595 menit

Dari Tabel 2. Diketahui alokasi waktu yang diperlukan untuk membuat produk hasil pembelajaran oleh peserta didik adalah 595 menit atau sebanyak 17 jam mata pelajaran (@ 35 menit). Beban belajar di SD/MI kelas I adalah 30 jam mata pelajaran/minggu. Jadi untuk membuat produk *Booklet* diperlukan 4 sampai 5 hari efektif belajar. Dengan demikian, guru atau pendidik wajib membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk 5 hari. Di bawah ini adalah RPPH hari ke-5 yang disusun untuk menerapkan model pembelajaran berbasis Hands-On berdasarkan perspektif teori Vygotsky.

Tabel 9. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian Berbasis Hands-On Berdasarkan Perspektif Vygotsky

Kelas	:	1 Sekolah Dasar
Tema/ Subtema	:	Diriku/ Aku dengan Teman Baru
Kompetensi Dasar	:	PAK dan Budi Pekerti : 3.1 Matematika : 3.1;4.1 Bahasa Indonesia : 3.4; 4.4 SBdP : 3.1;4.1
Indikator	:	• Mampu mensyukuri keberadaan dirinya. • Mampu menuliskan lambang dan menuliskan bilangan. • Membaca dan menceritakan isi <i>booklet</i>. • Mampu berkreasi dan berkeaktivitas sendiri.
Media dan Sumber Belajar	:	Lembar kerja Matematika, origami, gunting, lem, pensil warna, kliper, photo diri.
Judul Kegiatan	:	Membuat <i>Booklet</i> Diri dan Sahabat.

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Pendahuluan • Penerapan SOP pembukaan • Tanya jawab tentang keunikan diri dan teman.	• Guru memulai kegiatan dengan menanya ciri-ciri setiap anak. • Menanyakan: 9- “Coba sebutkan ciri-ciri ibu guru !”; “ Ibu guru punya jenis rambut?”; “ Ibu guru berjenis kelamin?”; “Ibu guru berhidung?”. Dst • Guru meminta anak ke depan kelas dengan berpasangan, dan memberikan instruksi untuk menyebutkan keunikan dan ciri-ciri pasangannya. • Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan, dan menjelaskan aturan-aturan yang harus dipatuhi. • Membagi anak dalam tiga kelompok. • Setiap kelompok mengerjakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kegiatan yang sudah ditentukan.	• Anak mendengarkan dan memperhatikan. • Menjawab dengan pendapat masing-masing. • Anak menyebutkan ciri-ciri dan keunikan pasangan atau teman barunya. 9 • Mendengarkan • Bergabung dengan kelompok yang telah ditunjuk.

Inti 1) Pemberian Tugas membuat sampul <i>Booklet</i> dengan teknik 3M. 2) Menggambar dan membilang serta menu-liskan jumlah teman ber-dasarkan jenis kelamin, jenis rambut dan warna kulit 3) Workshop menyusun <i>Booklet</i> Diri dan Sahabat.	Guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lainnya sambil mengamati dan member-ikan bantuan berupa petunjuk, dorongan, peringatan, memberi-kan contoh jika diperlukan.	• Mengambil posisi di kelompok bermain sesuai undian dan mengerjakan tugas seperti yang sudah dijelaskan secara berkelompok • Melakukan tukar pendapat, diskusi, dan eksperimen untuk menemukan pemecahan mas-alah.
<i>Recalling</i> Menceritakan <i>Book-let</i> Diri dan sahabat	• Mengajak anak merapikan peralatan meja belajar. • Mengajak anak mencerita-kan dan menunjukkan hasil karya/pekerjaannya. • Memberikan apresiasi dan penguatan terhadap produk ciptaan anak.	• Merapikan alat permainan • Menceritakan isi <i>Bookletnya</i>. • Memajang <i>Booklet</i> Diri di kelas untuk diperlihatkan ke-pada orang tua.
Penutup Bernyanyi dan Doa pulang	• Mengajak anak bernyanyi dan berdoa • Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada esok hari.	• Bernyanyi dan berdoa • Mendengarkan • Salam pulang

Pembahasan

Slogan “Belajar Sepanjang Hayat” mengandung makna yang mendalam dan luas. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas dari tahun ke tahun, dari satu tingkatan ke tingkatan yang lebih tinggi, tidak sebanding dengan pengetahuan dan kebermanfaatan bagi peserta didik itu sendiri. Lebih memperhatikan jarum jam dibandingkan penjelasan guru, menggambarkan kondisi

pembelajaran yang membosankan dan tidak membelajarkan peserta didik. Materi pembelajaran begitu mudah terlupakan, lonceng tanda istirahat, lonceng tanda pelajaran telah usai, pengumuman libur sekolah, memberikan kebahagiaan tersendiri bagi peserta didik. Salah satu alasannya adalah karena pendidikan bukan sesuatu yang menyenangkan, sehingga anak harus berjuang melawan rasa bosan menjalani proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Bertemu dan bermain bersama-sama dengan teman adalah salah satu alasan mengapa anak tertarik berangkat ke sekolah. Anak-anak saling berinteraksi, secara aktif membuat sesuatu yang bermakna bagi dirinya sendiri. Hal itu memberi rasa bangga dan puas terhadap diri anak.

Konsep Model Pembelajaran Berbasis *Hands-On* berdasarkan perspektif teori Vygotsky, sebagaimana yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya adalah pembelajaran aktif yang mengedepankan kebermaknaan pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan membuat suatu produk oleh peserta didik secara berkelompok. Pembelajaran berbasis *Hands-On* yang aktif dan bermakna mampu memberikan kesan tersendiri bagi diri peserta didik, sehingga informasi-informasi yang diperolehnya selama proses membuat produk hasil pembelajaran tersimpan abadi dalam ingatannya.

Anak mampu memahami informasi atau memahami konsep jika disajikan dengan cara yang cukup menarik untuk diperhatikan. Model pembelajaran berbasis *Hands-On* menghidupkan kembali minat belajar karena mampu membuat anak bangkit dan bergerak. Anak adalah individu yang memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Anak adalah pembelajar. Ketika anak diajak untuk membuat sesuatu, akan memaksa mereka untuk mendengarkan instruksi sehingga mereka memahami langkah selanjutnya untuk mengambil atau bagaimana mengatasi suatu tantangan. Pembelajaran berbasis *Hands-On* membantu siswa untuk tidak hanya memperhatikan, tetapi juga benar-benar terhubung dan menikmati apa yang mereka

pelajari. Ketika pembelajaran menghasilkan sesuatu yang nyata, akan memotivasi anak untuk terus belajar. Pembelajaran berbasis Hands-On memerlukan waktu lama dan terstruktur karena mengikuti langkah-langkah yang tersusun untuk menciptakan sesuatu, melibatkan banyak tindakan dalam melakukan sesuatu seperti percobaan atau membuat pengamatan terperinci, yang akhirnya memberikan pengetahuan yang bermakna dan permanen dibandingkan dengan sesuatu yang diceritakan kepada Anda. Seperti apa yang dinyatakan oleh John R. Platt “Jika kita ingin orang belajar dengan cepat dan permanen, melakukan atau langsung belajar adalah cara untuk maju”.

“Pengetahuan terbentuk melalui interaksi dan komunikasi yang terjalin dalam lingkungan sosial tempat anak berada, baik itu di sekolah, maupun di rumah. Dalam interaksi tersebut anak melakukan diskusi, bertukar pendapat dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Peran guru dapat terlihat dari bantuan-bantuan yang diberikan kepada sekelompok anak dalam menghadapi kesulitan-kesulitan untuk memecahkan suatu permasalahan, yang mengandung pengetahuan.

Kesimpulan

Anak adalah individu aktif yang mampu membangun pengetahuannya sendiri, sehingga pendidik atau orang tua tidak seharusnya menanamkan pengetahuan dalam bentuk hafalan. Karena Pengetahuan yang demikian tidak tersimpan lama dalam diri anak. Selain itu, proses pembelajaran yang tidak bermakna dan membosankan membangun persepsi bahwa belajar adalah hal yang tidak menyenangkan. Pembelajaran berbasis *Hands-On* adalah pendekatan yang dapat membantu anak membangun pengetahuannya sendiri. Proses-proses yang dilewati dalam membuat suatu produk atau subjek, memberikan pengalaman dan informasi bagi peserta didik. Selanjutnya, pengalaman dan informasi tersebut disimpulkan

dan diverifikasi menjadi pengetahuan yang akan terus berkembang dan dalam diri anak.

Dalam menerapkan model pembelajaran berbasis *Hands-On* berdasarkan perspektif teori Vygotsky, Guru berperan sebagai pemberi motivasi, memberi dukungan moril dan psikologis serta fasilitator yang mendukung peserta didik untuk mandiri, yang dapat dilakukan melalui pemberian petunjuk, peringatan, dorongan, dan menguraikan masalah ke dalam bentuk lain. Sehingga anak dapat mencapai ZPD, kemampuan maksimalnya.

Referensi

- Aini Khurrotul dan Kusumawati D. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Hands On Minds On Activity untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Termokimia*. Jurnal Pendidikan Kimia. Vol. 3 (1), 99-105.
- Alawiyah. Faridah 2017. *Standar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*. Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI. Akses di <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/download/1256/pdf>. Pada 21 Juli 2020 Pukul 8.16 WIB.
- Arnholz, Jonathan. 2019. *Is Hands-On Learning Better?*. NCCER Social Media Specialist. Akses di <https://www.byf.org/news-item/is-hands-on-learning-better>.
- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Baharuddun. Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini Ed. Tujuh*. Jakarta: Kencana
- Brooks, J.G & Brooks, MG. 1993. *In Search of Understanding The Case of Constructivist Classroom, Alexandria, VA, Association for Supervision and Curriculum Development*. Dixon-Kraus (1996
- Dixon-Krauss, L. 1996. *Vygotsky In The Classroom-Mediated literacy Assesment*. USA: Longman Ltd
- Glassersfeld.E.V. 1995. *A Constructivist Approach to Teaching: Constructivist in Education*, (Online), (<http://www.univie.ac.at/constructivism/EvG>). Diakses 15 Januari 2015
- Gredler.M.E. 2011. *Learning And Instruction Edisi Keenam*. Jakarta: Kencana
- Hendriyan. (2013). Analisis Kemampuan Psikomotor Siswa pada Pembelajaran *Hands-On Teknik Challenge Eksploration Activ-*

ity. Jakarta. Skripsi.

Jumaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia

Kartono. 2011. *Hands On Activity Pada Pembelajaran Geometri Sekolah Sebagai Asesmen Kinerja Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 3 (2), 21-32.

Lapono, Nabisi. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Learning-knowledge.com. Akses di <http://www.learning-knowledge.com/handson.html>.

Leask, Amy. 2016. *Why Theory Just Isn't Enough: Hands-on Learning for All Ages*. Akses di <https://enableeducation.com/why-theory-just-isnt-enough-hands-on-learning-for-all-ages/#:~:text=Learning%20by%20doing%20tends%20to%20result%20in%20better%20retention%20over%20time.&text=Certification%20that's%20based%20on%20hands,to%20combining%20theory%20and%20practice>.

Santrock, John.W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga

Martin, Lydia. 2018. *The Importance of Hands-On Learning in Child Education*. Diakses di <https://blog.friendscentral.org/benefits-of-hands-on-learning>.

Mutiah, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana

Newman, F.et al. 1993. *Lev Vygotsky.Revolutionary scientist*. London and New York: Reutledge

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

- Rismayanti, Ima. Dkk. 2015. *Hands On Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Artikel. UPI Tasikmalaya
- Suparno, Paul. SJ. 2013. *Metodologi Pembelajaran Fisika Konstruktivistik Menyenangkan*. Gejayan Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

METODE & MODEL PEMBELAJARAN



METODE & MODEL PEMBELAJARAN



Jakad Publishing
Book & Journal

☎ 081230444797, 081234408577
🌐 <http://www.jakad.id>
✉ jakadmedia@gmail.com

BUKU
ampus
com

ISBN 978-623-8551-37-0

