

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Oleh

Suwarna Dwijonagoro

**Materi PLPG
Pendidikan Bahasa Jawa
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Agustus, 2016**

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Kata mengandung konsekuensi dua acuan, yakni jenis dan contoh. Acuan jenis berarti model memiliki arti jenis. Berbagai model berarti berbagai jenis atau macam. Acuan contoh berarti model yang dipanjangkan (*exposure*) menjadi contoh para guru. Guru dituntut menguasai berbagai model pembelajaran inovatif hasil kreativitas dan produktivitas guru dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Kata menguasai bermata ganda. Artinya guru dapat belajar/mempelajari berbagai model pembelajaran dan guru dapat pula mengembangkan serta mengimplementasikan model pembelajaran yang dibuat untuk pembelajaran. Implementasi model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan menyenangkan kelas. Model pembelajaran demikian kemudian dikenal dengan sebutan pembelajaran PAKEM, bahkan pembelajaran PAIKEM (Partisipatif, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

A. Pengertian PAIKEM

PAIKEM adalah singkatan dari Partisipatif, Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Ramadhan, 2008, Suyatno, 2009).

Partisipatif : memberdayakan partisipan (guru dan murid) untuk berperan serta sehingga berkontribusi secara signifikan dalam mencapai tujuan belajar.

Aktif : guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, menjawab, usul, konfirmasi, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Inovatif : guru terus melakukan pembaharuan sehingga pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan karena guru selalu membuat dan memfasilitasi dengan situasi pembelajaran yang baru. Pembaharuan dapat berupa metode, media, materi, interaksi, atau lainnya. Kata **inovasi** dapat diartikan sebagai "proses" dan/atau "hasil" pengembangan dan/atau pemanfaatan/mobilisasi pengetahuan, keterampilan (termasuk keterampilan teknologis) dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk (barang dan/atau jasa), proses, dan/atau sistem yang baru, yang memberikan nilai yang berarti atau secara signifikan (Budiwati, 2009).

Kreatif : guru membelajarkan peserta didik agar dapat melahirkan berbagai ide-ide baru yang dapat ditindaklanjuti dalam bentuk belajar dan pembelajaran. Kreativitas dapat dikembangkan dari guru, peserta didik, dan keduanya serta memberdayakan potensi sarana, prasarana, media, dan sebagainya.

Efektif : pembelajaran yang tepat guna artinya dapat menghasilkan apa yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung, mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum, keadaan pembelajaran, fasilitas sekolah terhindar dari kebuziran, sedikit energi yang dikeluarkan tetapi dapat meraih tujuan yang besar. Efektivitas pembelajaran banyak bergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang

dilakukan oleh peserta didik itu sendiri, baik yang dilakukan secara mandiri maupun kelompok. Dalam hal ini, E. Mulyasa (2003) menekankan pentingnya upaya pengembangan aktivitas, kreativitas, dan motivasi peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Menyenangkan : *learning is fun* merupakan kunci yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif. Dalam belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya ("*time on task*") tinggi. Jika peserta didik sudah menanamkan hal ini di pikirannya tidak akan ada lagi peserta didik yang pasif di kelas, perasaan tertekan dengan tenggat waktu tugas, kemungkinan kegagalan, keterbatasan pilihan, dan tentu saja rasa bosan.

B. Prinsip Pengembangan PAIKEM

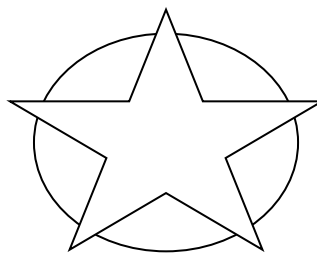
1. Guru membelajarkan, peserta didik belajar. Guru membelajarkan, bukan mengajar. Peserta didik dibelajarkan, bukan diajar/diajarkan keilmuan.
2. Berpusat pada peserta didik. Semua kegiatan dan manfaatnya berfokus dan berhilir pada peserta didik.
3. Mengembangkan kreativitas peserta didik. Guru mengkondisikan agar peserta didik dapat termotivasi dan menggugah daya ciptanya. Kreatif dapat berupa membuat sesuatu yang baru yang sebelumnya belum ada, memperbaharui yang sudah ada, ada mengombinasikan berbagai hal sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.
4. Suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pembelajaran yang semangat akan menarik perhatian. Pembelajaran yang bervariasi akan menyenangkan peserta didik. Pembelajaran ilmu yang bermanfaat akan memberikan makna dalam kehidupan peserta didik. Dengan cara ini peserta didik merasa butuh belajar sehingga mereka memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam belajar. Oleh karena itu, buatlah pembelajaran yang semangat, variasi, dan ilmu yang bermanfaat.
5. Prinsip pembelajaran aktif. Berilah kesempatan dan ciptakan kesempatan peserta didik untuk aktif produktif seperti bertanya, usul, berpendapat (task on).
6. Pembelajaran selalu menggali sesuatu yang baru. Usahakan ada sesuatu yang baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik senantiasa menunggu-nunggu kehadiran guru. Guru merasa dibutuhkan dirindukan. Ini tidak mudah.
7. Pembelajaran dengan energi terbatas mencapai tujuan secara luas. Ini prinsip efisiensi. Oleh karena itu guru melakukan multiinteraksi.
8. Mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai dan makna. Guru harus mampu menerangkan bahwa ilmu yang dipelajari akan fungsional dalam kehidupan peserta didik.
9. Belajar melalui berbuat, peserta didik aktif berbuat. Belajar sambil berbuat akan memiliki retensi lama dalam memori peserta didik.
10. Menekankan pada penggalan, penemuan, dan penciptaan. Di sinilah guru perlu memberikan stimulasi, pembimbingan, dan penghargaan.
11. Pembelajaran dalam situasi nyata dan konteks sebenarnya. Usahakan ilmu yang dipelajari dapat diimplementasikan atau dianalogikan dalam konteks nyata kehidupan (real life, real experience).

12. Menggunakan pembelajaran tuntas di sekolah. Pembelajaran harus mencapai tujuan akhir. Jangan berhenti/tanggung pada elaborasi substansi materi sehingga tidak sampai pada penjelasan akhir (tuntas).

C. Ada 20 Ciri – Ciri Orang yang Inovatif

Mitchell Ditkoff, Direktur dari Idea Champions (dalam Suyatno, 2009) menguraikan kualitas dari seorang inovator, dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1. **Challenges status quo**; kekosongan merupakan suatu tantangan untuk mendapatkan keberuntungan. Pembelajaran tidak merasa cepat puas dengan keadaan yang ada dan selalu mempertanyakan otoritas dan rutinitas serta mengkonfrontasikan asumsi-asumsi yang ada.
2. **Curious**; rasa ingin tahu perlu terus dikembangkan. Senantiasa mengeksplorasi lingkungannya dan menginvestigasi kemungkinan-kemungkinan baru, memiliki rasa kekaguman (sense of awe)
3. **Self-motivated**; motivasi diri menimbulkan sikap yang mudah tanggap terhadap kebutuhan dari dalam (*inner needs*) senantiasa secara proaktif memprakarsai proyek-proyek baru, menghargai setiap usaha.
4. **Visionary**; memiliki imaginasi yang tinggi dan memiliki pandangan yang jauh ke depan.
5. **Entertains the fantastic**; memunculkan ide-ide “gila”, menyenangkan atau menghibur, memandang sesuatu yang tidak mungkin menjadi sebuah kemungkinan, memimpikan dan menghayalkan sesuatu yang besar-besar.
6. **Takes risks**; berani mengambil resiko, melampaui wilayah yang dianggap menyenangkan, berani mencoba dan menanggung kegagalan.
7. **Peripatetic**; merubah lingkungan kerja sesuai yang dibutuhkan, senang melakukan “penjelajahan” keilmuan untuk memperoleh inspirasi atau pemikiran segar.
8. **Playful/humorous**; pembelajaran yang menyenangkan, perlu humor-humor segar, memiliki ketertarikan terhadap hal-hal yang aneh dan mengagumkan, berani tampil beda, bertindak nekad, serta mudah dan sering tertawa layaknya seorang anak kecil.
9. **Self-accepting**; dapat menerima, menghormati, menghargai potensi orang lain namun juga dapat mempertahankan ide-idenya dan menganggap, tidak terikat dengan apa-apa yang di pandang baik menurut orang lain. Berani menembus batas, keluar dari norma/kaidah/tradisi yang mapan, namun untuk kebaikan, kreativitas, dan visioner. Sudut-sudut bintang di bawah merupakan kemampuan lebih untuk berani membuat sesuatu yang baru namun tidak meninggalkan tradisi/kaidah yang ada.



Gambar 1. Menembus batas

10. **Flexible/adaptive;** luwes, dapat menyesuaikan diri –terbuka bagi setiap perubahan, mampu melakukan penyesuaian terhadap rencana-rencana yang telah dibuat, menyajikan berbagai solusi dan gagasan *manjing ajur-ajer, mancala putra manca putri*.
11. **Makes new connections;** mampu membuat jejaring keilmuan maupun jejaring kerja (*networking*) baik secara langsung maupun tidak langsung (dengan ICT: *information and communication technology*). mampu melihat hubungan-hubungan diantara unsur-unsur yang terputus, mensintesis dan mengkombinasikannya.
12. **Reflective,** setiap langkah/pembelajaran perlu dievaluasi dan hasilnya untuk menentukan tindak lanjut berikutnya, menginkubasi setiap masalah dan tantangan, mencari dan merenungkan berbagai pertimbangan dalam mengambil keputusan.
13. **Recognizes (and re-cognizes) patterns;** membuat pola-pola hubungan keilmuan, pola hubungan antartopik pembelajaran, perseptif terhadap sesuatu dan dapat membedakannya, dapat melihat kecenderungan dan prinsip serta mampu mengorganisasikannya.
14. **Tolerates ambiguity,** dapat memahami dan memaklumi *multiinterpretation*, tidak gundah dalam situasi kacau (*chaos*), dapat menyajikan situasi paradoks, tidak tergesa-gesa membenarkan terhadap suatu ide yang muncul. Ini kesempatan untuk berinisiatif.
15. **Committed to learning;** memiliki komitmen (tekad yang kuat) berusaha mencari pengetahuan secara terus menerus, mensintesis segala *input*, menyeimbangkan setiap informasi yang terkumpul dan menyelaraskan setiap tindakan.
16. **Balances intuition and analysis;** memiliki keseimbangan intuisi dan daya analitis, memilih dan memilah diantara pemikiran divergen dan pemikiran konvergen, memiliki intuisi tertentu sebelum melakukan analisis, meyakini apa yang sudah dianalisis dan menggunakannya secara hati-hati dengan menggunakan akal.
17. **Situationally collaborative;** siap untuk bekerjasama, berusaha menyeimbangkan pemikiran dari setiap individu, membuka pelatihan dan mencari dukungan organisasi sehingga diperoleh hasil maksimal.
18. **Formally articulate;** mengkomunikasikan setiap gagasan secara efektif, menterjemahkan konsep abstrak ke dalam bahasa penuh arti, menciptakan prototipe atau model yang dianggap paling mudah.
19. **Resilient;** dengan gembira merefleksikan hal-hal dianggap mengecewakan atau yang tidak diinginkan, belajar dengan cepat dari umpan balik, berkemauan untuk mencoba dan terus mencoba lagi. Daya juang luar biasa
20. **Persevering;** tidak mudah menyerah, bekerja keras dan tekun, memperjuangkan gagasan-gagasan baru dengan gigih, memiliki komitmen terhadap hasil-hasil yang telah digariskan. Berusaha untuk disebarluaskan/dipublikasikan.

Kedua puluh ciri tersebut tidak harus semua dimiliki oleh partisipan pembelajaran. Semakin banyak memiliki tersebut, semakin inovatif.

D. Model-Model Pembelajaran Inovatif

Model pembelajaran inovatif mengandung pengertian pembaharuan yang merupakan perkembangan dari pembelajaran konvensional. Berikut ini disajikan model-model

pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif dalam pembelajaran oleh guru. Namun perlu diketahui bahwa tidak ada model pembelajaran yang sakti untuk semua konteks dan situasi. Oleh karena itu implementasinya harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dihadapi guru. Guru diberikan kemerdekaan untuk melakukan pengembangan kreativitas yang inovatif dalam pembelajaran.

Peserta PLPG dan PPG dapat mulai mengidentifikasi model pembelajaran yang akan dibuat dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Peserta PLPG dan PPG dituntut untuk membuat persiapan mengajar untuk dapat dipraktikkan dalam Pengajaran Mikro (*peer teaching*) dan dapat diimplementasikan dalam kelas yang sesungguhnya (*real teaching*). Pada Pengajaran Mikro, para peserta PLPG dan PPG tidak praktik mengajar seperti mengajar pada umumnya, tetapi mereka harus mengembangkan RPP dengan model pembelajaran tertentu dan dipraktikkan dalam kelas mikro. Dengan cara demikian, mereka memiliki produk kreatif. Ke depan (manfaat ganda berikutnya) implementasi model pembelajaran dapat ditulis dalam suatu publikasi ilmiah.

1. Koperatif (CL, Cooperative Learning).

Model ini berbasis Teori Konstruktivisme (Rusman, 2011). Guru sebagai fasilitator. Peserta didik dilatih dan dibiasakan berkooperasi untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena koperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Jadi model pembelajaran koperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep sehingga memperoleh pengetahuan bersama. Ada beberapa model CL: *Student Teams Achievement Devision (STAD)*, *Jigsaw atau puzzle*, *group inventigation*, *make a match*, *Teams Game Tournaments (TGT)*, dan *NHT (Numbered Head Together)*, dan *TPS (Think Pairs Share)*.. Namun model yang cocok untuk pembelajaran bahasa adalah 5 model yang pertama. Oleh karena itu, di bawah ini diuraikan 5 model tersebut.

a. Model STAD (dikembangkan oleh Robert Slavin dkk di John Hopkin University)

Langkah-langkahnya:

- (1) penyampaian tujuan belajar dan memotivasi peserta didik
- (2) guru membuat kelompok 4 – 5 orang
- (3) penyampaian pokok-pokok materi oleh guru atau penjelasan seperlunya.
- (4) peserta didik mulai belajar dalam kelompok. guru menyiapkan lembar kerja, guru melakukan pengamatan, bimbingan. kerja tim sebagai ciri stad.
- (5) presentasi hasil kerja
- (6) penilaian individu atau kelompok dengan tes, kuis.
- (7) pengakuan tim (sebutkan tim yang paling menonjol), berilah reward untuk memotivasi pada pembelajaran pokok-pokok materi berikutnya (siklus pembelajaran).

b. Model *Jigsaw* (dikembangkan oleh Elliot Aronson dkk di Texas University.

Jigsaw adalah gergaji ukir yang cara kerjanya secara zigzag seperti gerigi gergaji. Ada yang menyebut *puzzle* yaitu teka-teki menyusun gambar.

Langkahnya:

- (1) peserta didik dikelompokkan menjadi 4-5 orang per kelompok
- (2) setiap peserta didik diberi pokok materi yang berbeda
- (3) setiap peserta didik yang mendapatkan tugas yang sama membentuk kelompok baru untuk membahas pokok-pokok materi beserta penjelasannya.
- (4) setiap peserta didik kembali ke kelompok masing-masing

- (5) setiap peserta didik presentasi sesuai dengan tugasnya sehingga diperoleh pembelajaran secara komprehensif.
- (6) penilaian
- (7) simpulan, refleksi, dan tugas

c. **Group Investigation** (dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan di Tel Aviv University, Israel.

Langkahnya:

- (1) membuat kelompok 4-5 peserta didik
- (2) memberikan pertanyaan terbuka bersifat analitis (multiinterpretable, ambiguous)
- (3) peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan pertanyaan analitis
- (4) presentasi hasil kerja
- (5) evaluasi dan pembahasan
- (6) simpulan, refleksi, tugas.

d. **Model Make a Match** (dikembangkan oleh Lorna Cuuran)

Langkahnya:

- (1) guru menyiapkan karti-kartu berisi topik pembelajaran (1 sisi soal dan 1 sisi jawaban)
- (2) kartu dibagi ke peserta didik, setiap peserta didik 1 kartu
- (3) peserta didik mencari pasangan soal dan jawaban.
- (4) peserta didik yang dapat mencocokkan soal dan jawaban sebelum batas waktu diberi poin.
- (5) kartu dikocok lagi agar peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda
- (6) simpulan, refleksi, tugas.

e. **Model Team Games Tournaments (TGT)** dipelopori oleh Saco dan Slavin
Langkahnya:

Prosedur adalah sebagai berikut:

- (1) Buat kelompok peserta didik heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan
- (2) Siapkan meja turnamen secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 peserta didik yang berkemampuan setara, meja I diisi oleh peserta didik dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-X ditempati oleh peserta didik yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap peserta didik yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.
- (3) Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap peserta didik mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Peserta didik bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperik\sa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Peserta didik pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) superior, very good, good, medium.
- (4) Bumping, pada turnamen kedua (begitu juga untuk turnamen ketiga-keempat dst.), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, peserta didik superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh peserta didik dengan gelar yang sama.

- (5) Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual.

Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raport.

f. NHT (Numbered Head Together)

NHT adalah salah satu tipe dari pembelajaran koperatif.

Langkahnya:

- (1) membuat kelompok heterogen (4-5 peserta didik)
- (2) setiap peserta didik memiliki nomor tertentu,
- (3) berikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tetapi untuk tiap peserta didik tidak sama sesuai dengan nomor peserta didik, tiap peserta didik dengan nomor sama mendapat tugas yang sama),
- (4) kemudian bekerja kelompok,
- (5) presentasi kelompok dengan nomor peserta didik yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas,
- (6) kuis individual dan buat skor perkembangan tiap peserta didik,
- (7) umumkan hasil kuis dan beri reward.

g. TPS (Think Pairs Share)

Model pembelajaran ini tergolong tipe koperatif.

Langkahnya:

- (1) sampaikan topik dan tujuan pembelajaran
- (2) guru menyajikan materi klasikal,
- (3) berikan persoalan kepada peserta didik dan peserta didik bekerja kelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku (*think-pairs*), presentasi kelompok (*share*),
- (4) kuis individual, buat skor perkembangan tiap peserta didik,
- (5) umumkan hasil kuis dan berikan reward.

2. Kontekstual (CTL, Contextual Teaching and Learning)

Pembelajaran bahasa Jawa jangan melepaskan konteks. Artinya hal-hal yang dibelajarkan sesuai dengan kebutuhan hidup orang Jawa dalam konteks yang sebenarnya. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan peserta didik (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran peserta didik menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif – nyaman dan menyenangkan. Pinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas peserta didik, peserta didik melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

Ada tujuh prinsip pembelajarn kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu:

- (1) *modeling* (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh),
- (2) *questioning* (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi),

- (3) *learning community* (seluruh peserta didik partisipatif dalam belajar kelompok atau individual)
- (4) *minds-on, hands-on* (mencoba, mengerjakan),
- (5) *inquiry* (identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan),
- (6) *constructivism* (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis),
- (7) *reflection* (reviu, rangkuman, tindak lanjut), *authentic assessment* (penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha peserta didik, penilaian portofolio, penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara).

Langkahnya:

- (1) sampaikan topik dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik secara klasikal
- (2) sajikan model sebagai contoh materi pembelajaran, bisa juga ilustrasi, model, narasumber, dan media yang sebenarnya,
- (3) peserta didik secara berkelompok atau melaksanakan inkuiri (eksplorasi, analisis sintesis) hingga menemukan pemahaman diri terhadap materi (menemukan konstruk). Guru menjadi fasilitator dan pembimbing,
- (4) presentasi, peserta didik menyajikan hasil inkuiri untuk mendapatkan perbandingan konstruk pengetahuan/materi dengan konstruk peserta didik lain (individu maupun kelompok). Peserta didik lain dituntut aktif, bertanya, usul, dan menjawab. Peserta didik juga dapat membawa model, produk karya kreatif.
- (5) refleksi dan evaluasi
- (6) simpulan dan tugas.

3. Pembelajaran Langsung (*DL, Direct Learning*)

Pembelajar langsung dihadapkan fenomena nyata kehidupan orang Jawa. Pembelajar praktik secara artifisial (dalam kelas) maupun langsung terjun di lapangan (Mora, 2011). Pengetahuan yang bersifat informasi dan prosedural yang menjurus pada ketrampilan dasar akan lebih efektif jika disampaikan dengan cara pembelajaran langsung.

Langkahnya:

- (1) menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran
- (2) penyampaian materi
- (3) latihan dalam kelas (artifisial)
- (4) refleksi
- (5) latihan mandiri
- (6) refleksi dan evaluasi
- (7) simpulan dan tugas.

4. Pembelajaran Berbasis Masalah (*PBL, Problem Based Learning*)

Problem adalah rahmah karena dengan menghadapi problem manusia menjadi lebih pintar secara progresif. Tanpa masalah daya pikir manusia tidak akan mendapat tantangan sehingga tidak berkembang. Maka jangan dianggap problem hidup adalah musibah, tetapi itu sebuah rahmah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual peserta didik, untuk merangsang kemauan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar peserta didik dapat berpikir optimal.

Indikator model pembelajaran ini adalah metakognitif, elaborasi (analisis), interpretasi, induksi, identifikasi, investigasi, eksplorasi, konjektur, sintesis, generalisasi, dan inkuiri. Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin, belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru *problem solving* adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan, atau algoritma). Sintaknya adalah: sajikan permasalahan yang memenuhi kriteria di atas, peserta didik berkelompok atau individual mengidentifikasi pola atau aturan yang disajikan, peserta didik mengidentifikasi, mengeksplorasi, menginvestigasi, menduga, dan akhirnya menemukan solusi.

Problem Posing

Problem posing yaitu pemecahan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang lebih simple sehingga dipahami. Sintaknya adalah: pemahaman, jalan keluar, identifikasi kekeliruan, menimalisasi tulisan-hitungan, cari alternatif, menyusun soal-pertanyaan.

Problem Terbuka (OE, Open Ended)

Pembelajaran dengan problem (masalah) terbuka artinya pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (flexibility) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab, fluency). Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi. Peserta didik dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawaban, jawaban peserta didik beragam. Selanjutnya peserta didik juga diminta untuk menjelaskan proses mencapai jawaban tersebut. Dengan demikian model pembelajaran ini lebih mementingkan proses daripada produk yang akan membentuk pola pikir, keterbukaan, dan ragam berpikir.

Sajian masalah haruslah kontekstual kaya makna secara matematik (gunakan gambar, diagram, table), kembangkan permasalahan sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik, kaitakkan dengan materi selanjutnya, siapkan rencana bimbingan (sedikit demi sedikit dilepas mandiri).

Langkahnya:

- (1) menentukan masalah,
- (2) analisis masalah,
- (3) kerja klasikal, kelompok, atau individu,
- (4) penyajian solusi dan refleksi,
- (5) simpulan
- (6) evaluasi dan tugas.

5. Probing-prompting

Teknik *probing-prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru bahasa Jawa menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan sikap peserta didik dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya peserta didik mengkonstruksi konsep-prinsip-aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan.

Dengan model pembelajaran ini proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk peserta didik secara acak sehingga setiap peserta didik mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, peserta didik tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab. Kemungkinan akan terjadi suasana tegang, namun demikian bisa dibiasakan. Untuk mngurang kondisi tersebut, guru hendaknya serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, nada lembut. Ada canda, senyum, dan tertawa, sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan, dan ceria. Jangan lupa, bahwa jawaban peserta didik yang salah harus dihargai karena salah adalah cirinya dia sedang belajar, ia telah berpartisipasi.

Langkahnya:

- (1) penyampaian topik dan tujuan pembelajaran,
- (2) pemberian kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri atau kelompok,
- (3) guru memberikan pertanyaan yang terkait topik demi topik. Pertanyaan hendaknya mengarah pada pengaitan pengalaman/pengetahuan lama dan pengalaman baru (yang sedang dipelajari). Guru dituntut pandai-pandai membuat pertanyaan stimulan ini.
- (4) agar suasana tidak tegang, ciptakan situasi humor, ramah, menyejukan, nada lembut, reward, dan sebagainya,
- (5) simpulan
- (6) evaluasi dan refleksi
- (7) tugas.

6. Pembelajaran Bersiklus (*Cycle Learning*)

Pembelajaran bersiklus dimulai dari eksplorasi bersifat deskripsi, kemudian eksplanasi bersifat empirik, dan diakhiri dengan aplikasi. Eksplorasi berarti menggali pengetahuan prasyarat, eksplanasi berarti mengenalkan konsep baru dan alternatif pemecahan, dan aplikasi berarti menggunakan konsep dalam konteks yang berbeda.

Langkahnya:

Siklus 1:

- (1) sampaikan topik 1 dan tujuan pembelajaran
- (2) siswa dan guru secara bersama-sama bereksplorasi untuk dapat mendeskripsikan (analisis) topik tersebut,
- (3) siswa dan atau guru memberikan eksplanasi (sintesis) dari deskripsi topik di atas,
- (4) siswa mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata,
- (5) presentasi aplikasi
- (6) simpulan
- (7) refleksi
- (8) tugas.

Siklus 2:

- (1) sampaikan topik 2 dan tujuan pembelajaran
- (2) siswa dan guru secara bersama-sama bereksplorasi untuk dapat mendeskripsikan (analisis) topik tersebut,
- (3) siswa dan atau guru memberikan eksplanasi (sintesis) dari deskripsi topik di atas,
- (4) siswa mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam konteks nyata,
- (5) presentasi aplikasi
- (6) simpulan

- (7) refleksi
- (8) tugas.

Siklus dapat diteruskan berdasarkan topik atau masalah yang timbul dari setiap topik.

Jika topik yang dibahas menimbulkan efek permasalahan, perlu dibuka siklus pembelajaran. Jika tidak, dapat dilanjutkan siklus berdasarkan topik berikutnya.

7. *Reciprocal Learning*

Pembelajaran harus memperhatikan empat hal, yaitu bagaimana peserta didik belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri. Untuk mewujudkan belajar efektif, dilakukan pembelajaran resiprokal, yaitu: informasi, pengarahan, berkelompok mengerjakan lembar kerja, modul, membaca-merangkum.

Langkahnya:

- (1) penyampaian topik dan tujuan pembelajaran,
- (2) pembuatan kelompok belajar
- (3) mempelajari materi (modul, buku, lembar kerja) berkelompok,
- (4) hasil kerja kelompok adalah rangkuman,
- (5) guru bersama siswa membuat simpulan
- (6) evaluasi dan refleksi
- (7) tugas.

8. SAVI

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki peserta didik. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan dari:

- a. *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan;
- b. *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi;
- c. *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan
- d. *Intellectually* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Langkahnya:

- (1) penyampaian topik dan tujuan pembelajaran,
- (2) penyiapan materi, media, dan alat pembelajaran oleh guru sebagai fasilitator sebagai pendamping dan pembimbing,
- (3) penyampaian materi garis besar oleh guru dengan aktivitas fisik, seperti peragaan, modeling, demonstrasi, alat peraga, media, dan sebagainya,
- (4) siswa menerapkan pembelajaran dalam konteks yang sesungguhnya dengan bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.
- (5) siswa membuat laporan, presentasi, demonstrasi, dan diskusi kelas. Siswa memaksimalkan kegiatan mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi;

- (6) simpulan
- (7) evaluasi dan refleksi
- (8) tugas

9. VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*)

Model pembelajaran ini menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut di atas, dengan perkataan lain memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih, mengembangkannya. Istilah tersebut sama halnya dengan istilah pada SAVI, dengan somatik ekuivalen dengan kinesthetic.

10. AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*)

Model pembelajaran ini mirip dengan SAVI dan VAK, bedanya hanyalah pada Repetisi yaitu pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pementapan dengan cara peserta didik dilatih melalui pemberian tugas atau quis.

11. TAI (*Team Assisted Individualy*)

Terjemahan bebas dari istilah di atas adalah Bantuan Individual dalam Kelompok (BidaK) dengan karakteristik bahwa tanggung jawab belajar adalah pada peserta didik. Oleh karena itu peserta didik harus membangun pengetahuan tidak menerima bentuk jadi dari guru. Pola komunikasi guru-peserta didik adalah negosiasi dan bukan imposisi-intruksi. Siswa yang pandai harus membantu siswa lain dalam kelompoknya. Hal ini mirip dengan metode tutor sebaya.

Langkahnya:

- (1) penyampaian topik dan tujuan pembelajaran
- (2) buat kelompok heterogen dan berikan bahan ajar berupa modul, LKS, atau buku paket,
- (3) peserta didik belajar kelompok dengan dibantu oleh peserta didik pandai anggota kelompok secara individual, saling tukar jawaban, saling berbagi sehingga terjadi diskusi,
- (4) simpulan
- (5) evaluasi
- (6) penghargaan
- (7) tugas.

12. MEA (*Means-Ends Analysis*)

Model pembelajaran ini adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah.

Langkahnya:

- (1) sajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristic,
- (2) elaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana,
- (3) identifikasi perbedaan, susun sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas,
- (4) pilih strategi solusi seperti diskusi, kerja kelompok, presentasi, dsb.
- (5) simpulan
- (6) evaluasi dan refleksi
- (7) tugas

13. CPS (*Creative Problem Solving*)

Ini juga merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui

teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Langkahnya:

- (1) penyajian fakta aktual yang mengandung problem
- (2) siapkan berbagai kebutuhan belajar seperti modul, buku-buku referensi, hasil penelitian, laboratorium, internet, dsb.
- (3) solusi problem (individual atau kelompok)
- (4) presentasi solusi problem
- (5) simpulan
- (6) kuis
- (7) penghargaan
- (8) tugas.

14. TTW (*Think Talk Write*)

Pembelajaran ini dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternatif solusi), hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian buat laporan hasil presentasi.

Langkahnya:

- (1) penyampaian topik dan tujuan pembelajaran
- (2) siapkan buku pelajaran, modul, buku pendamping, atau referensi lainnya.
- (3) secara berkelompok peserta didik membaca-mencatat-menandai,
- (4) presentasi dan diskusi
- (5) peserta didik membuat laporan
- (6) simpulan
- (7) evaluasi dan refleksi
- (8) tugas.

15. TS-TS (*Two Stay – Two Stay*)

Pembelajaran model ini adalah dengan cara peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain.

Langkahnya:

- (1) buat kelompok 4-5 orang per kelompok
- (2) berikan materi yang akan didiskusikan
- (3) dua peserta didik bertemu ke kelompok lain dan dua peserta didik lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain,
- (4) kerja kelompok,
- (5) kembali ke kelompok asal,
- (6) kerja kelompok,
- (7) laporan kelompok.

18. CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*)

Prosedurnya adalah (C) koneksi informasi lama-baru dan antarkonsep, (O) organisasi ide untuk memahami materi, (R) memikirkan kembali, mendalami, dan menggali, (E) mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan. Bandingkan dengan model *probing-prompting*.

19. SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Pembelajaran ini adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan metakognitif

peserta didik, yaitu dengan menugaskan peserta didik untuk membaca bahan belajar secara seksama-cermat.

Langkahnya:

- (1) Survey dengan mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci,
- (2) Question dengan membuat pertanyaan (mengapa-bagaimana, darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar),
- (3) Read dengan membaca teks dan cari jawabanya,
- (4) Recite dengan pertimbangkan jawaban yang diberikan (cartat-bahas bersama), dan
- (5) Review dengan cara meninjau ulang menyeluruh

20. SQ4R (Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review)

SQ4R adalah pengembangan dari SQ3R dengan menambahkan unsur Reflect, yaitu aktivitas memberikan contoh dari bahan bacaan dan membayangkan konteks aktual yang relevan.

Berikut ini masih banyak model-model pembelajaran lainnya.

Tugas: dari pemahaman konsep model-model pembelajaran, buatlah langkah-langkahnya seperti contoh di atas!

21. MID (Meaningful Instructional Design)

Model ini adalah pembelajaran yang mengutamakan kebermanaknaan belajar dan efektivitas dengan cara membuat kerangka kerja-aktivitas secara konseptual kognitif-konstruktivis. Sintaknya: (1) lead-in dengan melakukan kegiatan yang terkait dengan pengalaman, analisi pengalaman, dan konsep-ide; (2) reconstruction melakukan fasilitasi pengalaan belajar; (3) production melalui ekspresi-apresiasi konsep

22. KUASAI

Pembelajaran akan efektif dengan melibatkan enam tahap berikut ini, (1) Kerangka pikir untuk sukses, (2) Uraikan fakta sesuai dengan gaya belajar, (3) Ambil pemaknaan (mengetahui-memahami-menggunakan-memaknai), (4) Sertakan ingatan dan hafalkan kata kunci serta koneksinya, (5) Ajukan pengujian pemahaman, dan (6) Introspeksi melalui refleksi diri tentang gaya belajar.

23. DLPS (Double Loop Problem Solving)

DPLS adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah. Jadi berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Selanjutnya menyelesaikan masalah tersebut dengan cara menghilangkan gap yang menyebabkan munculnya masalah tersebut.

Prosedurnya adalah: identifikasi, deteksi kausal, solusi tentative, pertimbangan solusi, analisis kausal, deteksi kausal lain, dan rencana solusi yang terpilih. Langkah penyelesaian masalah sebagai berikut: menuliskan pernyataan masalah awal, mengelompokkan gejala, menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi,

mengidentifikasi kausal, implementasi solusi, identifikasi kausal utama, menemukan pilihan solusi utama, dan implementasi solusi utama.

24.. CIRC (Cooperative, Integrated, Reading, and Composition)

Terjemahan bebas dari CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif –kelompok. Sintaksnya adalah: membentuk kelompok heterogen 4 orang, guru memberikan wacana bahan bacaan sesuai dengan materi bahan ajar, peserta didik bekerja sama (membaca bergantian, menemukan kata kunci, memberikan tanggapan) terhadap wacana kemudian menuliskan hasil kolaboratifnya, presentasi hasil kelompok, refleksi.

25. IOC (Inside Outside Circle)

IOC adalah mode pembelajaran dengan sistem lingkaran kecil dan lingkaran besar di mana peserta didik saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Sintaksnya adalah: Separuh dari sejumlah peserta didik membentuk lingkaran kecil menghadap keluar, separuhnya lagi membentuk lingkaran besar menghadap ke dalam, peserta didik yang berhadapan berbagi informasi secara bersamaan, peserta didik yang berada di lingkaran luar berputar kemudian berbagi informasi kepada teman (baru) di depannya, dan seterusnya.

26. Tari Bambu

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda secara teratur. Strategi ini cocok untuk bahan ajar yang memerlukan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antar peserta didik. Sintaksnya adalah: Sebagian peserta didik berdiri berjajar di depan kelas atau di sela bangku-meja dan sebagian peserta didik lainnya berdiri berhadapan dengan kelompok peserta didik pertama, peserta didik yang berhadapan berbagi pengalaman dan pengetahuan, peserta didik yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya pada jajarannya, dan kembali berbagi informasi.

27. Artikulasi

Artikulasi adalah mode pembelajaran dengan sintaks: penyampaian kompetensi, sajian materi, bentuk kelompok berpasangan sebangku, salah satu peserta didik menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi di depan hasil diskusinya, guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan. Hal ini mirip dengan *think pairs-share*.

28. Debate

Debat adalah model pembelajaran dengan sintaks: peserta didik menjadi 2 kelompok kemudian duduk berhadapan, peserta didik membaca materi bahan ajar untuk dicermati oleh masing-masing kelompok, sajian presentasi hasil bacaan oleh perwakilan salah satu kelompok kemudian ditanggapi oleh kelompok lainnya begitu seterusnya secara bergantian, guru membimbing membuat kesimpulan dan menambahkannya bila perlu.

29. Role Playing

Prosedurnya dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan scenario pembelajaran, menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari scenario tersebut, pembentukan kelompok peserta didik, penyampaian kompetensi, menunjuk peserta

didik untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok peserta didik membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan penimpulan dan refleksi.

30. *Talking Stick*

Sintak pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan tongkat, sajian materi pokok, peserta didik membaca materi lengkap pada wacana, guru mengambil tongkat dan memberikan tongkat kepada peserta didik dan peserta didik yang kebagian tongkat menjawab pertanyaan dari guru, tongkat diberikan kepada peserta didik lain dan guru memberikan pertanyaan lagi dan seterusnya, guru membimbing kesimpulan-refleksi-evaluasi.

Prosedurnya adalah: Informasi materi secara umum, membentuk kelompok, pemanggilan ketua dan diberi tugas membahas materi tertentu di kelompok, bekerja kelompok, tiap kelompok menuliskan pertanyaan dan diberikan kepada kelompok lain, kelompok lain menjawab secara bergantian, penyimpulan, refleksi dan evaluasi

31. *Course Review Horay*

Langkah-langkahnya: informasi kompetensi, sajian materi, tanya jawab untuk pemantapan, peserta didik atau kelompok menuliskan nomor sembarang dan dimasukkan ke dalam kotak, guru membacakan soal yang nomornya dipilih acak, peserta didik yang punya nomor sama dengan nomor soal yang dibacakan guru berhak menjawab jika jawaban benar diberi skor dan peserta didik menyambutnya dengan yel hore atau yang lainnya, pemberian reward, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

31. *Demonstration*

Pembelajaran ini khusus untuk materi yang memerlukan peragaan media atau eksperimen. Langkahnya adalah: informasi kompetensi, sajian gambaran umum materi bahan ajar, membagi tugas pembahasan materi untuk tiap kelompok, menunjuk peserta didik atau kelompok untuk mendemonstrasikan bagiannya, diskusi kelas, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

32. *Scramble*

Sintaknya adalah: buatlah kartu soal sesuai materi bahan ajar, buat kartu jawaban dengan diacak nomornya, sajikan materi, membagikan kartu soal pada kelompok dan kartu jawaban, peserta didik berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Model ini mirip dengan **Model Make a Match**.

33. *Mind Mapping*

Pembelajaran ini sangat cocok untuk mereview pengetahuan awal peserta didik. Sintaknya adalah: informasi kompetensi, sajian permasalahan terbuka, peserta didik berkelompok untuk menanggapi dan membuat berbagai alternatif jawaban, presentasi hasil diskusi kelompok, peserta didik membuat kesimpulan dari hasil setiap kelompok, evaluasi dan refleksi.

34. *Cooperative Script*

Buat kelompok berpasangan sebangku, bagikan wacana materi bahan ajar, peserta didik mempelajari wacana dan membuat rangkuman, sajian hasil diskusi oleh salah seorang dan yang lain menanggapi, bertukar peran, penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

35. LAPS-Heuristik

Heuristik adalah rangkaian pertanyaan yang bersifat tuntunan dalam rangka solusi masalah. LAPS (*Logan Avenue Problem Solving*) dengan kata Tanya apa masalahnya, adakah alternative, apakah bermanfaat, apakah solusinya, dan bagaimana sebaiknya mengerjakannya. Sintaks: pemahaman masalah, rencana, solusi, dan pengecekan.

36. IMPROVE

Improve singkatan dari *Introducing new concept, Metakognitive questioning, Practicing, Reviewing and reducing difficulty, Obtaining mastery, Verivication, Enrichment*. Prosedurnya adalah sajian pertanyaan untuk mengantarkan konsep, peserta didik latihan dan bertanya, balikan-perbnaikan-pengayaan-interaksi.

37. Circuit Learning

Pembelajaran ini adalah dengan memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Sintaknya adalah kondisikan situasi belajar kondusif dan focus, peserta didik membuat catatan kreatif sesuai dengan pola pikirnya-peta konsep-bahasa khusus, Tanya jawab dan refleksi

38. Complete Sentence

Pembelajaran dengan model melengkapi kalimat adalah dengan sintakas: sisapkan blanko isian berupa apagraf yang kalimatnya belum lengkap, sampaikan kompetensi, peserta didik ditugaskan membaca wacana, guru membentuk kelompok, LKS dibagikan berupa paragraph yang kaliatnya belum lengkap, peserta didik berkelompok melengkapi, presentasi.

39. Time Token

Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan ketrampilan sosial agar peserta didik tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Langkahnya adalah kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi, tiap peserta didik diberi kupon bahan pembicaraan (1 menit), peserta didik berbicara (pidato-tidak membaca) berdasarkan bahan pada kupon, setelah selesai kupon dikembalikan.

40. Take and Give

Model pembelajaran menerima dan memberi adalah dengan sintaks, siapkan kartu dengan yang berisi nama peserta didik – bahan belajar – dan nama yang diberi, informasikan kompetensi, sajian materi, pada tahap pemantapan tiap peserta didik disuruh berdiri dan mencari teman dan saling informasi tentang materi atau pendalaman-perluasannya kepada peserta didik lain kemudian mencatatnya pada kartu, dan seterusnya dengan peserta didik lain secara bergantian, evaluasi dan refleksi

41. Super Item

Pembelajaran ini dengan cara memberikan tugas kepada peserta didik secara bertingkat-bertahap dari simpel ke kompleks, berupa pemecahan masalah. Prosedurnya adalah ilustrasikan konsep konkret dan gunakan analogi, berikan latihan soal bertingkat, berikan sal tes bentuk super item, yaitu mulai dari mengolah informasi-koneksi informasi, integrasi, dan hipotesis.

42. Hibrid

Model hibrid adalah gabungan dari beberapa metode yang berkenaan dengan cara

peserta didik mengadopsi konsep. Sintaknya adalah pembelajaran ekspositori, koperatif-inkuiri-solusi-workshop, virtual workshop menggunakan computer-internet.

43. *Treffinger*

Pembelajaran kreatif dengan basis kematangan dan pengetahuan siap. Sintaks: keterbukaan-urun ide-penguatan, penggunaan ide kreatif-konflik internal-skill, proses rasa-pikir kreatif dalam pemecahan masalah secara mandiri melalui pemanasan-minat-kuriositi-tanya, kelompok-kerjasama, kebebasan-terbuka, reward.

44. *Kumon*

Pembelajaran dengan mengaitkan antarkonsep, ketrampilan, kerja individual, dan menjaga suasana nyaman-menyenangkan. Sintaksnya adalah: sajian konsep, latihan, tiap peserta didik selesai tugas langsung diperiksa-dinilai, jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi, lima kali salah guru membimbing.

45. *Quantum*

Memandang pelaksanaan pembelajaran seperti permainan musik orkestra-simfoni. Guru harus menciptakan suasana kondusif, kohesif, dinamis, interaktif, partisipatif, dan saling menghargai. Prinsip quantum adalah semua berbicara-bermakna, semua mempunyai tujuan, konsep harus dialami, tiap usaha peserta didik diberi reward. Strategi quantum adalah tumbuhkan minat dengan AMBak, alami-dengan dunia realitas peserta didik, namai-buat generalisasi sampai konsep, demonstrasikan melalui presentasi-komunikasi, ulangi dengan Tanya jawab-latihan-rangkuman, dan rayakan dengan reward dengan senyum-tawa-ramah-sejuk-nilai-harapan.

46. Model *e-learning (electronic learning)*

Menurut Rusman (2011) ada tiga model yakni (1) *web course* Penggunaan internet untuk pembelajaran, tetapi antara dosen dan mahasiswa sepenuhnya terpisah, tidak tatap muka, (2) *web centric course*: pembelajaran dengan perpaduan antara jarak jauh dan tatap muka, (3) *web enhanced course*: penggunaan internet (*interconnection and networking*) untuk menunjang pembelajaran di kelas.

47. Model MASTER

MASTER kependekan dari:

- Mind : menjelaskan kepada peserta didik tentang hal-hal yang dipelajari dengan prinsip relevansi, visualisasi, melibatkan berbagai pihak;
- Acquiri : memperoleh informasi dari gagasan inti;
- Search out : menemukan makna dengan bimbingan guru dengan cara membuat kerangka pikir, berpikir mendalam, belajar sambil berbuat (kinesik), belajar interpersonal.
- Triger : memicu memori dalam otak agar retensi tinggi;
- Exhibit : display prestasi, presentasi, penilaian,
- Reflect : penilaian diri untuk tindak lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiwati, Neti. 2009. *Model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Bidang Studi Ekonomi* dalam <http://Netibudiwati.Blogspot.Com/2009/03/ Model-Pembelajaran-Kreatif-Dan-Inovatif.Html>.
- Mora, Jill Kerper . 2011. *Second-Language Teaching Methods Principles & Procedures*.
<http://coe.sdsu.edu/people/jmora/almmethods.htm>
- Ramadhan, A. Tarmizi. 2008. *Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan* dalam <http://tarmizi.wordpress.com/2008/11/11/pembelajaran-aktif-inovatif-kreatif-efektif-dan-menyenangkan/>
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suyatno. 2009. *Pembelajaran Inovatif dalam Konteks Pembelajaran Sastra Anak*. Makalah Seminar di PPS UNY. Yogyakarta.
- Suyatno. 2008. <http://garduguru.blogspot.com/2008/08/model-model-pembelajaran-inovatif-untuk.html>.
- UPPL. 2011. *Panduan PPG UNY*. Yogyakarta; UPPL, UNY.

LAMPIRAN

SILABUS

Nama Sekolah :
Kelas/Semester :
Mata pelajaran :
SK :
KD :

Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Pendidikan Karakter Yang Dikembangkan	Penilaian		
			Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
	Kognitif 1..... 2..... 3..... Psikomotor 1..... 2..... 3..... Afektif 1..... 2..... 3.....				LP-1: Produk LP-3: Psikomotor LP-4: Pengamatan perilaku berkarakter LP-5: Pengamatan Keterampilan Sosial

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah :
Kelas/Semester :
Mata Pelajaran :
Waktu :

Standar Kompetensi
Kompetensi Dasar
Indikator

- 1. Kognitif:
- 2. Psikomotor
- 3 Afektif:

A. Tujuan Pembelajaran

- 1. Kognitif:
- 2. Psikomotor
- 3 Afektif:

B. Materi Pembelajaran:

- 1. Materi Pembelajaran
- 2. Pendidikan Karakter

C. Model Pembelajaran:

D. Langkah-langkah kegiatan

Kegiatan Awal (+ 5 menit)*

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat			
	1	2	3	4

Kegiatan Inti (20 menit)*

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat			
	1	2	3	4

Kegiatan Penutup (+ 5 menit)*

Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat			
	1	2	3	4

Keterangan bagi pengamat dalam menilai(Rubrik)
1: tidak dilakukan sama sekali (TIDAK BAIK)
2: sebagianbesar tidak dilakukan (KURANG BAIK)
3: sebagian besar dilakukan (CUKUP BAIK)
4: dilakukansehuruhnya sesuai skenario (BAIK)

- E. Media Pembelajaran
- F. Sumber Pembelajaran
- G. Penilaian Pembelajaran

Catatan: Penilaian dilakukan pada jam tersendiri dengan menggunakan format LP1: Produk, LP 2: Proses, LP 3: Penilaian diri, LP 4: Penilaian teman, LP 5: Lembar pengamatan keterampilan sosial.

*) Waktu untuk Pengajaran Mikro. Untuk pembelajaran sesungguhnya, waktu disesuaikan

LEMBAR KERJA UMUM (LKU)

A. Standar Kompetensi

B. Kompetensi Dasar

C. Tujuan Pembelajaran:

- 1. Kognitif
 - a. Produk
 - b. Proses
- 2. Psikomotor
- 3. Afektif
 - a. Karakter
 - b. Keterampilan sosial

D. Ringkasan Materi

F. Latihan: Lembar Latihan

G. Tindak Lanjut

Hari/Tanggal :		
Skor	Tanda Tangan Guru	Tanda Tangan Orang

Lampiran 3. Contoh Lembar Kerja 1(LK 1) = Kognitif: Produktif dalam Pelajaran Bahasa Indonesia

LEMBAR KERJA 1 = KOGNITIF: PRODUKTIF

Nama: NIM: Tanggal:

LK 1 = Kognitif: Produk

1. Soal 1

2. Soal 2

KUNCI LK 2: PRODUK

3. Soal 1

4. Soal 2

Lampiran 4. Contoh LK 2 dalam Pelajaran Bahasa Indonesia

LEMBAR KERJA 2 = KOGNITIF: PROSES

Prosedur:

- 1. Bagikan lembar kerja kepada peserta didik yang telah terbagi dalam beberapa kelompok.
- 2. Tugasi peserta didik untuk membacanya, selanjutnya mengerjakan tugas yang berupa menemukan: (1) esai.
- 3. Peserta didik melaporkan hasil kerja kelompok
- 4. Penentuan kinerja peserta didik mengacu format asesmen kinerja di bawah ini.
- 5. Berikan format ini kepada peserta didik sebelum asesmen dilakukan.
- 6. Peserta didik diizinkan mengakses kinerja mereka dengan menggunakan format ini.

FORMAT ASESMEN KINERJA PROSES				
No.	Rincian Tugas Kinerja	Skor maksimum	Skor Asesmen	
			Oleh Peserta didik	Oleh Guru
1		15		
2		15		
3		20		

	Total	50		
--	--------------	-----------	--	--

Hari/Tanggal :	
Peserta didik, (.....)	Guru, (.....)

Lampiran 5. Conoth LK 3 dalam Pelajaran Bahasa Indonesia

LEMBAR KERJA 3 = PSIKOMOTOR

Prosedur:

- 1. Bagikan contoh teks resensi dan esai yang susunannya sudah dikemas dalam bentuk potongan-potongan beberapa kelompok.
- 2. Tugasi peserta didik untuk membacanya, selanjutnya mengerjakan tugas yang berupa kegiatan: (1) men teks resensi dan satu teks esai, dan (2) menemukan mencari contoh dari setiap unsur resensi dan esai.
- 3. Peserta didik melaporkan hasil kerja kelompok
- 4. Penentuan kinerja peserta didik mengacu format asesmen kinerja di bawah ini.
- 5. Berikan format ini kepada peserta didik sebelum asesmen dilakukan.
- 6. Peserta didik diizinkan mengakses kinerja mereka dengan menggunakan format ini.

FORMAT ASESMEN KINERJA PSIKOMOTOR

No.	Rincian Tugas Kinerja	Skor maksimum	Skor Asesmen	
			oleh Peserta didik	oleh Guru
1		15		
2		15		
3		20		
	Total	50		
No.	Rincian Tugas Kinerja	Skor maksimum	Skor Asesmen	

Hari, Tanggal:

Peserta didik, (.....)	Guru, (.....)
---------------------------	------------------

Lampiran 6. Lembar Kerja 4 (LK5)

LEMBAR KERJA 4 = AFEKTIF: PERILAKU BERKARAKTER

PETUNJUK:

Berikan penilaian atas setiap perilaku berkarakter peserta didik menggunakan skala berikut:

- A = sangat baik
- B = memuaskan
- C = Menunjukkan kemajuan
- D = memerlukan perbaikan

FORMAT PENGAMATAN PERILAKU BERKARAKTER

No.	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan Kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat Baik (A)
1					
2					
3					
4					

Hari, Tanggal:
Guru/Pengamat, (.....)

Lampiran 7. Lembar Kerja 5 (LK5)

LEMBAR KERJA 5 = AFEKTIF: KETERAMPILAN SOSIAL

PETUNJUK:

Berikan penilaian atas setiap keterampilan social peserta didik menggunakan skala berikut:

- A = sangat baik
- B = memuaskan
- C = Menunjukkan kemajuan
- D = memerlukan perbaikan

FORMAT PENGAMATAN KETERAMPILAN SOSIAL

No.	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan Kemajuan (C)	Menuaskan (B)	Sangat Baik (A)
1					
2					
3					
4					

Hari, Tanggal:
Guru/Pengamat, (.....)

Lampiran 8. Lembar Kerja 6 (LK 6)

LK 6: INSTRUMEN TELAAH PERANGKAT RPP PROGRAM PPG

Judul Perangkat RPP :
Penulis :
Nama Penelaah :

PETUNJUK

- Perangkat RPP adalah perangkat rencana pembelajaran yang secara lengkapnya terdiri dari Silabus, RPP, LK, Penilaian, Lembar Penilaian, Kunci Lembar Penilaian, Buku Peserta didik, dan Media.
- Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai **seluruh komponen** draf perangkat RPP terlampir meliputi aspek-aspek berikut.
- Berikan tanda $\surd$ pada kolom yang sesuai dan berikan catatan pada tempat yang disediakan.
- Di samping itu Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar atau masukan bebas pada tempat yang perlu diungkapkan.
- Bapak/Ibu dimohon membetulkan salah ketik, kurang tanda baca, dan kesalahan kecil lainnya yang dijumpai.

Instrumen Telaah dan Penilaian
Perangkat RPP Program PPG

No	Komponen	Ada	Tidak ada	Catatan Perbaikan
I	Bagian Awal			
1.	Sampul			

2.	Kata Pengantar			
3.	Daftar Isi			
II	Silabus			
1.	Identitas Silabus:			
	a. Judul			
	b. Satuan Tingkat Pendidikan			
	c. Bidang Keahlian (Khusus SMK)			
	d. Mata Pelajaran			
	e. Kelas/Semester			
	f. Standar Kompetensi			
2.	Format matrik silabus:			
	a. Kompetensi Dasar			
	b. Materi Pokok/Materi Pembelajaran			
	c. Kegiatan Pembelajaran			
	d. Indikator:			
	1) Kognitif			
	a) Produk			
	b) Proses			
	2) Psikomotor			
	3) Afektif			
	a) Karakter			
	b) Keterampilan Sosial			
	e. Penilaian :			
	1) Teknik			
	2) Bentuk Instrumen			
	3) Instrumen			
	f. Alokasi Waktu			
	g. Sumber Belajar			

	h. Daftar Pustaka (KTSP Sekolah Mitra wajib dicantumkan)			
III.	RPP			
1	Identitas RPP:			
	a. Judul			
	b. Satuan Tingkat Pendidikan			
	c. Bidang Keahlian (Khusus SMK)			
	d. Mata Pelajaran			
	e. Kelas/Semester			
	f. Alokasi Waktu			
2	Standar Kompetensi			
3	Kompetensi Dasar			
4	Indikator :			
	1) Kognitif			
	a) Produk			
	b) Proses			
	2) Psikomotor			
	3) Afektif			
	a) Karakter			
	b) Keterampilan Sosial			
5	Tujuan Pembelajaran (Menggunakan Format ABCD)*			
6	Materi Pembelajaran			
7	Pendekatan/Strategi/Model/ Metode Pembelajaran			
8	Alat dan Bahan			

9	Langkah-langkah Proses Pembelajaran			
	a. Motivasi tidak boleh hanya verbal			
	b. Mencantumkan alokasi waktu setiap langkah			
	c. Bahan ajar diskenariokan			
	d. Keterampilan berpikir diskenariokan			
	e. Perilaku Berkarakter diskenariokan			
	f. Keterampilan sosial diskenariokan			
10	Dilengkapi Kolom Penilaian Keterlaksanaan Pembelajaran			
11	Sumber Pembelajaran			
12	Daftar Pustaka (KTSP Sekolah Mitra wajib dicantumkan)			
IV.	LKS dan Kunci LKS			
1	Judul			
2	Mencantumkan Tujuan Pembelajaran/Indikator yang sesuai di RPP			
3	Alat/Bahan (jika ada)			
4	Rumusan Masalah/Hipotesis/Variabel/Defini			

	si operasional, Tabel data, Analisis, Kesimpulan, Penerapan (jika ada)			
5	Daftar Pustaka			
6	Kunci LKS			
7	Kebenaran isi (fakta, konsep, teori)			
8	Kejelasan/kebenaran gambar			
V	Buku Peserta didik/Bahan Bacaan/Modul			
1	Mencantumkan Tujuan Pembelajaran/Indikator yang sesuai di RPP			
2	Rangkuman materi			
3	Latihan (aktivitas)			
4	Daftar Pustaka			
5	Kunci latihan			
6	Kebenaran isi (fakta, konsep, teori)			
7	Kejelasan/kebenaran gambar			
VI	Tabel Spesifikasi LP			
1.	Matrik tabel spesifikasi memiliki tiga kolom: Tujuan Pembelajaran, Nama LP dan Butir Soal, Kunci LP dan Butir Soal			
2.	Daftar Pustaka			
VII.	Lembar Penilaian (LP) dan Kunci			
1	Validitas isi butir-butir setiap lembar penilaian			

	a. Kognitif			
	Produk			
	Proses			
	b. Psikomotor			
	c. Afektif			
	Keterampilan sosial			
	Perilaku berkarakter			
2	Daftar Pustaka			
3	Kebenaran isi (fakta, konsep, teori)			
4	Kejelasan/kebenaran gambar			
VIII	Media			
1	Media menunjang ketercapaian indikator			
2	Media diskenariokan di RPP			
3	Daftar Pustaka			

Yogyakarta,
Penelaah,

LK 7
INSTRUMEN PENILAIAN
KELAYAKAN SEJUMLAH KOMPONEN PERANGKAT RPP

Judul Perangkat

RPP:

...

.....

.....

Penulis :

Nama Penelaah :

PETUNJUK

1. Perangkat RPP adalah perangkat rencana pembelajaran yang secara lengkapnya terdiri dari Silabus, RPP, Penilaian, Lembar Penilaian, Kunci Lembar Penilaian, Buku Peserta didik, dan Media.
2. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai sejumlah komponen draf perangkat RPP terlampir meliputi as
3. Berikan tanda √ pada kolom penilaian yang sesuai dan/atau berikan catatan perbaikan pada tempat yang d tempat yang perlu diperbaiki.
4. Di samping itu Bapak/Ibu dimohon memberikan komentar atau masukan bebas pada tempat yang perlu di

5. Bapak/Ibu dimohon membetulkan salah ketik, kurang tanda baca, dan kesalahan kecil lain yang dijumpai pada
6. Penilai perangkat RPP yang sudah menyelesaikan tugasnya belum diperkenankan meninggalkan lokasi sebelum selesai oleh supervisor.

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN SEJUMLAH KOMPONEN PERANGKAT RPP

NO	KOMPONEN	PENILAIAN			SARAN PERBAIKAN
		A	B	C	
I. KOMPONEN KELAYAKAN ISI					
A. CAKUPAN MATERI (Mohon langsung diberikan saran perbaikan)					
1.	Keluasan materi				
2.	Kedalaman materi				
B. AKURASI MATERI (Mohon langsung diberikan saran perbaikan)					
1.	Kebenaran dan ketepatan fakta/konsep				
2.	Kebenaran dan ketepatan teori, prinsip, hukum				
3.	Kebenaran dan ketepatan proses/metode ilmiah				
C. KEMUTHAKIRAN (Mohon langsung diberikan saran perbaikan)					
1.	Materi sesuai dengan perkembangan ilmu				
2.	Keterkinian/ketermasaan fitur (contoh-contoh)				
D. MENGANDUNG WAWASAN PRODUKTIFITAS (Mohon langsung diberikan saran perbaikan)					
1.	Menumbuhkan semangat kewirausahaan, etos kerja, dan daya saing				

2.	Menumbuhkan semangat inovasi dan kreativitas				
E. MERANGSANG KEINGINANTAHUAN					
1.	Menumbuhkan rasa ingin tahu				
2	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh				
F. MENGEMBANGKAN KECAKAPAN HIDUP (<i>LIFE SKILLS</i>) (Mohon langsung diberikan saran perbaikan)					
1.	Mengembangkan kecakapan akademik/vokasional				
3.	Mengembangkan kecakapan sosial/karakter				
II. KOMPONEN KEBAHASAAN					
1.	Pesan yang disampaikan mudah dan langsung dipahami peserta didik (mohon langsung dibetulkan)				
2.	Struktur kalimat efektif (mohon langsung dibetulkan)				
3.	Kebakuan istilah (mohon langsung dibetulkan)				
4.	Salah ketik (mohon langsung dibetulkan)				
III. KOMPONEN PENYAJIAN (Mohon langsung diberikan saran perbaikan)					

1.	Keruntutan sajian konsep				
2.	Kesesuaian ilustrasi (teks, gambar, tabel) dengan materi yang disajikan				
3.	Menuliskan rujukan/sumber pada setiap kutipan gambar, tabel, teks, dan lampiran				
4.	Menuliskan identitas pada setiap tabel, gambar, teks, dan lampiran				
IV.PENYAJIAN PEMBELAJARAN (Mohon langsung diberikan saran perbaikan)					
1.	Berpusat pada peserta didik				
2.	Merangsang keterlibatan dan partisipasi peserta didik untuk belajar mandiri dan kelompok				
3.	Menyajikan contoh-contoh dari lingkungan /pengalaman sehari-hari				
4.	Merangsang berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, pemecahan masalah				
5.	Penyajian bersifat komunikatif-interaktif				
6.	Menciptakan umpan balik untuk evaluasi diri				

A = Kurang
B = Cukup
C = Baik

Yogyakarta,
Penelaah,

Lampiran 10. Tabel Spesifikasi Lembar Penilaian (TSLP)

CONTOH TABEL SPESIFIKASI LEMBAR PENILAIAN

Indikator	LP dan Butir Soal	Kunci dan Butir
Kognitif: Produk	LP 1 = Kognitif: Produk	Dipercayakan kepada guru
1.	Butir 1	
2.	Butir 2	
3.	Butir 3	
4.	Butir 4	
Kognitif: Proses	LP 2 = Kognitif: proses	Dipercayakan kepada jugmen penilai/guru
1.	Rincian Tugas Kinerja 1	
2.	Rincian Tugas Kinerja 2	
3.	Rincian Tugas Kinerja 3	
4.	Rincian Tugas Kinerja 4	
Psikomotor	LP 3 = Psikomotor	Dipercayakan kepada jugmen penilai/guru
1.	Rincian Tugas Kinerja 1	
2.	Rincian Tugas Kinerja 2	
3.	Rincian Tugas Kinerja 3	
4.	Rincian Tugas Kinerja 4	
Afektif: Perilaku Berkarakter	LP 4 = Afektif: Perilaku	Dipercayakan

	Berkarakter	kepada guru; seluruh Rincian Tugas Kinerja minimal memperoleh nilai C (menunjukkan kemajuan).
1.	Rincian Tugas Kinerja 1	
2.	Rincian Tugas Kinerja 2	
3.	Rincian Tugas Kinerja 3	
4.	Rincian Tugas Kinerja 4	
Afektif: Keterampilan Sosial	LP 5 = Afektif: Keterampilan Sosial	Dipercayakan pada guru; seluruh Rincian Tugas Kinerja minimal memperoleh nilai C (menunjukkan kemajuan).
1.	Rincian Tugas Kinerja 1	
2.	Rincian Tugas Kinerja 2	
3.	Rincian Tugas Kinerja 3	
4.	Rincian Tugas Kinerja 4	