

STRATEGI DAN MODEL PEMBELAJARAN

Drs. JUREMI, M.M

Pengawas Kecamatan Duren sawit

KONSEPSI PEMBELAJARAN:

- * **Iklim pembelajaran guru** berpengaruh yang sangat besar terhadap **keberhasilan dan kegairahan belajar** (Wahab, 1986),
- * **Kualitas dan keberhasilan pembelajaran** sangat dipengaruhi oleh **kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.**

Membedakan istilah pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik dan model pembelajaran

* Pendekatan Pembelajaran :

Dapat diartikan sebagai **titik tolak** atau **sudut pandang** kita terhadap **proses pembelajaran**, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang **sifatnya masih sangat umum**, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Lanjutan

○ Strategi Pembelajaran

- Merupakan suatu **kegiatan pembelajaran** yang harus dikerjakan guru dan siswa agar **tujuan pembelajaran** dapat dicapai secara **efektif dan efisien**
- Dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan, artinya bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat **konseptual** tentang **keputusan-keputusan yang akan diambil** dalam suatu pelaksanaan pembelajaran

Lanjutan

* Metode Pembelajaran

Dapat diartikan sebagai **cara** yang digunakan untuk **mengimplementasikan rencana** yang sudah disusun dalam bentuk **kegiatan nyata dan praktis** untuk mencapai **tujuan pembelajaran**

Contoh : ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, brainstorming, debat, seminar, bermain peran (*role play*), studi kasus

Lanjutan

* Teknik Pembelajaran

Dapat diartikan sebagai **cara** yang dilakukan seseorang dalam **mengimplementasikan** suatu **metode secara spesifik**

Contoh : penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas

Lanjutan

○ Taktik Pembelajaran

Merupakan **gaya** seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran **tertentu** yang sifatnya **individual**

Contoh : terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya. Dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak diselingi dengan humor karena memang dia memiliki *sense of humor* yang tinggi, sementara yang satunya lagi kurang memiliki *sense of humor*, tetapi lebih banyak menggunakan alat bantu elektronik karena dia memang sangat menguasai bidang itu.

Lanjutan

* Model Pembelajaran

Merupakan **bentuk pembelajaran** yang tergambar **dari awal sampai akhir** yang disajikan secara **khas** oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan **bungkus atau bingkai** dari **penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.**

Metode Pembelajaran

- * Ceramah
- * Demonstrasi
- * Diskusi
- * Simulasi
- * Laboratorium
- * Brainstorming
- * Debat
- * Seminar
- * Bermain peran (*role play*)
- * Studi kasus

Ceramah

- * Merupakan metode pembelajaran yang **memberikan informasi** pada sejumlah siswa pada suatu kesempatan.
- * **Kekuatan** : dapat mencakup banyak siswa, tidak banyak memerlukan peralatan serta penyaji dapat tepat waktu.
- * **Kelemahannya** : tidak mendorong seseorang untuk mengingat semua materi, partisipasi siswa terbatas, penilaian terbatas pada kemampuan siswa dan tidak ada keseimbangan berpikir antara guru-siswa.

Demonstrasi

- * Merupakan pembelajaran seorang guru yang **memperlihatkan** suatu proses.
- * **Kekuatan** : lebih menimbulkan minat, dapat menjelaskan prinsip-prinsip dan prosedur yang masih belum jelas serta belum dipahami untuk keterampilan tertentu.
- * **Kelemahan** : memerlukan waktu persiapan yang agak lama, peralatan mahal dan sering dilakukan oleh kelompok terbatas.

Diskusi

- Merupakan ajang bertukar pikiran diantara sejumlah orang dalam membahas masalah tertentu yang dilaksanakan secara teratur, dan bertujuan untuk memecahkan masalah secara bersama.
- Kekuatan : siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, mengembangkan tanggungjawab, mengembangkan rasa percaya diri, ide berkembang, terbuka, terarah, memperoleh banyak informasi.
- Kelemahan : memerlukan banyak waktu, perlu persiapan yang matang serta perlu waktu untuk siswa yang bersifat pemalu dan otokratif.

Simulasi

- Metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk **menirukan suatu kegiatan** atau **pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari**.
- **Kekuatan** : bersifat menyenangkan, dapat mengembangkan kreativitas siswa, kegiatan dilakukan tanpa memerlukan lingkungan sebenarnya, menimbulkan interaksi antar siswa, serta menumbuhkan cara berpikir kritis.
- **Kelemahan** : siswa harus siap mental, lebih mementingkan proses pengertian, tidak memberi kesempatan untuk berpikir kreatif.

Laboratorium / Praktek

- * Metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk **mempraktekkan konsep pelajaran** yang telah diterima.
- * **Kekuatan** : dapat mengembangkan kreativitas siswa, menimbulkan interaksi antar siswa, serta menumbuhkan cara berpikir kritis.
- * **Kelemahan** : membutuhkan waktu lama, tidak semua hal dapat dipraktekkan.

Brainstorming

- * Metode ini digunakan dalam pemecahan masalah, setiap anggota kelompok **mengusulkan** dengan cepat **kemungkinan pemecahan** yang terpikirkan.
- * **Kekuatan** : dapat memunculkan pendapat baru, merangsang semua anggota mengambil bagian, tidak menyita waktu, hanya sedikit pengalaman yang diperlukan.
- * **Kelemahan** : mudah lepas dari kontrol, harus ada evaluasi, dan anggota cenderung mengadakan evaluasi setelah satu pendapat diajukan.

Debat

- * Merupakan metode pembelajaran yang **memilih** dan menyusun **materi ajar** menjadi suatu paket **pro** dan **kontra**.
- * **Kekuatan** : dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa dan merangsang kemampuan siswa untuk mengeluarkan pendapat sesuai dengan posisinya dalam kelompok debat.
- * **Kelemahan** : tidak semua siswa dapat terlibat langsung, kurang efektif.

Seminar

- Metode belajar mengajar yang **melibatkan sekelompok orang** yang mempunyai **pengetahuan yang mendalam** tentang suatu hal.
- **Kekuatan** : melatih menumbuhkan sikap positif siswa, memperkaya pengetahuan siswa serta memberi kesempatan siswa untuk saling berinteraksi.
- **Kelemahan** : memakan waktu lama dan bila siswa belum kondusif maka seminar tidak berjalan efektif.

Bermain Peran (*Role Play*)

- * Merupakan metode yang menetapkan seseorang pada situasi tertentu, seolah-olah menggambarkan situasi sebenarnya melalui penokohan, pengekspresian sikap, dan tindakan-tindakan.
- * **Kekuatan** : dapat mendorong keterlibatan lebih mendalam dan memusatkan perhatian pada aspek yang dikehendaki.
- * **Kelemahan** : keengganan melakukan peran, tidak menghayati, kurang realistis, dianggap dialog biasa.

Studi Kasus

- * Metode ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan konsep dan teknik analisis dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.
- * **Kekuatan** : dapat memberikan wawasan yang luas, pertukaran pendapat, membuka kesiapan mental serta menemukan beberapa alternatif.
- * **Kelemahan** : sulit mengukur sikap dan perilaku, hambatan waktu, dapat menimbulkan frustrasi bagi siswa yang tidak punya ide pemecahan masalah.

Kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri, yaitu:

* Konkrit

Konkrit mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

* Integratif

Pada tahap usia sekolah dasar anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, hal ini menggambarkan cara berpikir anak yang deduktif yakni dari hal umum ke bagian demi bagian.

* Hierarkis

Pada tahapan usia sekolah dasar, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks.

Alasan / nalar memilih metode pembelajaran :

- * metode ini sesuai dengan pokok bahasan, dalam makna lebih menjadi alat mencapai sasaran dan tujuan instruksional
- * metode ini menjadi kegiatan siswa dalam belajar (KBS, kemandirian) dan meningkatkan motivasi atau semangat belajar
- * metode ini memperjelas dasar, kerangka, isi dan tujuan dari pokok bahasan, sehingga pemahaman siswa makin jelas

- * metode dipilih guru dengan asas di atas berdasarkan pertimbangan praktis, rasional dikuatkan oleh kiat dan pengalaman guru mengajar
- * metode yang berdayaguna, belum tentu tunggal, jadi suatu metode dapat digunakan secara kombinasi (sintesis terpadu) dan dilengkapi dengan media tertentu, bahkan multi-media. Dasar pertimbangan ialah sasaran dan tujuan pendidikan pengajaran



JIGSAW (MODEL TIM AHLI)

(ARONSON, BLANEY, STEPHEN, SIKES, AND SNAPP, 1978)

Langkah-langkah :

1. Siswa dikelompokkan ke dalam = 4 anggota tim
2. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
3. Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
4. Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka
5. Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
6. Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
7. Guru memberi evaluasi
8. Penutup

STUDENT TEAMS-ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD)

TIM SISWA KELOMPOK PRESTASI
(SLAVIN, 1995)

Langkah-langkah :

1. Membentuk kelompok yang anggotanya = 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
2. Guru menyajikan pelajaran
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
4. Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
5. Memberi evaluasi
6. Kesimpulan

NUMBERED HEADS TOGETHER

(KEPALA BERNOMOR)
(SPENCER KAGAN, 1992)

Langkah-langkah :

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka
5. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
6. Kesimpulan

PICTURE AND PICTURE

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Menyajikan materi sebagai pengantar
3. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
7. Kesimpulan/rangkuman

MIND MAPPING

Langkah-langkah :

- * Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- * Guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban
- * Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang
- * Tiap kelompok menginventarisasi/mencatat alternatif jawaban hasil diskusi
- * Tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru
- * Dari data-data di papan siswa diminta membuat kesimpulan atau guru memberi perbandingan sesuai konsep yang disediakan guru

EXAMPLES NON EXAMPLES

CONTOH DAPAT DARI KASUS/GAMBAR YANG RELEVAN DENGAN
KD

Langkah-langkah :

1. **Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran**
2. **Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP**
3. **Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisa gambar**

EXAMPLES NON EXAMPLES

CONTOH DAPAT DARI KASUS/GAMBAR YANG RELEVAN
DENGAN KD

4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai
7. Kesimpulan

COOPERATIVE SCRIPT

(DANSEREAU CS., 1985)

Skrip kooperatif :

metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari

Langkah-langkah :

1. Guru membagi siswa untuk berpasangan
2. Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan
3. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar

4. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.

Sementara pendengar :

- Menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap
- Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya

5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti diatas.

6. Kesimpulan Siswa bersama-sama dengan Guru

7. Penutup

KEPALA BERNOMOR STRUKTUR

(MODIFIKASI DARI NUMBER HEADS)

Langkah-langkah :

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
2. Penugasan diberikan kepada setiap siswa berdasarkan nomor terhadap tugas yang berangkai
Misalnya : siswa nomor satu bertugas mencatat soal. Siswa nomor dua mengerjakan soal dan siswa nomor tiga melaporkan hasil pekerjaan dan seterusnya.
3. Jika perlu, guru bisa menyuruh kerja sama antar kelompok. Siswa disuruh keluar dari kelompoknya dan bergabung bersama beberapa siswa bernomor sama dari kelompok lain. Dalam kesempatan ini siswa dengan tugas yang sama bisa saling membantu atau mencocokkan hasil kerja sama mereka
4. Laporkan hasil dan tanggapan dari kelompok yang lain
5. Kesimpulan

PROBLEM BASED INTRODUCTION (PBI)

(PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH)

Langkah-langkah :

1. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.)
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.

PROBLEM BASED INTRODUCTION (PBI)

(PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH)

Langkah-langkah :

4. Guru membantu siswa dalam merencanakan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap **eksperimen** mereka dan proses-proses yang mereka gunakan

ARTIKULASI

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru menyajikan materi sebagaimana biasa
3. Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang
4. Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya
5. Menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya. Sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya
6. Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa
7. Kesimpulan/penutup

THINK PAIR AND SHARE

(FRANK LYMAN, 1985)

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai
2. Siswa diminta untuk berfikir tentang materi/permasalahan yang disampaikan guru
3. Siswa diminta berpasangan dengan teman sebelahnya (kelompok 2 orang) dan mengutarakan hasil pemikiran masing-masing
4. Guru memimpin pleno kecil diskusi, tiap kelompok mengemukakan hasil diskusinya
5. Berawal dari kegiatan tersebut, Guru mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa
6. Guru memberi kesimpulan
7. Penutup

DEBATE

Langkah-langkah :

1. Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan yang lainnya kontra
2. Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan didebatkan oleh kedua kelompok diatas
3. Setelah selesai membaca materi, Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara saat itu, kemudian ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.
4. Sementara siswa menyampaikan gagasannya, guru menulis inti/ide-ide dari setiap pembicaraan sampai mendapatkan sejumlah ide diharapkan.
5. Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkap
6. Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai.

ROLE PLAYING

Langkah-langkah :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

GROUP INVESTIGATION

(SHARAN, 1992)

Langkah-langkah :

1. Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen
2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok
3. Guru memanggil ketua kelompok dan setiap kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain
4. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif yang bersifat penemuan
5. Setelah selesai diskusi, juru bicara kelompok menyampaikan hasil pembahasan kelompok
6. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan
7. Evaluasi
8. Penutup

TALKING STICK

Langkah-langkah :

1. Guru menyiapkan sebuah tongkat
2. Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi.
3. Setelah selesai membaca **materi**/buku **pelajaran** dan mempelajarinya, siswa menutup bukunya.
4. Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru
5. Guru memberikan kesimpulan
6. Evaluasi
7. Penutup

BERTUKAR PASANGAN

Langkah-langkah :

1. Setiap siswa mendapat satu pasangan (guru bisa menunjuk pasangannya atau siswa memilih sendiri pasangannya).
2. Guru memberikan tugas dan siswa mengerjakan tugas dengan pasangannya.
3. Setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan yang lain.
4. Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan, kemudian pasangan yang baru ini saling menanyakan dan mencari kepastian jawaban mereka.
5. Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

COURSE REVIEW HORAY

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi
3. Memberikan kesempatan siswa tanya jawab
4. Untuk menguji pemahaman, siswa disuruh membuat kotak 9/16/25 sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa
5. Guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawaban di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan, kalau benar diisi tanda benar (√) dan salah diisi tanda silang (x)
6. Siswa yang sudah mendapat tanda √ vertikal atau horisontal, atau diagonal harus berteriak horay ... atau yel-yel lainnya
7. Nilai siswa dihitung dari jawaban benar jumlah horay yang diperoleh
8. Penutup

DEMONSTRATION

(Khusus materi yang memerlukan peragaan atau percobaan
misalnya Gussen)

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan
3. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan
4. Menunjuk salah seorang siswa untuk mendemonstrasikan sesuai skenario yang telah disiapkan.
5. Seluruh siswa memperhatikan demonstrasi dan menganalisisnya.
6. Tiap siswa mengemukakan hasil analisisnya dan juga pengalaman siswa didemonstrasikan.
7. Guru membuat kesimpulan.

TEBAK KATA

MEDIA :

Buat kartu ukuran 10X10 cm dan isilah ciri-ciri atau kata-kata lainnya yang mengarah pada jawaban (istilah) pada kartu yang ingin ditebak.

Buat kartu ukuran 5X2 cm untuk menulis kata-kata atau istilah yang mau ditebak (kartu ini nanti dilipat dan ditempel pada dahi atau diselipkan di telinga).

Langkah-langkah :

1. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi \pm 45 menit.
2. Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas
3. Seorang siswa diberi kartu yang berukuran 10x10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. Seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5x2 cm yang isinya tidak boleh dibaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan ditelinga.

4. Sementara siswa membawa kartu 10x10 cm membacakan kata-kata yang tertulis didalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10x10 cm. jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang ditempelkan di dahi atau telinga.
5. Apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu) maka pasangan itu boleh duduk. Bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya.
6. Dan seterusnya

CONTOH KARTU

Perusahaan ini tanggung-jawabnya tidak terbatas

Dimiliki oleh 1 orang

Struktur organisasinya tidak resmi

Bila untung dimiliki,diambil sendiri

NAH ... SIAPA ... AKU ?

JAWABNYA : PERUSAHAAN PERSEORANGAN

LATAR BELAKANG TIMBULNYA KOPERASI INDONESIA

KATA KONSEP

Penjajahan
1992

Penderitaan

Kemiskinan

Solidaritas

Organisasi Koperasi

Aria Wirya Atmaja

Bank Penolong & tabungan

Koperasi Simpan Pinjam

Budi Utomo

Serikat Dagang Islam

UU Kep/stb NO 91 Tahun

Asas Demokrasi

Ekonomi Rakyat

Alat Distribusi

Asas Pancasila

UUD 1995 Pasal 23

UU No 12 Tahun 1997

UU No 25 Tahun 1992

Koperasi Konsumsi

Tugas :

- a. Buatlah sekurang-kurangnya lima kalimat menurut pendapatmu sendiri. Secara ringkas harus mencangkup paling sedikit 4 kata dari daftar diatas dan setiap kata dapat dipakai berulang-ulang
- b. Kerja kelompok
Diskusikanlah kalimat-kalimat anda apabila kalimat anda sudah benar
- c. Hasil diskusi kelompok. Didiskusikan kembali untuk mendapatkan Kesimpulan

WORD SQUARE

MEDIA:

- * Buat kotak sesuai keperluan
- * Buat soal sesuai TPK

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru membagikan lembaran kegiatan sesuai contoh
3. Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai jawaban
4. Berikan poin setiap jawaban dalam kotak

Lanjutan

CONTOH :

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | Y | E | N | I | O | K | N |
| R | A | U | A | N | K | U | O |
| A | B | A | R | T | E | R | M |
| N | A | N | I | R | R | S | I |
| S | D | G | I | I | T | G | N |
| A | O | N | L | S | A | I | A |
| K | L | A | A | I | S | R | L |
| S | A | C | E | K | B | O | S |
| I | R | I | N | G | G | I | T |

CONTOH SOAL

1. Sebelum mengenal uang orang melakukan pertukaran dengan cara
2. Digunakan sebagai alat pembayaran yang sah
3. Uang Saat ini banyak di palsukan
4. Nilai bahan pembuatan uang disebut
5. Kemampuan uang untuk ditukar dengan sejumlah barang atau jasa disebut nilai
6. Nilai perbandingan uang dalam negara dengan mata uang asing disebut
7. Nilai yang tertulis pada mata uang disebut nilai
8. Dorongan seseorang menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut motif
9. Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyai rekening ke bank untuk membayar sejumlah uang disebut

SCRAMBLE

MEDIA :

1. Buatlah pertanyaan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
2. Buat jawaban yang diacak hurufnya

Langkah-langkah :

1. Guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai
2. Membagikan lembar kerja sesuai contoh

TAKE AND GIVE

MEDIA :

1. Kartu ukuran $\pm 10 \times 15$ cm sejumlah peserta tiap kartu berisi sub materi (yang berbeda dengan kartu yang lainnya, materi sesuai dengan TPK)
2. Kartu contoh sejumlah siswa
3. CONTOH Kartu :

NAMA SISWA :

SUB MATERI :

NAMA YANG DIBERI

1.

2

3.

4. dst.

Langkah-langkah :

1. Siapkan kelas sebagaimana mestinya
2. Jelaskan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai
3. Untuk memantapkan penguasaan peserta tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihapal) lebih kurang 5 menit
4. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu contoh.
5. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*).
6. Untuk mengevaluasi keberhasilan berikan berikan siswa pertanyaan yang tak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain).
7. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan
8. Kesimpulan

CONSEPT SENTENCE

Langkah-langkah :

- Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- Guru menyajikan materi secukupnya.
- Guru membentuk kelompok yang anggotanya ± 4 orang secara heterogen.
- Guru Menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan.
- Tiap kelompok disuruh membuat beberapa kalimat dengan menggunakan minimal 4 kata kunci setiap kalimat.
- Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh Guru.
- Kesimpulan.

COMPLETTE SENTENCE

Media : Siapkan blangko isian berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap

Langkah-langkah :

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru Menyampaikan materi secukupnya atau siswa disuruh membacakan buku atau modul dengan waktu secukupnya
3. Guru membentuk kelompok 2 atau 3 orang secara heterogen
4. Guru membagikan lembar kerja berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap (lihat contoh).
5. Siswa berdiskusi untuk melengkapi kalimat dengan kunci jawaban yang tersedia.
6. Siswa berdiskusi secara berkelompok
7. Setelah jawaban didiskusikan, jawaban yang salah diperbaiki. Tiap peserta membaca sampai mengerti atau hapal
8. Kesimpulan

TIME TOKEN ARENDS 1998

Struktur yang dapat digunakan untuk mengajarkan keterampilan sosial, untuk menghindari siswa mendominasi pembicaraan atau siswa diam sama sekali

Langkah-langkah :

1. Kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi (*cooperative learning* / CL)
2. Tiap siswa diberi kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik. Tiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu yang digunakan.
3. Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa diserahkan. Setiap berbicara satu kupon.
4. Siswa yang telah habis kuponnya tak boleh bicara lagi. Yang masih pegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis.
5. Dan seterusnya

TARI BAMBU

Agar siswa saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur strategi ini cocok untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar siswa

Caranya?

1. Separuh kelas atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak berdiri berjajar . Jika ada cukup ruang mereka bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah siswa berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu relatif singkat.
2. Separuh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama
3. Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.
4. Kemudian satu atau dua siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini masing-masing siswa mendapat pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan



Selesai

