



**BAHAN MASUKAN
PEDOMAN MODEL PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KURIKULUM 2013**

**PENDEKATAN, METODE, DAN TEKNIK
PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI**

**Oleh:
Dr. H. Nur Fajar Arief, M.Pd**

**DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM
DIREKTORAT PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KEMENTERIAN AGAMA
Jakarta, 1-2 Nopember 2013**

PENDEKATAN, METODE, DAN TEKNIK PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI

A. Pengertian

Berikut ini akan dipaparkan tentang pendekatan, strategi, metode, teknik, dan model pembelajaran, dengan harapan agar para guru agama dapat memperoleh kejelasan tentang penggunaan istilah tersebut dalam pelaksanaan tugas dikelas.

1. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran 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, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Pendekatan yang berpusat pada siswa yang dapat diimplementasikan, yakni pendekatan kontekstual.

2. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “*a plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “*a way in achieving something*” (Wina Senjaya (2008). Sebagaimana dijelaskan pada bab sebelumnya, strategi pembelajaran dibedakan, yakni (1) strategi pembelajaran langsung, (2) strategi pembelajaran tidak langsung, (3) strategi pembelajaran interaktif, (4) strategi pembelajaran eksperimen, dan (5) strategi pembelajaran mandiri.

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: metode pembelajaran kooperatif, metode pembelajaran kontekstual, dan metode pembelajaran umum lainnya (ceramah; demonstrasi; diskusi; simulasi; laboratorium; pengalaman lapangan; brainstorming; debat dan sebagainya).

4. Teknik Pembelajaran

Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seorang guru dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode kooperatif, guru dapat memilih salah satu teknik antara lain jigsaw, stad, dsb. Penggunaan metode kontekstual, guru dapat pula memilih salah satu jenis teknik antara lain berbasis masalah, pembelajaran melingkar, dsb. Demikian pula metode ceramah pada kelas dengan jumlah peserta didik yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang peserta didiknya tergolong aktif dengan kelas yang peserta didiknya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

B. Metode dan Teknik Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

1. Jenis-jenis Teknik dalam Metode Kooperatif

Dalam metode kooperatif terdapat 16 teknik pembelajaran yang dapat dipilih dan dipergunakan guru untuk mengelola pembelajaran di dalam kelas. Keseluruhan jenis teknik tersebut, yakni (1) *Student Teams Achievement Division* (STAD), (2) *Numbered Head Together* (NHT), (3) JIGSAW I, (4) JIGSAW II, (5) *Think Pairs*

Share (TPS), (6) *Teams Games Tournament* (TGT), (7) *Investigasi Kelompok* (*Group Investigation*), (8) *Team Assisted Individualy* (TAI), (9) *Cooperative Integrated Reading and Compotition* (CIRC), (10) *Think Pair And Share*, (11) *Berganti Pasangan* (*Change Pairs*), (12) *Facilitator And Explaining* (FE), (13) *Numbered Heads Together* (NHT), (14) *Peta Konsep* (*Mind Mapping*), (15) *Permainan* (*Game/Role Playing*), (16) *Skip Kooperatif* (*Cooperative Script*), dan (17) *Student Facilitator and Explaining* (SFE)

a. Teknik Numbered Heads Together (NHT)

Numbered Heads Together adalah suatu teknik belajar dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.

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.
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.

Kelebihan:

1. Setiap siswa menjadi siap semua.
2. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
3. Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

Kelemahan:

1. Kemungkinan nomor yang dipanggil, dipanggil lagi oleh guru.
2. Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

b. Teknik Investigasi Kelompok

Teknik investigasi kelompok (*Group Investigation*) sering dipandang sebagai teknik yang paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran kooperatif. Teknik ini melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Teknik ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam ketrampilan proses kelompok (*group process skills*).

Para guru yang menggunakan teknik investigasi kelompok umumnya membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 hingga 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Pembagian kelompok dapat juga didasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu. Para siswa memilih topik yang ingin dipelajari, mengikuti investigasi mendalam terhadap berbagai subtopik yang telah dipilih, kemudian menyiapkan dan menyajikan suatu laporan di depan kelas secara keseluruhan.

Adapun deskripsi mengenai langkah-langkah teknik investigasi kelompok dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Seleksi topik

Parasiswa memilih berbagai subtopik dalam suatu wilayah masalah umum yang biasanya digambarkan lebih dahulu oleh guru. Para siswa selanjutnya diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok yang berorientasi pada tugas (*task oriented groups*) yang beranggotakan 2 hingga 6 orang. Komposisi kelompok heterogen baik dalam jenis kelamin, etnik maupun kemampuan akademik.

2. Merencanakan kerjasama

Parasiswa beserta guru merencanakan berbagai prosedur belajar khusus, tugas

dan tujuan umum yang konsisten dengan berbagai topik dan subtopik yang telah dipilih dari langkah a) di atas.

3. Implementasi

Parasiswa melaksanakan rencana yang telah dirumuskan pada langkah b). Pembelajaran harus melibatkan berbagai aktivitas dan ketrampilan dengan variasi yang luas dan mendorong para siswa untuk menggunakan berbagai sumber baik yang terdapat di dalam maupun di luar sekolah. Guru secara terus-menerus mengikuti kemajuan tiap kelompok dan memberikan bantuan jika diperlukan.

4. Analisis dan sintesis

Parasiswa menganalisis dan mensintesis berbagai informasi yang diperoleh pada langkah c) dan merencanakan agar dapat diringkaskan dalam suatu penyajian yang menarik di depan kelas.

5. Penyajian hasil akhir

Semua kelompok menyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari agar semua siswa dalam kelas saling terlibat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut. Presentasi kelompok dikoordinir oleh guru.

6. Evaluasi

Guru beserta siswa melakukan evaluasi mengenai kontribusi tiap kelompok terhadap pekerjaan kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi dapat mencakup tiap siswa secara individu atau kelompok, atau keduanya.

c. Teknik Jigsaw

Pada dasarnya, dalam ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggungjawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya.

Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggungjawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri dari dua atau tiga orang. Siswa-siswa ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: a) belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya; b) merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula.

Setelah itu siswa tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai “ahli” dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa. Sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan.

Langkah-langkah rinci menggunakan teknik ini adalah sebagai berikut.

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

d. Teknik Team Games Tournament (TGT)

Teknik *Team Games Tournament* TGT adalah salah satu tipe atau pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa

tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-ratanya 30-40.

e. Teknik Student Teams-Achievement Divisions (STAD)

Siswa dikelompokkan secara heterogen kemudian siswa yang pandai menjelaskan anggota lain sampai mengerti.

Langkah-langkah:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).
2. Guru menyajikan pelajaran.
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota kelompok. Anggota yang tahu menjelaskan kepada 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. Penutup.

Kelebihan:

1. Seluruh siswa menjadi lebih siap.
2. Melatih kerjasama dengan baik.

Kekurangan:

1. Anggota kelompok semua mengalami kesulitan.

2. Membedakan siswa.

f. Teknik Skrip Kooperatif (*Cooperative Script*)

Skrip kooperatif adalah teknik belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Langkah-langkah:

Guru membagi siswa untuk berpasangan.

1. Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
2. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
3. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghapal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
4. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti di atas.
5. Kesimpulan guru.
6. Penutup.

Kelebihan:

1. Melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan.
2. Setiap siswa mendapat peran.
3. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan.

Kekurangan:

1. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu
2. Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut).

g. Teknik Make – A Match (Mencari Pasangan)

Langkah-langkah :

1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu
3. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
4. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
5. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
6. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
7. Demikian seterusnya
8. Kesimpulan/penutup

h. Teknik Think Pair And Share

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 mengarahkan pembicaraan pada pokok permasalahan dan menambah materi yang belum diungkapkan para siswa
6. Guru memberi kesimpulan
7. Penutup

2. Jenis-jenis Teknik dalam Metode Kontekstual

Dalam metode kontekstual sejumlah 32 teknik dapat dipilih dan digunakan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas. Jenis-jenis teknik ini, meliputi (1) *Problem Base Instruction*, (2) *Probing-Prompting*, (3) *Cycle Learning Reciprocal Teaching*, (4) *Somatic Auditory Visualization Intellectually* (Savi), (5) *Visualization Auditor Kinesthetic* (VAK), (6) *Auditory Intellectually Repetition* (AIR), (7) *Means-Ends Analysis* (MEA), (8) *Creative Problem Solving* (CPS), (9) *Think Talk Write* (TTW), (10) *Two Stay-Two Stray* (TS-TS), (11) *Connecting Organizing Reflecting Extending* (CORE), (12) *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R), (13) *Survey Question Read Reflect Recite Review* (SQ3R), (14) *Meaningful Instructional Design* (MID), (15) *Certainly Of Response Index* (CRI), (16) *Double Loop Problem Solving* (DPLS), (17) *Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC), (18) *Inside Outside Circle* (LOC), (19) *Diskus Multy Reperentacy* (DMR), (20) *Student Facilitator And Explaining* (SFE), (21) *Course Review Horay*, (22) *Scramble*, (23) *Memasangkah* (*Make-A Match*), (24) *Examples Non Examples*, (25) *Gambar Dan Menggambarkan* (*Picture and Picture*), (26) *Lingkarang Belajar* (*Circuit Learning*), (27) *Kalimat* (*Complete Sentence*), (28) *Time Token*, (29) *Memberi Dan Menerima* (*Take And Give*), (30) *Science Environment Technology & Society* (SETS), (31) *Artikulasi*, (32) *Talking Stick*, (33) *Bola Salju* (*Snowball Throwing*), dan (34) *Permainan Kata* (*Word Square*)

a. Teknik Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

Keunggulan metode *problem solving* sebagai berikut: (a) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, (b) berpikir dan bertindak kreatif, (c) memecahkan

masalah yang dihadapi secara realistis, (d) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, (e) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, (f) merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, (g) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Kelemahan metode *problem solving* adalah sebagai berikut: (a) beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini, (b) memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

b. Teknik Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based instruction/PBI*) adalah pembelajaran yang memusatkan pada masalah kehidupan yang bermakna bagi siswa. Peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

Langkah-langkah metode ini adalah sebagai berikut.

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, dan memotivasi siswa 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, dan lain-lain).
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai,
4. melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
5. Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
6. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Kelebihan metode ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserapnya dengan baik.
2. Dilatih untuk dapat bekerjasama dengan siswa lain
3. Dapat memperoleh dari berbagai sumber.

Kekurangan metode ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk siswa yang malas tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
2. Membutuhkan banyak waktu dan dana.
3. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini

c. Teknik Picture And Picture

Picture and picture adalah suatu teknik belajar yang menggunakan gambar dan dipasang/diurutkan menjadi urutan logis.

Langkah-langkah:

Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.

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

Kebaikan:

2. Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
3. Melatih berpikir logis dan sistematis.

Kekurangan:

1. Memakan banyak waktu.
2. Banyak siswa yang pasif.

d. Teknik Examples Non Examples

Examples Non Examples adalah teknik pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh sebagai sarana untuk memancing . Contoh-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 lewat OHP.
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan / menganalisa gambar.
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.

Kebaikan:

1. Siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar.
2. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
3. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Kekurangan:

1. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
2. Memakan waktu yang lama.

e. Teknik Mind Mapping

Teknik ini sangat baik digunakan untuk pengetahuan awal siswa dan

untuk menemukan alternatif jawaban

Langkah-langkah:

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

3. Jenis-jenis Teknik dalam Metode Konvensional

a. Metode Ceramah

Pembelajaran di sekolah dapat menggunakan metode ceramah dengan teknik ceramah bervariasi. Teknik ceramah bervariasi adalah ceramah dengan kombinasi metode yang bervariasi. Ceramah dilakukan sebagai pemicu terjadinya kegiatan yang partisipatif (curah pendapat, diskusi, pleno, penugasan, studi kasus, dan lain-lain). Ceramah cenderung interaktif, yaitu melibatkan peserta melalui tanggapan balik atau perbandingan dengan pendapat dan pengalaman peserta. Media pendukung yang digunakan, seperti bahan serahan (handouts), transparansi yang ditayangkan dengan OHP, bahan presentasi yang ditayangkan dengan LCD, tulisan-tulisan di kartu metaplan dan/kertas plano, dan lain-lain.

Teknik yang digunakan dengan metode ini misalnya:

- a. Teknik ceramah diikuti tanya jawab dan tugas
Teknik ini dilakukan dengan urutan penyampaian materi oleh guru, pemberian peluang bertanya jawab antara guru dan siswa, dan terakhir pemberian tugas kepada siswa.
- b. Teknik ceramah diikuti diskusi dan tugas
Teknik ini dilakukan secara tertib sesuai dengan urutan pengkombinasianya,

yaitu pertama guru menguraikan materi pelajaran, kemudian mengadakan diskusi, dan akhirnya memberi tugas.

c. Teknik ceramah diikuti demonstrasi dan latihan

Teknik ini merupakan kombinasi antara kegiatan menguraikan materi pelajaran dengan kegiatan memperagakan dan latihan (drill)

b. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah (*problem solving*). Metode diskusi diaplikasikan dalam proses belajar mengajar untuk : (a) mendorong siswa berpikir kritis, (b) mendorong siswa mengekspresikan pendapatnya secara bebas, (c) mendorong siswa menyumbangkan buah pikirnya untuk memecahkan masalah bersama, (d) mengambil satu alternatif jawaban atau beberapa alternatif jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama. Kelebihan metode diskusi sebagai berikut: (a) menyadarkan anak didik bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan, (b) menyadarkan anak didik bahwa dengan berdiskusi mereka saling mengemukakan pendapat secara konstruktif sehingga dapat diperoleh keputusan yang lebih baik, (c) membiasakan anak didik untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya dan membiasakan bersikap toleransi. Beberapa jenis diskusi adalah sebagai berikut.

1) Metode Diskusi Kelas

Metode diskusi kelas bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/pengalaman diantara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan). Untuk mencapai kesepakatan tersebut, para peserta dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan peserta lainnya. Kesepakatan pikiran inilah yang kemudian ditulis sebagai hasil diskusi. Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode

lainnya, seperti: penjelasan (ceramah), curah pendapat, diskusi kelompok, permainan, dan lain-lain.

2) Metode Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok adalah pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ini dapat membangun suasana saling menghargai perbedaan pendapat dan juga meningkatkan partisipasi peserta yang masih belum banyak berbicara dalam diskusi yang lebih luas. Tujuan penggunaan metode ini adalah mengembangkan kesamaan pendapat atau kesepakatan atau mencari suatu rumusan terbaik mengenai suatu persoalan. Setelah diskusi kelompok, proses dilanjutkan dengan diskusi pleno. Pleno adalah istilah yang digunakan untuk diskusi kelas atau diskusi umum yang merupakan lanjutan dari diskusi kelompok yang dimulai dengan pemaparan hasil diskusi kelompok.

Teknik-teknik diskusi yang dapat dipilih oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran antara lain (1) teknik seminar, (2) teknik panel, (3) teknik simposium, (4) teknik lokakarya, (5) teknik semiloka, (6) teknik workshop, (7) teknik debat, dan sebagainya.

c. Metode Curah Pendapat (*Brainstorming*)

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta. Berbeda dengan diskusi, dimana gagasan dari seseorang dapat ditanggapi (didukung, dilengkapi, dikurangi, atau tidak disepakati) oleh peserta lain, pada penggunaan metode curah pendapat pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi. Tujuan curah pendapat adalah untuk membuat kompilasi (kumpulan) pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda. asilnya kemudian

dijadikan peta informasi, peta pengalaman, atau peta gagasan (mindmap) untuk menjadi pembelajaran bersama.

Teknik-teknik yang dapat dipilih oleh guru dalam melaksanakan metode curah pendapat, antara lain teknik terstruktur dan teknik tidak terstruktur.

d. Metode Debat

Metode debat merupakan salah satu pengembangan metode diskusi yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Materi ajar dipilih dan disusun menjadi paket pro dan kontra. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat orang. Di dalam kelompoknya, siswa (dua orang mengambil posisi pro dan dua orang lainnya dalam posisi kontra) melakukan perdebatan tentang topik yang ditugaskan. Laporan masing-masing kelompok yang menyangkut kedua posisi pro dan kontra diberikan kepada guru. Selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap siswa tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif siswa terlibat dalam prosedur debat.

e. Metode Bermain Peran (*Role Play*)

Metode bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk ‘menghadirkan’ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu ‘pertunjukan peran’ di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian misalnya terhadap keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran

tersebut. Metode ini lebih menekankan masalah yang diangkat dalam ‘pertunjukan’, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Kelebihan metode bermain peran: (a) dapat melibatkan seluruh siswa sehingga semua dapat berpartisipasi/mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama; (b) siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, (c) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda; (d) guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan; (e) permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Teknik-teknik yang dapat digunakan untuk penerapan metode bermain peran, antara lain (1) teknik penampilan tunggal (*monoplay*), dan (2) teknik penampilan kelompok (*sosiodrama*).

f. Metode Simulasi

Metode simulasi adalah bentuk metode praktik yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktik didalam situasi yang sesungguhnya. Misalnya: sebelum melakukan praktik penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu (belum benar-benar terbang). Situasi yang dihadapidalam simulasi ini harus dibuat seperti benar-benar merupakan keadaan yang sebenarnya (replikasi kenyataan).Contoh lainnya, dalam sebuah pelatihan fasilitasi, seorang peserta melakukan simulasi suatu metode belajar seakan-akan tengah melakukannya bersama kelompok dampingannya. Pendamping lainnya berperan sebagai kelompok dampingan yang benar-benar akan ditemui dalam keseharian peserta (ibu tani, bapak tani, pengurus kelompok, dan sebagainya). Dalam contoh yang kedua, metode ini memang mirip dengan bermain peran. Tetapi dalam simulasi, peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan suatu kegiatan/tugas yang benar-benar akan dilakukannya.

g. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Demonstrasi merupakan praktik yang diperagakan kepada peserta. Karena itu, demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses. Biasanya, setelah demonstrasi dilanjutkan dengan praktik oleh peserta sendiri. Sebagai hasil, peserta akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan, dan merasakan sendiri. Tujuan dari demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktik adalah membuat perubahan pada ranah keterampilan.

Manfaat psikologis pedagogis dari metode demonstrasi adalah: (a) Perhatian siswa dapat lebih dipusatkan, (b) proses belajar siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari, (c) pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa. Kelebihan metode demonstrasi sebagai berikut: (a) membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda, (b) memudahkan berbagai jenis penjelasan, (c) Kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan contoh konkret, dengan menghadirkan objek sebenarnya

h. Metode Permainan (*games*)

Permainan (*games*), populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (*ice-breaker*) atau penyegaran (*energizer*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah ‘pemecah es’. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan pikiran atau fisik peserta. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme.

Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun) serta serius tapi santai (sersan). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu ‘aksi’ atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran). Wilayah perubahan yang dipengaruhi adalah rana sikap-nilai.

i. Metode Resitasi

Metode resitasi adalah suatu metode mengajar dimana siswa diharuskan mengerjakan tugas sendiri misalnya dengan membuat resume dengan kalimat sendiri. Kelebihan metode resitasi sebagai berikut: (a) pengetahuan yang anak didik peroleh dari hasil belajar sendiri akan dapat diingat lebih lama, (b) anak didik berkesempatan memupuk perkembangan dan keberanian mengambil inisiatif, bertanggung jawab dan berdiri sendiri (Syaiful Bahri Djamarah, 2000). Kelemahan metode resitasi sebagai berikut: (a) terkadang anak didik melakukan penipuan dimana anak didik hanya meniru hasil pekerjaan temannya tanpa mau bersusah payah mengerjakan sendiri, (b) terkadang tugas dikerjakan oleh orang lain tanpa pengawasan, (c) sukar memberikan tugas yang memenuhi perbedaan individual.

Teknik pembelajaran yang dapat digunakan dalam menerapkan metode resitasi ini, yakni teknik (1) resitasi lisan dan (2) teknik resitasi tertulis.

j. Metode Karyawisata

Metode karya wisata adalah suatu metode mengajar yang dilaksanakan dengan mengajak siswa ke luar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau objek

yang lain untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat kenyataannya. Teknik karya wisata ini digunakan karena memiliki tujuan sebagai berikut: dengan melaksanakan karya wisata diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dari objek yang dilihatnya, dapat turut menghayati tugas pekerjaan milik seseorang serta dapat bertanya jawab mungkin dengan jalan demikian mereka mampu memecahkan persoalan yang dihadapinya dalam pelajaran, ataupun pengetahuan umum. Juga mereka bisa melihat, mendengar, meneliti dan mencoba apa yang dihadapinya, agar nantinya dapat mengambil kesimpulan, dan sekaligus dalam waktu yang sama ia bisa mempelajari beberapa mata pelajaran.

Agar penggunaan teknik karya wisata dapat efektif, maka pelaksanaannya perlu memeperhatikan langkah-langkah sebagai berikut: (a) persiapan, dimana guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran dengan jelas, mempertimbangkan pemilihan teknik, menghubungi pemimpin obyek yang akan dikunjungi untuk merundingkan segala sesuatunya, penyusunan rencana yang masak, membagi tugas-tugas, mempersiapkan sarana, pembagian siswa dalam kelompok, serta mengirim utusan; (b) pelaksanaan karya wisata, dimana pemimpin rombongan mengatur segalanya dibantu petugas-petugas lainnya, memenuhi tata tertib yang telah ditentukan bersama, mengawasi petugas-petugas pada setiap seksi, demikian pula tugas-tugas kelompok sesuai dengan tanggungjawabnya, serta memberi petunjuk bila perlu; (c) akhir karya wisata, pada waktu itu siswa mengadakan diskusi mengenai segala hal hasil karya wisata, menyusun laporan atau paper yang memuat kesimpulan yang diperoleh, menindaklanjuti hasil kegiatan karya wisata seperti membuat grafik, gambar, -, diagram, serta alat-alat lain dan sebagainya.

Kelebihan metode karyawisata sebagai berikut: (a) karyawisata menerapkan prinsip pengajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pengajaran, (b) membuat bahan yang dipelajari di sekolah menjadi lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan yang ada di masyarakat, (c) pengajaran dapat lebih merangsang kreativitas anak.

Kekurangan metode karyawisata sebagai berikut: (a) memerlukan persiapan yang melibatkan banyak pihak, (b) memerlukan perencanaan dengan persiapan yang matang, (c) dalam karyawisata sering unsur rekreasi menjadi prioritas daripada tujuan utama, sedangkan unsur studinya terabaikan, (d) memerlukan pengawasan yang lebih ketat terhadap setiap gerak-gerik anak didik di lapangan, (e) beayanya cukup mahal, (f) memerlukan tanggung jawab guru dan sekolah atas kelancaran karyawisata dan keselamatan anak didik, terutama karyawisata jangka panjang dan jauh.

k. Metode Discovery

Metode mengajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode penemuan (*discovery*). Metode ini dipakai dengan alasan sebagai berikut. (a) metode penemuan dapat digunakan sebagai cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif, (b) melalui menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa, (c) pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain, (d) dengan menggunakan strategi penemuan, anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkannya sendiri, (e) dengan metode ini, anak belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, yang kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat.

Langkah-langkah pelaksanaan metode penemuan, yakni: (a) menilai kebutuhan dan minat siswa, dan menggunakannya sebagai dasar untuk menentukan tujuan yang berguna dan realities untuk mengajar dengan penemuan, (b) seleksi pendahuluan atas dasar kebutuhan dan minat siswa, prinsip-prinsip, generalisasi, pengertian dalam hubungannya dengan apa yang akan dipelajarai, (c) mengatur susunan kelas sedemikian rupa sehingga memudahkan terlibatnya arus bebas pikiran siswa dalam belajar dengan penemuan, (d) berkomunikasi dengan siswa akan membantu menjelaskan peranan penemuan, (e) menyiapkan suatu situasi yang

mengandung masalah yang minta dipecahkan, (f) mengecek pengertian siswa tentang masalah yang digunakan untuk merangsang belajar dengan penemuan, (g) menambah berbagai alat peraga untuk kepentingan pelaksanaan penemuan, (h) memberi kesempatan kepada siswa untuk bergiat mengumpulkan dan bekerja dengan data, misalnya tiap siswa mempunyai data harga bahan-bahan pokok dan jumlah orang yang membutuhkan bahan-bahan pokok tersebut, (i) mempersilahkan siswa mengumpulkan dan mengatur data sesuai dengan kecepatannya sendiri, sehingga memperoleh tilikan umum, (j) memberi kesempatan kepada siswa melanjutkan pengalaman belajarnya, walaupun sebagian atas tanggung jawabnya sendiri, (k) memberi jawaban dengan cepat dan tepat sesuai dengan data dan informasi bila ditanya dan diperlukan siswa dalam kelangsungan kegiatannya, (l) memimpin analisisnya sendiri melalui percakapan dan eksplorasinya sendiri dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses, (m) mengajarkan ketrampilan untuk belajar dengan penemuan yang diidentifikasi oleh kebutuhan siswa, misalnya latihan penyelidikan, (n) merangsang interaksi siswa dengan siswa, misalnya merundingkan strategi penemuan, mendiskusikan hipotesis dan data yang terkumpul, (o) mengajukan pertanyaan tingkat tinggi maupun pertanyaan tingkat yang sederhana, (p) bersikap membantu jawaban siswa, ide siswa, pandanganan dan tafsiran yang berbeda. Bukan menilai secara kritis tetapi membantu menarik kesimpulan yang benar, (q) membesarkan siswa untuk memperkuat pernyataannya dengan alasan dan fakta, (r) memuji siswa yang sedang bergiat dalam proses penemuan, misalnya seorang siswa yang bertanya kepada temannya atau guru tentang berbagai tingkat kesukaran dan siswa siswa yang mengidentifikasi hasil dari penyelidikannya sendiri, (s) membantu siswa menulis atau merumuskan prinsip, aturan ide, generalisasi atau pengertian yang menjadi pusat dari masalah semula dan yang telah ditemukan melalui strategi penemuan, (t) mengecek apakah siswa menggunakan apa yang telah ditemukannya, misalnya teori atau teknik, dalam situasi berikutnya, yaitu situasi dimana siswa bebas menentukan pendekatannya.

Metode penemuan memiliki kebaikan-kebaikan , yaitu: (a) membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan ketrampilan dan proses kognitif siswa, andaikata siswa itu dilibatkan terus dalam penemuan terpimpin. Kekuatan dari proses penemuan datang dari usaha untuk menemukan, jadi seseorang belajar bagaimana belajar itu, (b) pengetahuan diperoleh dari strategi ini sangat pribadi sifatnya dan mungkin merupakan suatu pengetahuan yang sangat kukuh, dalam arti pendalaman dari pengertian retensi dan transfer, (c) strategi penemuan membangkitkan gairah pada siswa, misalnya siswa merasakan jerih payah menyelidikannya, menemukan keberhasilan dan kadang-kadang kegagalan, (d) metode ini memberi kesempatan kepada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri, (e) metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya sehingga ia lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, paling sedikit pada suatu proyek penemuan khusus, (f) metode discovery dapat membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan. Dapat memungkinkan siswa sanggup mengatasi kondisi yang mengecewakan, (g) strategi ini berpusat pada anak, misalnya memberi kesempatan pada siswa dan guru berpartisipasi sebagai sesame dalam situasi penemuan yang jawabannya belum diketahui sebelumnya, dan (h) membantu perkembangan siswa menuju skeptisisme yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir dan mutlak.

Kelemahan metode penemuan, antara lain: (a) dipersyaratkan keharusan adanya persiapan mental untuk cara belajar ini. Misalnya siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal yang abstrak, atau menemukan saling ketergantungan antara pengertian dalam suatu subyek, atau dalam usahanya menyusun suatu hasil penemuan dalam bentuk tertulis. Siswa yang lebih pandai mungkin akan memonopoli penemuan dan akan menimbulkan frustrasi pada siswa yang lain, (b) metode ini kurang berhasil untuk mengajar kelas besar. Misalnya sebagian besar waktu dapat hilang karena membantu

seorang siswa menemukan teori-teori, atau menemukan bagaimana ejaan dari bentuk kata-kata tertentu. (c) harapan yang ditumpahkan pada strategi ini mungkin mengecewakan guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional, (d) mengajar dengan penemuan mungkin akan dipandang sebagai terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperolehnya sikap dan ketrampilan. Sedangkan sikap dan ketrampilan diperlukan untuk memperoleh pengertian atau sebagai perkembangan emosional sosial secara keseluruhan, (e) dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide, mungkin tidak ada, dan (f) mungkin tidak akan memberi kesempatan untuk berpikir kreatif, kalau pengertian-pengertian yang akan ditemukan telah diseleksi terlebih dahulu oleh guru, demikian pula proses-proses di bawah pembinaannya. Tidak semua pemecahan masalah menjamin penemuan yang penuh arti.

I. Metode Inquiry

Metode inkuiri (*inquiry*) adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Inquiry menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif (Mulyasa, 2003:234).

Meskipun metode ini berpusat pada kegiatan peserta didik, namun guru tetap memegang peranan penting sebagai pembuat desain pengalaman belajar. Guru berkewajiban menggiring peserta didik untuk melakukan kegiatan. Kadang kala guru perlu memberikan penjelasan, melontarkan pertanyaan, memberikan komentar, dan saran kepada peserta didik. Guru berkewajiban memberikan kemudahan belajar melalui penciptaan iklim yang kondusif, dengan menggunakan fasilitas media dan materi pembelajaran yang bervariasi. Metode ini menuntut peserta didik memproses pengalaman belajar menjadi suatu yang bermakna dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, melalui metode ini peserta didik dibiasakan untuk produktif, analitis, dan kritis.

Langkah-langkah dalam proses inquiry adalah menyadarkan keingintahuan terhadap sesuatu, mempredugakan suatu jawaban, serta menarik kesimpulan dan membuat keputusan yang valid untuk menjawab permasalahan yang didukung oleh bukti-bukti. Berikutnya adalah menggunakan kesimpulan untuk menganalisis data yang baru (Mulyasa, 2005:235). Pelaksanaan metode inquiry mengikuti beberapa prinsip berikut: (1) guru memberikan penjelasan, instruksi atau pertanyaan terhadap materi yang akan diajarkan. (2) memberikan tugas kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan, yang jawabannya bisa didapatkan pada proses pembelajaran yang dialami siswa. (3) guru memberikan penjelasan terhadap persoalan-persoalan yang mungkin membingungkan peserta didik. (4) resitasi untuk menanamkan fakta-fakta yang telah dipelajari sebelumnya. (5) siswa merangkum dalam bentuk rumusan sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan (Mulyasa, 2005:236).

Guru menggunakan teknik bila mempunyai tujuan agar siswa terangsang oleh tugas, dan aktif mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah itu. Mencari sumber sendiri, dan mereka belajar bersama dalam kelompoknya. Diharapkan siswa juga mampu mengemukakan pendapatnya dan merumuskan kesimpulan nantinya. Juga mereka diharapkan dapat berdebat, menyanggah dan mempertahankan pendapatnya. Inquiry mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, seperti merumuskan masalah, merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan. Pada metode inquiry dapat ditumbuhkan sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya. Akhirnya dapat mencapai kesimpulan yang disetujui bersama. Bila siswa melakukan semua kegiatan di atas berarti siswa sedang melakukan inquiry.

Metode inquiry ini memiliki keunggulan yaitu : (a) dapat membentuk dan mengembangkan konsep dasar kepada siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar ide-ide dengan lebih baik, (b) membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru, (c) mendorong siswa untuk berfikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersifat jujur, obyektif, dan terbuka, (d) mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesanya sendiri, (e)

memberi kepuasan yang bersifat intrinsik. (f) Situasi pembelajaran lebih menggairahkan, (g) dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu, (h) memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri, (i) menghindarkan diri dari cara belajar tradisional, (j) dapat memberikan waktu kepada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.