

Cara Mengembangkan Mengajar Aktif untuk Siswa Sekolah Dasar

Feny Carrollina

Universitas Kristen Satrya Wacana, Salatiga

Email: 292015095@student.uksw.edu

Abstract

Professional teachers are teachers who are capable of designing learning and achieving the objectives of the learning. Among them are making teaching plans, establishing models, strategies and learning methods. In preparing the teaching plan selection of models and appropriate strategies will foster student interest in learning. The existence of media used as a messenger from the teacher to students. The determination of models, methods, strategies, and media must be balanced with the emphasis of the students' own knowledge, skills, and attitudes. All of it into a single unit that is designed well for the purpose can be achieved. Professional teachers must create a fun situation in the classroom by mastering various theories as well as the types of learning.

Keywords: Learning, Model, Method, Media



Licenseses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

PENDAHULUAN

Setiap tahun kurikulum negara Indonesia selalu berubah-ubah, dalam pergantian menteri pendidikan, kurikulum yang berlaku di tiap sekolah pun akan diganti atau berubah, dalam hal ini guru maupun siswa harus menyesuaikan ketetapan yang berlaku dan harus menyesuaikan serta mengikuti prosedur yang berlaku. Kurikulum adalah pedoman seorang pengajar, dapat dikatakan sebagai pegangan atau petunjuk dalam proses belajar mengajar. Dari Kurikulum 1968, Kurikulum (1975), Kurikulum 1984, Kurikulum 1994, Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan yang terbaru Kurikulum (2013). Negara ini telah mengalami perubahan kurikulum selama 7 kali.

Guru yang masih mengajar dari tahun (2000) an sampai (2018) telah berpengalaman dalam perpindahan kurikulum, dari yang terbiasa menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan metode ceramah yang jarang dikembangkan, dan sekarang harus menggunakan Kurikulum (2013) yang sedang diujicobakan di setiap sekolah dasar, di mana dalam penyampaianya harus mengembangkan model, metode, dan strategi pembelajaran. Namun masih banyak guru yang konvensional dalam proses belajar mengajar, akan tetapi untuk mempersiapkan generasi menghadapi perkembangan zaman dan teknologi maka setiap guru harus siap dengan segala bentuk perubahan termasuk menyesuaikan dan mempersiapkan proses belajar mengajar dengan kurikulum (2013), karena kurikulum (2013) bersifat fleksibel atau

menyesuaikan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Setiap tahun perkembangan teknologi semakin meningkat, bahkan siswa sekolah dasar lebih pandai menggunakan teknologi dan dapat mengakses berbagai media atau sumber belajar dengan mudah. Kurikulum (2013) untuk sekolah dasar adalah tematik terpadu, di mana pada satu pembelajaran terdapat 2 atau 3 mata pelajaran yang disatukan pada satu pertemuan. Untuk membangun semangat belajar siswa, guru harus menciptakan proses belajar mengajar yang *student center* atau berpusat pada siswa, menyenangkan, memiliki pengalaman, dan berkarakter. Maka untuk itu guru yang masih menggunakan cara mengajar yang konvensional harus berubah serta memiliki kesadaran diri untuk menciptakan pembelajaran yang aktif. Guru harus dituntut lebih kreatif dalam proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana pembelajaran dalam kelas lebih hidup dengan keaktifan siswa.

PEMBAHASAN

Guru menurut bahasa Jawa memiliki arti yang mulia yaitu "*digugu dan ditiru*" maknanya adalah setiap tindak tanduk guru atau pengajar dari cara bertutur kata, bersikap, berpakaian, bersosial, bekerja, semua yang guru lakukan akan ditiru oleh siswanya kelak. Sedangkan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata guru memiliki makna orang yang pekerjaannya (mata pencahariannya atau profesinya) mengajar memiliki peribahasa sebagai berikut "guru kencing berdiri, murid kencing berlari". Peribahasa tersebut memiliki makna bahwa kelakuan siswa kelak tergantung dari contoh yang diberikan oleh guru. Jika guru memberikan contoh buruk maka contoh itu yang akan ditiru oleh siswa kelak, dan begitu sebaliknya. Maka guru harus memiliki keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas. Mengapa demikian karena keberhasilan dalam pembelajaran akan menghasilkan keberhasilan siswa yang diajar.

Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu keadaan yang telah dirancang secara sistematis, serta dalam pelaksanaannya akan timbul tingkah laku tertentu saat mempelajari hal baru yang

menghasilkan respon dan di tahap akhir akan melalui evaluasi kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran harus memiliki rancangan yang sistematis yaitu RPP (Rencana Proses Pembelajaran) yang harus dibuat oleh guru di setiap pembelajaran. Selain itu ada pelaksanaan, di mana guru harus melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya, dalam cakupan materi dan alokasi waktu juga harus diperhatikan sesuai dengan *teaching plan*. Selain materi yang akan disampaikan, guru harus mengembangkan pengalaman belajar bagi siswa seperti penggunaan media yang dapat memudahkan siswa memahami materi dengan konsep belajar nyata, dan mengukur hasil pencapaian siswa agar mengetahui tujuan pembelajaran apakah telah tercapai maka harus ada evaluasi yang meliputi tes maupun non tes.

Tentunya hakekat pembelajaran bagi guru harus memiliki kesadaran akan pentingnya pembelajaran yang aktif bagi siswa, untuk itu guru harus mengetahui pentingnya pengembangan mengajar dan apa saja yang harus dipersiapkan dalam mengembangkan mengajar aktif di SD. Jhon Dewey seorang tokoh pragmatisme membuat slogan yang memiliki kaitannya dengan pembelajaran aktif yang berbunyi "belajar dengan melakukan" atau *learning by doing* (Hutomo, 2016). Jika diartikan memiliki makna bahwa dalam pembelajaran ilmu yang didapat tidak hanya melalui ceramah atau teori dari guru saja namun siswa harus aktif pada setiap diskusi maupun pembicaraan. Hal ini sepaham dengan pemikiran saya bahwa memang guru harus mengubah pembelajaran yang hanya ceramah saja menjadi pembelajaran yang aktif ataupun kooperatif

Mengingat perkembangan zaman serta pesatnya perkembangan teknologi perlu bagi guru mempersiapkan diri untuk menjadi guru milenium bagi pendidikan anak. Maka dari itu guru harus mengetahui apa itu hakikat pembelajaran, hakikat dari pembelajaran merupakan rancangan kegiatan yang disusun oleh guru atau dosen berupa tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan belajar mengajar untuk membantu siswa mempelajari serta memahami nilai yang baru dalam proses yang sistematis (Suryapermana, 2016).

Selain itu ada pemaparan lain yang menyatakan pembelajaran ialah proses yang memang disengaja serta dikelola pada lingkungan seseorang yang menimbulkan keikut sertaannya dalam kondisi khusus dan bertingkah laku tertentu untuk menghasilkan respon tersendiri di mana pembelajaran termasuk dalam proses pendidikan (Sagala, 2010).

Model, Strategi dan Metode

Guru dalam membuat RPP wajib mencantumkan model, strategi, metode pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan. Padahal metode pembelajaran meliputi bermacam-macam. Dalam mengembangkan pembelajaran guru harus mengetahui apa perbedaan antara model, strategi dan metode pembelajaran yang nantinya akan mengubah suasana belajar mengajar dalam kelas menjadi lebih hidup. Untuk konsep model pembelajaran adalah pedoman guru dalam membuat pola pembelajaran atau rencana pembelajaran dalam kelas maupun dalam pembelajaran tutorial guna menentukan perangkat pembelajaran yang hendak digunakan yang meliputi, buku, film, video, dan perangkat yang digunakan. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan bungkus luar atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa metode dan strategi adalah bagian dari model pembelajaran.

Dalam pemaparan lain menjelaskan model pembelajaran adalah sebuah pedoman maupun petunjuk strategi dalam mengajar bagi guru yang memuat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran agar bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Riyono & Jurusan, 2015). Sedangkan, perbedaan antara model, strategi dan metode pembelajaran sebagai berikut. Model pembelajaran adalah konsep guna merancang pembelajaran, serta melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi pembelajaran, dan mengorganisasi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tersebut tercapai, model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman guru dalam melaksanakan rancangan pembelajaran yang dibuat dikarenakan berisi

langkah-langkah pembelajaran yang sistematis. Sedangkan strategi adalah pemilihan yang lebih spesifik untuk mengatur urutan jalannya proses aktifitas pembelajaran berlangsung. Metode adalah berbagai cara yang digunakan guru dalam suatu kondisi untuk menyampaikan hasil tertentu (Suryapermana, 2016)

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan pengertian dari model pembelajaran adalah pedoman atau petunjuk untuk merancang dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai yang memuat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. kemudian, untuk strategi pembelajaran dapat disimpulkan sebagai tindakan guru dalam memilih maupun mengatur proses pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Strategi dan metode pembelajaran merupakan bagian dari model pembelajaran tersebut.

Model Pembelajaran

Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) atau CTL. Menurut Mulyasa dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013), kontekstual sendiri memiliki makna berhubungan dengan konteks atau yang dimaksudkan adalah berhubungan dengan keadaan sekitar, seperti di lingkungan, kehidupan sehari-hari. Jadi pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran guru harus mengaitkan hubungan antara materi pembelajaran dengan keadaan sekitar siswa. Bisa juga materi yang memang tidak sesuai dengan keadaan lingkungan siswa guru bisa mengganti materi sesuai keadaan lingkungan masing-masing daerah.

Menurut Sanjaya dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) mengemukakan bahwa CTL adalah suatu konsep pembelajaran di mana ditekankan pada keterlibatan siswa dalam menemukan materi pembelajaran serta menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Johnson dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) merumuskan bahwa CTL adalah proses belajar mengajar yang memiliki tujuan agar siswa mampu mengaitkan antara lingkungan

pribadi, sosial, budaya dan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Adapun menurut Muslich dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013), CTL adalah konsep pembelajaran yang mengaitkan antara materi dengan dunia nyata, serta siswa harus mengaitkan antara materi yang telah dipelajari dengan penerapannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual dapat dikatakan lebih baik dari pada pembelajaran konvensional (Zulaiha, 2016).

Pentingnya pembelajaran mengaitkan pembelajaran dengan keadaan siswa yaitu karena sebelum diterapkan pembelajaran kontekstual belum ada peningkatan kemandirian belajar serta akhlak kemandirian dalam belajar, namun setelah diterapkan pembelajaran berbasis kontekstual di mana pembelajaran dihubungkan dengan keadaan sebenarnya atau keadaan di sekitar siswa terjadi peningkatan yang signifikan. Menurut penelitian Handayani (2015) dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Kemampuan Pemahaman dan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar*” Kemampuan representasi matematis kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran kontekstual menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dari pada kemampuan representasi matematis kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran *direct instruction*. Hal ini terlihat pada data skor postes kemampuan representasi matematis kelas eksperimen mendapatkan skor 83,75% dari skor total, sedangkan pada kelas kontrol kemampuan representasi matematis mendapatkan skor 76,6% dari skor total. Data ini memperkuat bahwa pembelajaran kontekstual memberikan peningkatan belajar bagi siswa.

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan CTL adalah proses pembelajaran dalam kelas yang menghadirkan pengalaman dunia nyata serta masih berkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa atau kehidupan sehari-hari. Nurhadi dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) mengemukakan pentingnya lingkungan belajar dalam pembelajaran kontekstual sebagai berikut. 1) Belajar efektif yaitu penerapan *student center* yaitu pembelajaran

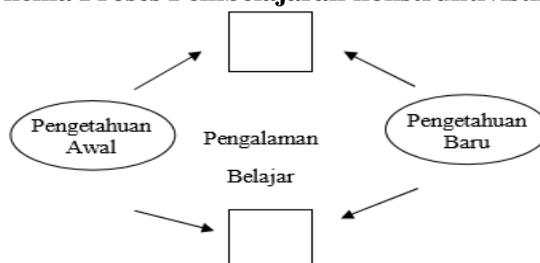
yang berpusat pada siswa bukan pada guru. Jadi siswa tidak hanya mendengarkan ceramah atau pengarahan dari guru melainkan siswa yang aktif berkarya serta diarahkan oleh guru. 2) Pembelajaran yang menerapkan cara siswa dalam menerapkan ilmu yang dimilikinya di kehidupan nyata. 3) Umpan balik yang diberikan siswa sangatlah penting dengan melalui tahap evaluasi atau penilaian. 4) membuat kelompok belajar atau kelompok kerja bagi siswa.

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik. Menurut Muslich dalam menyatakan Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) bahwa karakteristik pembelajaran kontekstual ada 7, berikut pemaparannya 1) tujuan dari pembelajaran atau capaian dalam pembelajaran diarahkan pada pemanfaatan di kehidupan nyata (*learning in real life setting*), 2) memberikan kesempatan bagi siswa mengerjakan tugas yang bermakna bagi kehidupan (*meaningful learning*), 3) memberikan pengalaman bermakna bagi siswa (*learning by doing*), 4) pembelajar dilalui dengan diskusi, kerja kelompok, dan mengoreksi teman sebaya (*learning in a group*), 5) pembelajaran diciptakan dengan menumbuhkan rasa kerja sama, kebersamaan, saling mengerti maupun memahami satu sama lain (*learning to know each other deeply*), 6) dipentingkan kerja sama, aktif, produktif, kreatif dalam pembelajaran (*learning to ask, to inquiry, to work together*), 7) pembelajaran dibuat sangat menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

Komponen utama pembelajaran kontekstual, CTL memiliki komponen utama yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran menurut Nurhadi dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) yaitu: 1) Konstruktivisme (*Constructivism*) adalah landasan utama dalam pembelajaran kontekstual, yang artinya bahwa pengetahuan yang dimiliki manusia bagaikan kertas putih yang akan ditulisi dengan berbagai paragraf gelas kosong yang akan dituangi air sampai penuh. Pembelajaran konstruktivisme diharapkan dapat membangun pemahaman siswa secara mandiri, aktif, kreatif dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan dari pengalaman belajar yang bertahap.

Proses pembelajaran konstruktivistik dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.
Skema Proses Pembelajaran konstruktivistik



Sesuai dengan pemaparan di atas bahwa manusia lahir dengan pengalaman 0 (nol) seperti kotak kosong dalam bagan, dan seiring bertambahnya usiaserta melalui berbagai pengalaman dan pengetahuan yang baru maka akan bertambah pula pengetahuan dan pengalaman seseorang.

(2) Inkuiri (menemukan) menurut Sanjaya dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013), inkuiri adalah proses pembelajaran yang sistematis berdasarkan siswa harus menemukan maupun mencari sendiri materi yang dipelajari. Jadi pada dasarnya pembelajaran inkuiri di sini siswa memulai dengan melakukan pengamatan terhadap kenampakan fenomena yang ada seperti fenomena alam sampai fenomena lingkungan, dengan pengamatan diharapkan siswa menemukan pembelajaran yang dapat diambil, dengan menemukan sendiri maka ketrampilan maupun ilmu yang dimiliki siswa bukan hasil mengingat dari penjelasan guru namun penemuan fakta yang dilakukan sendiri. Langkah-langkah kegiatan inquiry, Nurhadi dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) merumuskan masalah; mengumpulkan data melalui observasi; menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan karya lain; dan menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, audiens yang lain.

3) Bertanya (*Questioning*) menurut Nurhadi dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) menyatakan bahwa setiap ilmu yang di dapat seseorang adalah bermula dari rasa ingin tahu atau bertanya. Pertanyaan tidak selalu muncul dari siswa, terlebih untuk siswa sekolah dasar yang notabennya masih tahap operasional konkret yaitu anak sudah bisa berpikir rasional

misalnya anak sudah mampu untuk menalar dan menyelesaikan masalah. Untuk itu guru pun bisa memberikan berbagai pertanyaan guna mendorong, membimbing serta menilai kemampuan masing-masing siswa, selain itu juga memberikan pertanyaan bertujuan agar siswa mampu menalar dan membangun minat belajar siswa, agar mengetahui sejauh mana siswa memhami pembelajaran, selain itu juga untuk mengetahui macam-macam jawaban yang diberikan siswa. Biarkan siswa memberikan pendapatnya atas pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dengan guru memberikan contoh pertanyaan maka siswa akan mengerti dan bisa merumuskan pertanyaannya sendiri, jika ada yang tidak dipahami siswa bisa bertanya kepada guru.

4) Masyarakat belajar (*learning community*) adalah pembelajaran yang diperoleh dari bekerja kelompok atau kerja sama, misalnya ketika mencari pengetahuan atau informasi baru dari orang yang lebih tau, dengan teman, maupun dengan kelompok lain. Biasanya pembelajaran seperti ini dilakukan dengan diskusi antar kelompok maupun diskusi dengan teman, di mana diharapkan masing-masing individu sama-sama saling belajar. Berikut prinsip-prinsip pembelajaran dalam masyarakat belajar (*learning community*) menurut Sanjaya dalam Afandi, Muhamad., Chamalah, Evi., & Wardani (2013) sebagai berikut: a) pembelajaran dimulai dari *sharing* atau saling berbagi pengetahuan dalam kelompok atau pihak lain, b) dapat dikatakan *sharing* jika ada 2 pihak, yaitu pihak yang memberi informasi dan pihak yang menerima informasi, c) komunikasi dalam *sharing* ada 2 arah bahkan bisa lebih atau multi arah, d) masing-masing pihak *sharing* menyadari bahwa pengetahuan, ketrampilan, serta

pengalaman yang dimiliki berguna satu sama lain, e) siswa yang sedang belajar menggunakan masyarakat belajar bisa menjadi sumber informasi yang berguna dan bermanfaat. Dengan terjadinya interaksi yang terbangun, akan timbul refleksi dari hasil pemikiran siswa ataupun kelompoknya, dan tanpa disadari akan memecahkan permasalahan serta meningkatkan pemahaman siswa (Zulaiha, 2016).

5) Pemodelan (*Modeling*) adalah usaha guru memberikan contoh kepada siswanya serta dapat ditiru siswa agar tidak salah konsep dalam pembelajaran. Menurut Nurhadi dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) menyatakan permodelan ialah mendemonstrasikan gagasan yang dimiliki kepada siswa untuk belajar kemudian siswa harus melakukan sesuai apa yang guru lakukan. Siswa tidak harus meniru secara persis apa yang dilakukan guru melainkan contoh atau demonstrasi yang diberikan menjadi acuan kompetensi siswa.

6) Refleksi (*Reflection*) menurut Nurhadi dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) menyatakan refleksi adalah respon yang diberikan atas apa yang telah diterima atau berpikir kebelakang setelah apa yang dipelajari di masa yang baru saja diterima. Refleksi biasanya diberikan di akhir pembelajaran di mana guru membantu siswa mengait-ngaitkan antara pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru yang diterima siswa. Agar siswa dapat menyadari bahwa pengetahuan yang baru didapatkannya berguna untuk dirinya. Refleksi dapat dilakukan dengan menanyakan apa saja yang telah dipelajari, apa yang belum dipahami, materi apa yang ingin dipelajari, apa kesan terhadap pembelajaran yang sudah dilalui.

7) Penilaian nyata (*Authentic Assesment*) menurut Sanjaya dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) menyatakan penilaian nyata adalah penilaian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dengan mengukur sejauh mana perkembangan pemahaman siswa. Berikut prinsip-prinsip penilaian nyata: a) mengukur semua aspek pembelajaran seperti kinerja, proses pembelajaran, dan produk yang dihasilkan, b) dilakukan dari awal sampai selesai pembelajaran, c) menggunakan

berbagai cara seperti tes maupun non tes, d) tes hanya satu di antara data pengumpul nilai, e) tugas yang diberikan harus berkaitan dengan kehidupan nyata siswa, f) penilaian harus pada pengetahuan dan keterampilan siswa bukan kuantitasnya.

Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif diambil dari bahasa asing yaitu *cooperative learning*. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang mengembangkan interaksi antara siswa di mana lebih menekankan pembelajaran kooperatif ini menekankan untuk siswa belajar dalam kelompok (Adelia & Primandari dalam Sari, Kusmayadi, & Sujadi (2016). Menurut Saputra dan Rudyanto dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah merupakan metode atau strategi pembelajaran yang memiliki konsep pembelajaran gotong royong atau kerja kelompok. Dalam hal ini kerja kelompok bukan seperti kerja kelompok biasanya melainkan lebih sistematis, di mana siswa bisa saling belajar dengan siswa lain dalam tim kelompok, selain itu untuk porsi pemahaman dalam belajar kelompok di sini harus sama antara anggota satu dengan anggota yang lainnya. Guru memiliki peran sebagai pembimbing atau memberikan arahan jika ada yang kurang jelas, menurut Sholihatun dan Raharjo dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) menyatakan *cooperative learning* memiliki prinsip di mana kerjasama yang terstruktur dan teratur dalam bekerja serta memantu di antara sesama yang terdiri dari dua orang atau lebih untuk mencapai keberhasilan yang tergantung dari keterlibatan dari anggota kelompok.

Dari pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *cooperative learning* adalah pembelajaran yang menggunakan kerjasama atau kerja kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut dengan partisipasi dari masing-masing anggota kelompok untuk menentukan hasil yang dicapai. Hasil pengamatan terhadap 26 aspek kegiatan guru sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif diperoleh data pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 89,42

(kategori baik). Sedangkan setelah diterapkan pembelajaran kooperatif NHT (*Number Head Together*) Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa guru telah berhasil dalam mengelola pembelajaran yakni 96,15% dari 26 aspek yang observasi mencapai nilai dengan kategori sangat baik (Rusdi, 2017).

Pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* menurut Suprijono dalam Afandi mengatakan *Make a Match* adalah tipe pembelajaran yang menggunakan kartu sebagai sarana dalam pembelajaran. jadi pada pembelajaran *Make a Match* guru akan membuat kartu yang berjumlah sesuai dengan jumlah siswa di kelas, kartu tersebut dibagi menjadi 2 bagian yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban, masing-masing siswa akan diberikan kartu yang telah diacak sebelumnya oleh guru. Setelah kartu ditangan siswa maka siswa harus berpasang-pasangan untuk mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban yang dimiliki

Setiap pembelajaran pasti mempunyai kelebihan maupun kekurangan, untuk kelebihan pembelajaran *Make a Match* yaitu menarik dan menyenangkan bagi siswa tanpa disadari mereka telah belajar dengan mengerjakan soal dikartu, selain itu juga pembelajaran *Make a Match* dapat diterapkan di semua mata pelajaran. Sedangkan, untuk kelemahannya bahwa tidak semua peserta didik tahu pasti apakah jawaban maupun pertanyaan yang telah mereka pasang benar atau salah. Menurut penelitian Febriana dalam Nurmadinah (2014) menyatakan dari hasil pre tes menunjukkan bahwa hasil belajar sangat rendah yaitu nilai rata rata kelas hanya 34,49 dengan pencapaian siswa yang tuntas sebanyak 4,16% (2 dari 48 siswa). Setelah dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terjadi peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar sehingga kualitas pembelajaran IPS meningkat. Hasil pengamatan keterampilan guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada siklus I 3,5 , pada siklus II 3,7 dan pada siklus III menjadi 3,9. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan guru pada tiap siklusnya.

Selain itu Menurut penelitian Mardati & Wangid (2015) menyatakan bahwa

pembelajaran yang menggunakan *Make A Match* sebagai metode maupun penggunaan media, berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 81,41 dan setelah menggunakan media diperoleh rata-rata nilai 85,12 dengan perolehan nilai signifikansi 0,001 pada taraf signifikansi 0,05. Dengan hasil tersebut berarti ada pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media pada proses pembelajaran.

Berikut langkah-langkah pembelajaran dalam *Make a Match* Menurut pemaparan Rusman dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) langkah-langkah pembelajaran pada pembelajaran *Make A Match* sebagai berikut: 1) Guru membuat kartu sesuai jumlah siswa dalam kelas, kartu yang dibuat ada 2 jenis yaitu kartu pertanyaan dan kartu jawaban. 2) Setiap siswa mendapatkan satu kartu yang telah diacak sebelumnya oleh guru. 3) Setiap siswa diberi waktu untuk memikirkan jawaban yang benar atas kartu pertanyaan, sedangkan siswa yang mendapat kartu soal maka harus memastikan ketika kartu soal dicocokkan memang pasangan dari kartu jawaban yang didapat. 4) Setiap siswa mencari pasangan dari kartu yang didapat. 5) jika waktu yang diberikan guru masih tersisa akan diberikan point, siswa juga diperbolehkan mencocokkan apakah kartu soal dan kartu jawaban sudah benar. 6) Setelah satu babak, kartu diacak agar setiap siswa mendapat kartu yang berbeda. 7) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini.

Metode Pembelajaran Luar Kelas

Metode pembelajaran di luar kelas masih berkaitan dengan model pembelajaran kontekstual, secara tidak langsung metode pembelajaran di luar kelas mengajak siswa untuk mengenal keadaan lingkungan sekitar. Menurut Kajawati dalam Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi., & Wardani (2013) menyatakan metode pembelajar luar kelas adalah pembelajaran di mana guru mengajak siswa untuk keluar dari kelas ke area lingkungan luar sekolah, siswa didampingi guru melakukan pengamatan secara langsung keadaan atau peristiwa yang ada di lingkungan yang dikunjungi. Diharapkan siswa mendapatkan ilmu dengan pengalamannya

sendiri tanpa sebuah teori fakta yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran seperti ini membuktikan bahwa ilmu tidak hanya didapat dari ceramah atau penejelasan dari guru di dalam kelas saja (*teacher center*) melainkan pembelajaran bisa didapat dari lingkungan. Menurut Amtorunajah (2015) menyatakan adanya peningkatan nilai siswa pada Indikator mampu berpikir logis dan kreatif. Pada siklus I sebesar 71,75%, kemudian pada siklus ke dua meningkat 73,50% dan pada siklus ketiga mengalami peningkatan 80,50%. Peningkatan itu terjadi karena dengan pembelajaran menggunakan metode *outdoor study* atau luar kelas, siswa mampu berpikir logis dan kreatif dalam pembelajaran.

Berikut langkah-langkah pembelajaran luar kelas ada 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap pelaporan dan improvisasi. Untuk tahap persiapan: a) menentukan tujuan dan sasaran yang dituju. b) menentukan aspek yang akan diamati atau diselidiki, menentukan kelompok, memberikan pengarahan pada siswa. c) menyampaikan apa saja yang wajib dibawa oleh siswa misalnya buku, pensil, air minum. d) usahakan guru kelas mengajak minimal satu tenaga pendamping entah itu staff sekolah, atau guru wiyata, gunanya untuk pengawasan yang memadai bagi siswa saat pembelajaran luar kelas berlangsung. e) objek pengamatan dan waktu pelaksanaan harus diperhatikan dan ditentukan terlebih dahulu.

Selain tahap persiapan selanjutnya ada tahap pelaksanaan yaitu guru melaksanakan segala bentuk rancangan pada tahap persiapan yang telah dibuat seperti mengunjungi tempat tujuan pengamatan, melakukan pengawasan pada setiap siswa, mengajukan masalah yang harus dipecahkan siswa, memonitor kerja kelompok yang telah dibentuk. Dan tahap yang terakhir yaitu tahap pelaporan dan improvisasi adalah laporan hasil dari pengamatan dan pemecahan masalah yang dikerjakan dalam kelompok, untuk siswa sekolah dasar tahap pelaporan ini cukup dengan presentasi bersama kelompok, diskusi dalam kelompok, dan evaluasi.

Media Pembelajaran

Poerwardarminta (1998), mengartikan media sebagai alat komunikasi dan informasi. Media berasal dari kata "*medius*" yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Menurut Heinich dalam Andriani & Wahyudi (2016) media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Pembelajaran juga dapat disampaikan dengan memberikan demonstrasi kepada siswa, dengan menggunakan keterampilan serta pengetahuan yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan melakukan praktikum atau percobaan. Namun ada beberapa pendapat yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran.

Namun saya pribadi tidak sepaham dengan hasil penelitian saudara Rahmatullah. Dari hasil penelitian Nugroho mengatakan pembelajaran yang menggunakan media mengalami peningkatan, Media pembelajaran ditinjau dari motivasi belajar siswa memberikan dampak yang positif. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media memberikan rata-rata penilaian sebesar 87.778% dan hasil angket siswa awal dan akhir yang memberikan rata-rata peningkatan sebesar 6.943%. Selain itu pada penelitian Y. A. Sari, Bahar, & Rohiat (2017) menyatakan adanya peningkatan nilai dalam pembelajaran yang menggunakan media. Kelas eksperimen I dengan nilai rata-rata *pre-test* 34,73 mengalami peningkatan nilai rata-rata pada *post-test* menjadi 76,875. Untuk Kelas eksperimen II dari nilai rata-rata *pre-test* 26,85 mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *post-test* menjadi 80,85. Dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test*, terlihat bahwa baik untuk kelas eksperimen I yang menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Divission* (STAD) dengan media kartu pintar, maupun kelas eksperimen II yang menerapkan model pembelajaran *Student Team Achievement Divission* (STAD) dengan media kartu kemudi pintar sama-sama mengalami peningkatan hasil belajar siswa di SMA N 8 Kota Bengkulu pada materi hidrolisis garam. Hal ini memperkuat bahwa media sangat penting guna meningkatkan nilai dan minat belajar siswa.

Sedangkan, Smaldino, Lowther, & Russell dalam Riyono & Jurusan (2015) mengatakan bahwa pada dasarnya ada enam bentuk media pembelajaran, yaitu: 1) Teks berupa huruf-huruf maupun angka yang disajikan dalam format seperti buku, poster, tulisan di papan tulis maupun di layar komputer. 2) Audio, meliputi segala sesuatu yang dapat didengar seperti suara orang, musik, suara mekanik, dan sebagainya. 3) Visual, seperti diagram, poster, gambar, foto, grafik, dan sebagainya. 4) Media gerak yang bisa menunjukkan gerakan seperti video, animasi, televisi, dan sebagainya. 5) Media tiruan, berupa media tiga dimensi yang bisa disentuh dan dipegang. 6) Orang, yaitu narasumber seperti dosen, mahasiswa, ahli materi, dan sebagainya.

Pada pemaparan di atas sudah dijelaskan secara rinci, namun berikut kesimpulan dari media secara singkat adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa). Sedangkan, pengertian media secara rinci adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Prinsip media sendiri ada 7M yaitu: 1) Mudah, 2) Murah, 3) Menarik, 4) Mempan (tajam atau sesuai sasaran yang dikehendaki guru), 5) Mustajab (Efektif dan Mujarab kegunaannya), 6) Manfaat, 7) Menstimulasi (Memiliki daya rangsang otak).

Berikut jenis-jenis media di antaranya: 1) media audio, ialah media yang digunakan guru berupa sumber suara yang dapat didengar siswa seperti lagu, musik, rekaman. 2) media cetak, ialah media yang digunakan guru berupa kertas yang memiliki teks, gambar, maupun paragraf seperti buku, lembar kerja, gambar, foto, poster, peta. 3) audio cetak, 4) proyeksi visual diam, 5) proyeksi audio visual diam seperti *power point*, 6) audio visual gerak (video), 7) obyek fisik atau benda nyata, 8) manusia atau narasumber, 9) lingkungan, 10) elektronika (komputer) atau multimedia, 11) pembelajaran berbasis web atau kelas virtual seperti menggunakan beberapa kelas virtual seperti *edmodo*, *scholaria*, dll.

SIMPULAN

Pada dasarnya setiap guru berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan hanya saja guru kurang menggali informasi dengan mencari sumber-sumber belajar yang baru bagi siswa. Dengan penerapan model dan strategi atau metode ceramah, diskusi, dan penugasan memang tidak salah namun alangkah baiknya jika guru mau dan selalu mencari berbagai tipe-tipe pembelajaran yang dapat diterapkan, tidak harus mengeluarkan biaya yang mahal, namun membuat suasana kelas menjadi lebih aktif, kreatif, dan hidup akan membangun nilai karakter bagi siswa dari nilai karakter nasionalis, religius, mandiri, kerja sama atau gotong royong dan integritas. Selain juga akan mengasah ketrampilan siswa maupun menambah ilmu pengetahuan secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad., Chamalah, Evi., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Amtorunajah, M. S. M. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Outdoor Activity di SMP Negeri 1 Kaligodang Kabupaten Purbalingga. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 1–11.
- Andriani, M. R., & Wahyudi. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria*, 6(1), 143–157.
- Handayani, H. (2015). Pengaruh Pembelajaran Konseptual terhadap Kemampuan Pemahaman dan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 142–149.
- Hutomo, R. S. (2016). Peningkatan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi dengan Metode Treasure Hunt. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 5(2), 107–113.
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar dengan Teknik Make a Match

- untuk Kelas I SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132.
<https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>
- Nurmadinah, P. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Luas Daerah Segitiga di Kelas VII MTsN Negeri Palu Selatan. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 171–184.
- Poerwardarminta, W. J. S. (1998). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riyono, B., & Jurusan, A. R. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Picture and Picture dengan Strategi Inkuiri terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*, 4(2), 166–172.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, R., Kusmayadi, T. A., & Sujadi, I. (2016). Aktivitas Metakognisi dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Gender Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Nanggalan Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 4(5), 496–509.
- Sari, Y. A., Bahar, A., & Rohiat, S. (2017). Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif Menggunakan Media Kartu Pintar dan Kartu Kemudi Pintar. *ALOTROP Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 1(1), 44–48.
- Suryapermana, N. (2016). Perencanaan dan Sistem Manajemen Pembelajaran. *TSARWAH (Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam)*, 1(2), 29–44.
- Zulaiha, S. (2016). Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) dan Implementasinya dalam Rencana Pembelajaran PAI MI. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(01).