Nama : Nisa Khoirunisa

NPM : 212153047

Kelas : C

**KOMPONEN STRATEGI PEMBELAJARAN**

* **Hasil Elaboration**
* Kaitannya dengan kehidupan sehari-hari:

Pendekatan pemecahan masalah, saat proses pembelajaran di dalam kelas, guru menghadapkan siswa dalam sebuah masalah terlebih dahulu lalu menugaskan siswa agar mampu mencari solusi untuk mengupayakan proses pemecahan masalah tersebut.

* Kaitannya dengan agama:

Dalam Al-Quran surah An-Nahl ayat 125, yang artinya: *"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk."*

1. **Pengertian Pendekatan, Model, Metode, Strategi, Teknik, dan Manfaat Media dalam Strategi Pembelajaran**
2. **Pengertian Pendekatan**

Pendekatan merupakan terjemahan dari kata *aprroach,* dalam bahasa Inggris diartikan *come near* (menghampiri), *go to* (jalan ke) dan *way path* (jalan). Berdasarkan pengertian ini, maka pendekatan adalah cara menghampiri atau mendatangi sesuatu.

1. **Pengertian Model**

Secara khusus model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Adapun model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Zevtiawan, 2016).

Nanang, dkk. dalam Zevtiawan (2016) mengemukakan model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka menyiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif.

1. **Pengertian Metode**

Metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *metha* dan *hodos.* *Metha* berarti melalui atau melewati dan hodos berarti jalan atau cara. Dalam teori yang dikemukakan oleh Tim Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, metode dapat diartikan cara-cara yang dipergunakan untuk menyampaikan ajaran sampai tujuan. Metode juga diartikan suatu jalan atau cara yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik.

1. **Pengertian Strategi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan). Strategi mengajar adalah tindakan guru dalam melaksanakan rencana mengajar, artinya usaha guru dalam menggunakan variabel pengajaran (tujuan, bahan, metode, alat serta evaluasi) agar dapat mempengaruhi para peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

1. **Pengertian Teknik**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknik adalah metode atau sistem mengerjkan sesuatu. Teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik.

1. **Manfaat Media dalam Strategi Pembelajaran**

Kata media (bentuk tunggalnya medium) berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi.

Menurut Azhar Arsyad (1997: 26) manfaat penggunaan media pengajaran di dalam strategi pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.

Sementara menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai, (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam strategi pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Materi akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan peserta didik.
4. Peserta didik lebih aktif melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

*Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik (1989: 15) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Meletakan dasar-dasar konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian peserta didik.
3. Meletakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.
8. **Pengembangan Pendekatan, Model, Metode, Strategi, Teknik, dan Manfaat Media dalam Strategi Pembelajaran**
9. **Pengembangan Pendekatan**

Defenisi pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

1. **Pengembangan Model**

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang masih harus dijabarkan lebih lanjut ke dalam strategi dan model pembelajaran tertentu sehingga mudah dipraktikkan. Adapun model pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut:

1. belajar berbasis masalah *(problem based learning);*
2. belajar kooperatif *(cooperative learning);*
3. pembelajaran berbasis proyek *(project based learning);*
4. pembelajaran pelayanan *(service learning);*
5. pembelajaran berbasis kerja *(work-based learning);*
6. pembelajaran pemahaman konsep *(concept learning);*
7. pembelajaran nilai *(value learning).*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model belajar kooperatif *(cooperative learning)* dengan tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang merupakan model yang dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Model STAD merupakan variasi model pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti dan sangat mudah diadaptasi di berbagai mata pelajaran, tak terkecuali mata pelajaran IPA.

1. **Pengembangan Metode**

**Pengembangan Model Hypnoteaching**

Pengembangan model pembelajaran adalah suatu usaha dalam mencari pemecahan permasalahan-permasalahan yang ada dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan model pembelajaran terdiri dari seperangkat kegiatan yang meliputi perencanaan, pengembangan, dan evaluasi terhadap sistem pembelajaran yang dikembangkan (Danasasmita, 2013, p.2).

1. **Pengembangan Strategi**

**Pengembangan Strategi Pembelajaran Fisika Berdasarkan Teori KM**

Berdasarkan hasil penelitian Uzoğlu & Büyükkasap (2011), dalam hubungannya terhadap prestasi IPA-matematika, kecerdasan linguistik, logis-matematis, visual, interpersonal, intrapersonal dan kinestik memiliki hubungan yang positif, sedangkan kecerdasan musikal memiliki hubungan yang negatif. Hal ini berarti siswa yang memiliki kecerdasan dominan musikal cenderung berprestasi rendah di bidang IPA-matematika bila dibandingkan dengan siswa dengan kecerdasan dominan lainnya. Namun, hal ini tidak perlu dirisaukan karena menurut Harianto (2011: 86), musik dapat mengembangkan kecakapan sikap, tingkah laku, dan disiplin. Melalui musik, rasa percaya diri akan meningkat yang kemudian menular ke bidang lainnya, seperti IPA.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ozdemir & Tekkaya (2006) yang menyatakan bahwa dengan pengintegrasian kecerdasan majemuk dalam kurikulum pembelajaran, tipe kecerdasan siswa bisa diubah. Oleh karena itu, guru IPA harus mengetahui tipe KM siswa untuk mengintegrasikan teori kecerdasan majemuk secara akurat dalam kurikulum. Untuk memulai perencanaan pelajaran, guru dapat mewujudkan suatu konsep yang ingin mereka ajarkan dan mengidentifikasikan kecerdasan yang sekiranya paling tepat untuk disampaikan isinya (Uno & Umar, 2010: 162).

IPA mengadaptasi dengan baik strategi-strategi yang melibatkan kecerdasan majemuk. Setelah memutuskan suatu topik, guru dapat mengumpulkan aktivitas yang menerapkan setiap kecerdasan dan memberi siswa kesempatan untuk memilih sejumlah tertentu dari setiap kategori. Terdapat beberapa aktivitas dalam pembelajaran IPA yang disarankan oleh Jasmine (2007: 226), yaitu menulis laporan (linguistik), melakukan eksperimen (logis-matematis), membuat model kerja (visual), menulis lagu (musikal), mengorganisasi presentasi drama (kinestik), menanyakan kepada tiga orang (interpersonal), memutuskan apa yang mesti dipikirkan (intrapersonal).

1. **Pengembangan Teknik**

Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Richey dan Nelson membedakan penelitian pengembangan atas dua tipe sebagai berikut.

1. Tipe pertama difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut.
2. Tipe kedua dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif.

Ada empat karateristik penelitian pengembangan, antara lain sebagai berikut.

1. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
2. Pengembangan model pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
3. Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran.
4. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

Pada rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian pengembangan biasanya berisi dua informasi, yaitu (1) masalah yang akan dipecahkan dan (2) spesifikasi pembelajaran, model, soal, atau perangkat yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut. Selama dua aspek ini terkandung dalam sebuah rumusan masalah penelitian pengembangan, maka rumusan masalah tersebut sudah benar.

1. **Pengembangan Manfaat Media dalam Strategi Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran.

1. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik
2. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat
3. Membantu konsentrasi belajar siswa
4. Meningkatkan motivasi belajar siswa
5. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar
6. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran
7. **Pengertian Pendekatan, Model, Metode, Strategi, Teknik, dan Manfaat Media dalam Strategi Pembelajaran Fisika**
8. **Pengembangan Pendekatan dalam Strategi Pembelajaran Fisika**

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, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis 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).* Pengertian pendekatan sendiri dikatakan oleh Ujang Sukandi (2003:39) adalah cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian, laksana pakai kacamata merah semua tampak kemerah-merahan.

Pengertian pendekatan pembelajaran secara tegas belum ada kesepakatan dari para ahli pendidikan. Namun, beberapa ahli mencoba menjelaskan tentang pendekatan pembelajaran *(instructional approach),* misalnya ditulis oleh Gladene Robertson dan Hellmut Lang (1984: 5). Adapun macam-macam pendekatan pembelajaran yang efisien bagi pembelajaran Fisika akan dijelaskan pada pembahasan berikutnya.

1. Pendekatan Konstruktivis

Pendekatan konstruktivisme merupakan proses pembelajaran yang menerangkan bagaimana pengetahuan disusun dalam pemikiran pelajar.

1. Prosedur Pembelajaran Konstruktivisme
2. Kompetensi yang Dikembangkan dalam Pembelajaran Kontruktivis
3. Strategi Pembelajaran Kontruktivis
4. Langsung (Tatap Muka)
5. Tidak Langsung (Nontatap Muka)
6. Metode Pembelajaran Kontruktivis
7. Evaluasi Pembelajaran Konstruktivis
8. Penerapannya dalam Pembelajaran Fisika
9. **Pengembangan Model dalam Strategi Pembelajaran Fisika**

Pembelajaran yang menarik dan menantang tercakup dalam pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, serta gembira dan berbobot. Berbicara tentang pembelajaran Fisika tidak bisa lepas dari model-model pembelajaran yang relevan dengan bahan ajar fisika yang dilakukan oleh guru di kelas. Banyak model pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Fisika. Namun, minimal ada 4 (empat) ciri pokok yang membedakan antara pembelajaran yang satu dengan lainnya. Empat ciri pokok tersebut adalah teori yang mendasari, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, langkah-langkah (sintak) pembelajaran, dan penataan atau setting kelas dan lingkungannya.

Untuk meningkatkannya, perlu dikembangkan model pembelajaran Fisika berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter ilmiah peserta didik yang didukung oleh perangkat pembelajaran, yang terdiri atas:

1. buku model;
2. buku guru;
3. buku siswa;
4. silabus dan RPP;
5. lembar kerja peserta didik; dan
6. instrumen penilaian kejujuran ilmiah
7. **Pengembangan Metode dalam Strategi Pembelajaran Fisika**

Metode pembelajaran dapat dikatakan sebagai cara yang harus ditempuh untuk mewujudkan rencana yang telah disusun guru dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis di kelas guna mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, strategi adalah *“a plan for achieving goals”* sedangkan metode adalah *“a way for achieving goals”.* Ada banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mewujudkan strategi pembelajaran tersebut di antaranya:

1. ceramah;
2. demonstrasi;
3. diskusi;
4. simulasi;
5. laboratorium;
6. pengalaman lapangan;
7. brainstorming;
8. debat;
9. simposium;
10. dan sebagainya
11. **Pengembangan Strategi dalam Pembelajaran Fisika**

Strategi pembelajaran yang diterapkan guru Fisika di kelas mengacu pada beberapa indikator, yaitu tujuan pembelajaran, bahan dan materi pembelajaran, metode, media pembelajaran. Guru menyesuaikan strategi pembelajaran berdasarkan indikator-indikator tersebut sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana.

Ada beberapa aspek strategi pembelajaran yang mampu mengembangkan prestasi belajar siswa. Pertama, tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran diikuti dengan pemberian apersepsi kepada siswa. Penyampaian apersepsi dilakukan agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kedua, materi dan bahan ajar. Materi pembelajaran disampaikan diselingi dengan pemberian pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Selain itu, materi yang disajikan secara sistematis membuat siswa lebih mudah memahami materi. Ketiga, metode pembelajaran. Penggunaan metode yang beragam dan disesuaiakan dengan karakteristik materi membuat siswa lebih mudah memahami materi. Keempat, media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mempermudah siswa dalam mensimulasikan konsep-kosep yang dijelaskan sehingga materi dapat lebih mudah dipahami. Kelima, evaluasi. Guru melakukan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

1. **Pengembangan Teknik dalam Strategi Pembelajaran Fisika**

Teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan metode pembelajaran. Sebagai gambaran, penerapan metode *role playing* pada kelas yang siswanya memiliki orang tua dengan rata-rata ekonomi tinggi, berbeda teknik perlakuannya terhadap siswa yang orang tuanya dengan rata-rata ekonomi rendah. Juga penerapan metode debat untuk kelas yang tergolong aktif, perlu digunakan teknik yang berbeda dibandingkan dengan kelas yang siswanya pasif. Seorang guru dapat berganti-ganti teknik pembelajaran walau dalam kerangka metode pembelajaran yang sama.

1. **Pengembangan Media dalam Strategi Pembelajaran Fisika**

Sesuai tuntutan kurikulum pendidik mampu mengembangkan dan menguasai teknologi dan media dalam menyampaikan pembelajaran hingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa dalam belajar memahami konsep dari fenomena abstrak tersebut. Hal ini membuat peserta didik lebih paham materi yang ia pelajari karena konsep dari materi itu ditemukan sendiri dan membuat ilmu pengetahuan yang dipelajari lebih lama tersimpan dalam dirinya (Suhirman,2016). Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh dari beberapa sekolah di Muna Barat di antaranya memiliki media teknologi (laboratorim komputer) yang memadai, namun tidak digunakan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran yang khususnya pembelajaran Fisika. Pembelajaran Fisika yang disampaikan oleh guru di beberapa sekolah tersebut hanya mengacu pada buku teks pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan ialah buku teks dan powerpoint. Sementara itu, mata pelajaran Fisika sangat membutuhkan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran yang interaktif. Karenanya, mata pelajaran Fisika memiliki beberapa komponen yang bersifat abstrak dibeberapa materi. Konsep fisika yang abstrak banyak dijumpai dalam kehidupan, namun hal itu sulit dihadirkan dalam proses pembelajaran. Untuk mempermudah memahami persoala fisika, peneliti mencoba melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Pokok Fluida Statis.

Pengembangan media pembelajaran Fisika berbasis Adobe Flas CS6 pada materi pokok fluida statis yang telah dikembangkan ini terdapat fitur-fitur yang dapat dengan mudah digunakan. Dalam proses pembuatan media pembelajaran Fisika berbasis Adobe Flash CS6 pada materi pokok fluida statis telah melewati tahap pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Pada tahap *analysis* (analisis) merupakan tahap untuk melakukan analisis kurikulum dan materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, serta analisis tingkat kemampuan dan karakteristik sasaran pengguna. Selanjutnya, tahap *design* (desain), yaitu dilakukan perancangan materi-materi yang akan disajikan dalam media, penyusunan naskah materi, penyusunan alur penyampaian materi dalam bentuk flowchart, pembuatan story board media, serta pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan media. Tahapan pembuatan selanjutnya adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahap ini media pembelajaran dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada kedua tahap sebelumnya. Pembuatan media pembelajaran Fisika ini menggunakan software Adobe Flash CS6 yang akan menghasilkan media dengan tipe file EXE yang nantinya dapat dibuka pada semua komputer atau PC *(Personal Computer)* tanpa bantuan software lain. Setelah melewati beberapa tahapan tersebut, maka dihasilkanlah sebuah media pembelajaran. Selanjutnya, media pembelajaran ini akan melewati tahapan *implementation* (implementasi).