Nama : Isma Khoeriyah

NPM : 212153010

Kelas : A

**METODE-METODE PEMBELAJARAN**

1. **Macam-Macam Metode Pembelajaran**
2. **Metode Karya Wisata (*Out Door*)**
3. **Pengertian Metode Karya Wisata**

Menurut Anitah (2008: 5.29) pembelajaran *outdoor* hampir identik dengan pembelajaran karya wisata, artinya aktivitas belajar siswa dibawa ke luar kelas.

Karakteristik dari pembelajaran *outdoor,* yaitu menemukan sumber bahan pelajaran sesuai dengan perkembangan masyarakat, dilaksanakan di luar kelas/sekolahan, memiliki perencanaan, aktivitas siswa lebih muncul dari pada guru, aspek pembelajaran merupakan salah satu implementasi dari pembelajaran berbasis kontekstual. (Anitah, 2008: 5.29)

Menurut Barron P. (2009) dalam bukunya “Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar di Luar Kelas” anak-anak SD perlu belajar di ruang terbuka karena beberapa hal berikut.

1. Pembelajaran di ruang terbuka memberi anak kebebasan untuk belajar menggunakan semua indra mereka. Pengalaman ini mendorong pola pikir kreatif dan imajinatif.
2. Pembelajaran di ruang terbuka membantu memperbaiki kemampuan belajar, perilaku, dan pemahaman anak di dalam kelas.
3. Pembelajaran di ruang terbuka memberikan pengalaman belajar yang kuat. Pengalaman ini membantu anak mengembangkan hubungan dengan lingkungan dan alam sekitarnya.
4. Pembelajaran di ruangan terbuka secara nyata berdampak positif pada rasa percaya diri, harga diri, dan pengendalian diri anak.
5. Belajar di ruang terbuka sering kali melibatkan banyak pengalaman praktis dan langsung. Semuanya ini sangat menguntungkan bagi pembelajar kinestetik, yaitu anak yang lebih cepat mempelajari sesuatu dengan mengerjakannya secara langsung.
6. Belajar di ruang terbuka sangat menyenangkan bagi guru dan siswa.

Menurut Muslisch M (2009: 239) pembelajaran luar kelas adalah guru mengajak siswa belajar di luar kelas untuk melihat peristiwa langsung di lapangan dengan tujuan mengakrabkan siswa dengan lingkungannya. Melalui pembelajaran luar kelas peran guru adalah sebagai motivator, artinya guru sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif, dan akrab dengan lingkungan.

1. **Langkah dan Prosedur Penggunaan**

Menurut Sudjana (2007: 215) ada beberapa langkah yang harus ditempuh dalam menggunakan lingkungan sebagai media dan sumber belajar, yaitu:

1. Langkah Persiapan
2. Guru dan siswa menentukan tujuan belajar yang diharapkan diperoleh para siswa berkaitan dengan penggunaan lingkungan sebagai media dan sumber belajar.
3. Menentukan objek yang harus dipelajari dan dikunjungi.
4. Menentukan cara belajar siswa pada saat kunjungan dilakukan. Misalnya, mencatat yang terjadi, mengamati suatu proses, bertanya atau wawancara. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberi LKS dalam kegiatan belajar.
5. Guru dan siswa mempersiapkan perizinan jika diperlukan.
6. Persiapan teknis yang diperlukan untuk kegiatan belajar seperti tata tertib di perjalanan, di tempat tujuan, perlengkapan belajar yang harus dibawa, dan menyusun pertanyaan yang akan diajukan.
7. Langkah Pelaksanaan

Pada langkah ini adalah melakukan kegiatan belajar di tempat tujuan sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan, yaitu:

1. Kegiatan belajar diawali dengan penjelasan guru mengenai objek yang dikunjungi.
2. Siswa harus bisa mengajukan beberapa pertanyaan melalui kelompoknya masing-masing.
3. Siswa mencatat semua informasi yang diperoleh dari penjelasan guru.
4. Guru memberikan LKS pada setiap kelompok.
5. Selanjutnya siswa dalam kelompoknya mendiskusikan hasil-hasil belajarnya untuk lebih melengkapi dan memahami materi yang dipelajari.
6. Tindak Lanjut
7. Tindak lanjut dari kegiatan belajar di atas adalah kegiatan belajar di kelas untuk membahas dan mendiskusikan hasil belajar dari lingkungan.
8. Setiap kelompok melaporkan hasil-hasil belajarnya untuk dibahas bersama.
9. Guru meminta kesan-kesan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar tersebut, di samping menyimpulkan materi yang diperoleh dan dihubungkan dengan bahan pengajaran bidang studinya.
10. Guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa dan dikerjakan secara individu.
11. Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan belajar siswa dan hasil-hasil yang telah dicapai.
12. **Metode *Talking Stick***
13. **Pengertian *Talking Stick***

Metode pembelajaran *talking stick* adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya.

Metode *talking stick* adalah metode pembelajaran yang dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Teknis pelaksanaan metode *talking stick* sebagaimana tercantum dalam buku panduan materi sosialisasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan Nasional 2006 dapat digambarkan sebagai berikut: 1) guru menyiapkan sebuah tongkat, 2) guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi, 3) setelah selesai membaca materi pelajaran, siswa diperintahkan untuk menutup buku, 4) guru mengambil tongkat dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberikan pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya hingga seluruh siswa mendapat bagian untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru, 5) guru memberikan kesimpulan, 6) melakukan evaluasi, dan 7) menutup pelajaran.

1. **Media Pembelajaran Permainan Tongkat Berbicara**

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Beberapa manfaat media dalam pembelajaran ialah sebagai berikut.

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interatif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. (Raharjo, dkk., 2005: 23-25)

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini, media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungannya dan kenyataannya, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, dkk., 2008: 17-18).
5. **Metode Simulasi**

Menurut Djamarah (2006:46) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja (dari kata *simulate* yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah dan *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura-pura saja) Hasibuan dan Moedjiono (2008: 27). Sementara menurut Hamalik dalam Taniredja, dkk. (2011: 40) simulasi adalah suatu teknik yang digunakan dalam semua sistem pengajaran, terutama dalam desain instruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku.

Menurut Hasibuan dan Moedjiono (2008: 27-28) ada beberapa langkah- langkah dalam penggunaan metode simulasi, yaitu:

1. penentuan topik dan tujuan simulasi;
2. guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan;
3. guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya;
4. pemilihan pemegang peranan;
5. guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan;
6. guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan;
7. menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi;
8. pelaksanaan simulasi;
9. evaluasi dan pemberian balikan;
10. latihan ulang.
11. **Metode *Discovery Learning***
12. **Pengertian Metode *Discovery Learning***

Menurut Djamarah (2008: 22) *discovery learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Secara garis besar prosedurnya adalah demikian.

1. *Simulation.* Guru bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh peserta didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.
2. *Problem statement*. Anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan.
3. Data *collection.* Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis ini, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan.
4. Data *processing.* Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semua diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu,
5. *Verification* atau pembuktian. Berdasarkan hasil pengolahan dan pembuktian, hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu kemudian dicek.
6. *Generalization*. Tahap selanjutnya berdasarkan hasil verifikasi tadi, anak didik belajar menarik kesimpulan.

Salah satu metode belajar yang akhir-akhir ini banyak digunakan di sekolah-sekolah yang sudah maju adalah metode *discovery.* Hal ini disebabkan karena beberapa hal berikut.

1. Merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif.
2. Dengan menemukan dan menyelidiki sendiri konsep yang dipelajari, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan siswa.
3. Pengertian yang ditemukan sendiri merupakan pengertian yang betul-betul dikuasai dan mudah digunakan atau ditransfer dalam situasi lain.
4. Dengan menggunakan strategi *discovery* anak belajar menguasai salah satu metode ilmiah yang akan dapat dikembangkan sendiri.
5. Siswa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan *problem* yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan nyata.

Metode penemuan telah berkembang dari berbagai gerakan pendidikan dan pemikiran yang mutakhir, misalnya sebagai berikut.

1. Gerakan pendidikan progresif, yang terutama tidak puas dengan keformalan yang kosong dari isi sebagian besar pendidikan.

Metode yang sering dipakai pada saat itu adalah hafalan di luar kepala sehingga timbul budaya membeo. Reaksi terhadap keadaan ini adalah tumbuhnya apa yang diasa disebut belajar untuk dan memecahkan masalah.

1. Pendekatan yang berpusat pada anak.

Pendekatan ini menekankan pentingnya menyusun kurikulum dalam istilah sifat anak dan partisipasinya dalam proses pendidikan.

Dengan menggunakan metode *Discovery Learning* pembelajaran akan lebih bermakna mengena kepada siswa. Sebab siswa di sini tidak hanya sebagai pendengar setia, namun dalam metode pembelajaran ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran.

1. **Langkah-langkah metode pembelajaran *discovery* adalah sebagai berikut:**
2. identifikasi kebutuhan siswa;
3. seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep, dan generalisasi pengetahuan;
4. seleksi bahan, problem/tugas-tugas;
5. membantu dan memperjelas (tugas/problem yang akan dipelajari, peranan masing-masing siswa);
6. mempersiapkan *setting* kelas dan alat-alat yang diperlukan;
7. mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa;
8. memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan;
9. membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan oleh siswa;
10. memimpin analisis sendiri *(self analysis)* dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses;
11. merangsang terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa;
12. memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan;
13. membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.
14. **Metode *Brainstorming***
15. **Pengertian Metode *Brainstorming***

*Brainstorming* merupakan bentuk dari pengembangan metode diskusi. Model diskusi banyak dikembangkan menjadi metode pembelajaran baru, salah satunya yaitu metode *branstorming.* Diskusi adalah membahas suatu masalah oleh sejumlah anggota kelompok, setiap anggota kelompok bebas untuk menyumbangkan ide, saran, pendapat, informasi yang dimiliki, dan gagasan.

Menurut Danajaya (2010: 79), *brainstorming* dirancang untuk mendorong kelompok mengekspresikan berbagai macam ide dan menunda penilaian-penilaian kritis.

*Brainstorming* adalah mendorong kelompok menyumbangkan ide-ide baru tanpa dinilai segera. Setiap anggota kelompok mengeluarkan pendapatnya. Hasil belajar yang diharapkan ialah agar anggota kelompok belajar menghargai pendapat orang lain, menumbuhkan rasa percaya pada diri sendiri dalam menyumbangkan ide-ide yang ditemukannya yang dianggap benar (Hasibuan, 2008: 21).

Sementara metode *brainstorming* menurut Parera (1991: 190), ialah aktivitas dari sekelompok kecil yang telah berkumpul untuk memproduksi atau menciptakan gagasan yang baru, original, praktis sebanyak-banyaknya. Metode *brainstorming* merupakan suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman dari semua peserta. Tujuan *brainstorming* untuk membuat kumpulan pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda, dan hasilnya kemudian dijadikan peta informasi atau peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama.

Menurut Muhaimin (2010: 124), metode *brainstorming* digunakan untuk menyimpulkan sejumlah pendapat dalam satu tim pada kerangka pikir yang sama. *Brainstorming* merupakan metode yang sangat membantu dalam mencari solusi dalam suatu masalah yang membutuhkan kreativitas tinggi dalam penyelesaiannya. Dengan metode ini akan dihasilkan berbagai kemungkinan proses solusi yang bisa dilakukan atau ide-ide yang dapat dievaluasi, di ranking, dan diprioritaskan untuk dilaksanakan.

Metode *brainstorming* merupakan suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman dari semua peserta. Tujuan *brainstorming* untuk membuat kumpulan pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda dan hasilnya kemudian dijadikan peta informasi atau peta gagasan untuk menjadi pembelajaran bersama.

*Brainstorming* yaitu sebuah metode untuk melahirkan ide-ide dengan cara siswa diminta untuk memunculkan ide sebanyak-banyaknya. Ide yang disampaikan harus berhubungan dengan topik.

1. **Langkah-langkah *Brainstorming***

Sebelum melaksanakan metode *brainstorming* dengan media gambar langkah-langkah penggunaan dalam pembelajaran, yaitu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok. Setelah siswa terbagi ke dalam kelompok, kemudian tiap kelompok menentukan ketua kelompok. Guru menerangkan materi pembelajaran sebelum penerapan metode *brainstorming*. Sebelum menerangkan materi, setiap masing-masing kelompok diberikan media gambar yang sudah disediakan oleh guru dengan tema yang berbeda yang telah ditentukan oleh guru. Sebelum pembelajaran berlangsung, guru telah mempersiapkan fasilitas pendukung. Proses pelaksanaan *brainstorming* sebagai berikut: (1) menentukan batasan waktu yang digunakan, (2) menentukan aturan main yang digunakan dalam *brainstorming,* (3) memberikan kesempatan kepada para peserta untuk menyampaikan ide-idenya, (4) ketua kelompok menulis setiap ide yang dikemukakan oleh anggota kelompok, (5) setiap kelompok melakukan pengelompokan ide yang sejenis, (6) melakukan pembahasan ide-ide, dan (7) menyimpulkan pembicaraan.

*Brainstorming* dalam pelaksanaannya memiliki dua aturan main, yaitu sebagai berikut.

1. Metode putaran bebas *(free wheel)*
2. Setiap peserta yang akan berbicara harus menunjuk jari.
3. Peserta berbicara atas penunjukan ketua kelompok.
4. Peserta boleh menyampaikan beberapa ide dalam satu topik pembicaraan, diberi kesempatan khusus kepada siswa yang belum sempat menyampaikan idenya.
5. Metode putaran teratur *(round robin)*
6. Peserta berbicara secara bergantian berputar dari kanan ke kiri berlawanan dengan arah jarum jam.
7. Setiap peserta hanya boleh memberikan satu ide untuk setiap putaran.
8. Tidak seorang pun diperkenankan memberikan ide sebelum tiba gilirannya.
9. Tidak diperkenankan mengkritik atau mengeluarkan perkataan yang menyakitkan terhadap ide yang dikemukakan peserta lainnya.
10. Tidak diperkenankan untuk mengevaluasi suatu ide yang dilontarkan.
11. Bagi peserta yang belum siap pada gilirannya mengatakan terus atau lanjut.
12. Dilakukan beberapa kali putaran sampai tidak ada lagi ide yang akan disampaikan.

Tahap akhir dalam proses pembelajaran setelah semua ide terkumpul, selanjutnya setiap kelompok melakukan hal-hal berikut.

1. Penilaian kembali ide satu per satu.
2. Ide yang hampir sama kemungkinan dapat disatukan, ide yang belum jelas perlu ditanyakan kepada peserta yang bersangkutan.
3. Mana ide yang akan dipilih, bisa dilakukan pengambilan keputusan dengan permufakatan atau suara terbanyak (voting).
4. Penyempurnakan ide yang telah disepakati.
5. Pengambil kesimpulan dan alternatif tindak lanjut. Tahap akhir setelah penerapan metode *brainstorming,* siswa ditugasi untuk mempresentasikan hasil dari penerapan *brainstorming* secara kelompok dan kelompok yang presentasinya paling baik akan mendapatkan penghargaan dari guru. Setelah adanya proses presentasi, diadakan tes evaluasi individu untuk siswa.
6. **Metode Diskusi**
7. **Pengertian Pendekatan Diskusi**

Diskusi menurut Suryosubroto (2009:167) adalah percakapan ilmiah oleh beberapa yang tergabung dalam satu kelompok untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau bersama-sama mencari pemecahan mendapatkan jawaban dan kebenaran atas suatu masalah. Menurut Wahab (2008:100) diskusi adalah suatu tugas yang benar- benar memerlukan keahlian. Sementara menurut Sagala (2011:208) diskusi adalah percakapan ilmiah yang responsif berisikan pertukaran pendapat yang dijalin dengan pertanyaan-pertanyaan problematis, pemunculan ide-ide, dan pengujian ide-ide ataupun pendapat dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam kelompok itu yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalahnya dan untuk mencari kebenaran.

Metode diskusi menurut Suryosubroto (2009:167) adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran di mana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau penyusunan berbagai alternatif pemecahan atas sesuatu masalah.

1. **Metode Pembelajaran Luar Kelas**
2. **Pengertian Metode Pembelajaran Luar Kelas**

Kajawati (1995) menyatakan bahwa metode *outdoor study* atau metode di luar kelas adalah metode di mana guru mengajak siswa belajar di luar kelas untuk melihat peristiwa langsung dilapangan dengan tujuan mengakrabkan siswa dengan lingkungannya.

Hal-hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru agar metode pembelajaran di luar kelas *(outdoor study)* berhasil dengan baik di antaranya adalah a) mampu mengidentifikasi objek *outdoor study* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, b) membuat perencanaan dan panduan siswa dalam melaksanakan *outdoor study,* c) mampu mempersiapkan bahan dan alat akan digunakan dalam kegiatan, d) mampu mengontrol, memfasilitasi dan membimbing aktivitas siswa selama melaksanakan kegiatan, e) mampu menilai kegiatan *outdoor study.*

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Luar Kelas**

Langkah-langkah pembelajaran metode pembelajaran di luar kelas ialah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Penentuan tujuan dan sasaran yang dituju. Dengan terencananya tujuan dan sasaran yang dituju diharapkan dengan melaksanakan metode *outdoor study* siswa mampu menggali ide-ide kreativitas siswa dalam mengungkapkan gagasan.
2. Aspek-aspek yang akan diselidiki. Aspek-aspek yang akan diselidiki didasarkan pada materi yang disesuaikan, pembentukan kelompok, serta bimbingan pengarahan kerja.
3. Peralatan. Peralatan yang harus dibawa, misalnya buku dan pensil.
4. Tenaga pendamping. Tenaga pendamping yang akan membimbing siswa serta mengawasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di luar kelas adalah guru.
5. Objek pengamatan dan waktu. Penentuan lokasi di sini sangat diperhatikan, misal akan menjadikan halaman sekolah sebagai sumber belajar dan sebelum pelaksanaan waktu yang tepat juga harus direncanakan sebaik mungkin.
6. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan adalah kunjungan lokasi, pengajuan masalah, kerja kelompok, dan monitoring kerja.

1. Tahap Pelaporan dan Improvisasi

Pada tahap ini aktivitas yang dilakukan adalah presentasi, diskusi, dan evaluasi. (Surakhmad, 1991: 99).

1. **Metode Studi**

Kasus metode studi kasus juga dapat digunakan dalam pembelajaran aktif. Strategi pembelajaran dengan memanfaatkan situasi atau kasus yang dapat memberikan siswa pembelajaran bermakna dan bermanfaat. Biasanya, guru memberikan sebuah cerita yang berkaitan dengan konsep ataupun keterampilan yang akan dipelajari. Kemudian, siswa berdiskusi untuk melakukan analisis, sintesis, dan evaluasi atas fakta-fakta ataupun situasi yang ada dalam kasus tersebut.

1. **Metode Demonstrasi**

Metode demonstrasi juga digunakan dalam pembelajaran aktif, sebab bersentuhan dengan bagaimana siswa memperagakan sesuatu. Strategi pembelajaran ini memperlihatkan bagaimana ia melakukan sesuatu yang kemudian diamati dan dibahas.

1. **Metode Penemuan**

Metode penemuan merupakan metode yang mendorong siswa aktif. Metode ini merupakan strategi pembelajaran di mana siswa didorong untuk menemukan sendiri pengetahuan atau konsep baru.

1. **Metode *Jigsaw***

Metode *jigsaw* adalah metode yang menghendaki siswa belajar melalui kelompok. Metode ini mendorong kerja sama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok memahami dan mendalami sesuatu, kemudian digabung menjadi satu dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh suatu pemahaman yang utuh.

1. **Metode Kegiatan Lapangan**

Metode pembelajaran kegiatan lapangan adalah metode yang berusaha menelusuri dan menginvestigasi masalah tertentu di lapangan. Kegiatan di luar kelas untuk mempelajari situasi baru dan berbeda. Siswa juga dapat melakukan survei untuk proyek pelajaran sosial, membuat peta lingkungan sekitar untuk matematika, atau menggunakan keterampilan berbahasa yang baru untuk memperoleh pengetahuan baru tentang serapan bahasa bagi siswa yang belajar bahasa tertentu.

1. **Metode Ceramah**

Metode pembelajaran melalui ceramah adalah metode yang menghendaki siswa harus mendapat informasi yang sama dalam jumlah siswa yang banyak. Kegiatan pembelajaran yang menekankan pada penyampaian informasi secara verbal dan cenderung searah (guru kepada siswa) ini dapat terstruktur, menggunakan teknologi rendah, dan memungkinkan, kegiatan ini untuk mengajarkan siswa-siswa dalam waktu relatif singkat.

1. **Metode Tulis Berantai**

Metode tulis berantai ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang terstruktur dari sumber yang berbeda. Gunanya agar yang belajar mengetahui sebagian dari informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan memiliki gambaran yang sama melalui penyatuan informasi yang ditulis secara bergilir oleh siswa. Metode ini pada dasarnya merupakan kegiatan curah pendapat, tetapi dalam bentuk tulisan. Kegiatan tulis berantai ini bisa antar individu dalam kelompok, bisa juga antar kelompok dalam kelas.

1. **Metode Debat**

Metode pembelajaran dengan metode debat adalah metode yang dirancang untuk memecahkan masalah dari sudut pandang yang berbeda. Metode ini biasanya terdiri dari diskusi antara dua belah pihak yang mempunyai pendapat yang berbeda bahkan bertentangan, terutama berkaitan dengan masalah-masalah yang kontroversial.

1. **Metode Bermain Peran**

Metode ini sengaja dirancang untuk memecahkan masalah yang diawali dengan kasus, lalu akan ada yang berperan sesuai kasus untuk menyelesaikan masalah tersebut. Biasanya, siswa atau mahasiswa memainkan peran yang berbeda-beda sesuai dengan situasi tertentu dan secara spontan memainkan peran sesuai dengan situasi atau kasus yang diberikan. Melalui kegiatan ini memungkinkan siswa untuk melakukan analisa dan memecahkan masalah.

1. **Metode Tugas**

Proyek metode tugas proyek biasanya metode pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui kondisi tertentu dan langsung terjun ke lapangan. Penerapan metode ini dalam kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa suatu tugas dalam waktu tertentu secara individu atau kelompok untuk menghasilkan suatu produk.

1. **Metode Presentasi**

Metode pembelajaran presentasi adalah metode yang menjadikan siswa berusaha memberikan gambaran umum tentang sesuatu yang mereka telah bahas atau mereka telah kaji.

1. **Pengembangan Metode-Metode Pembelajaran**

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, guru selalu dihadapkan dengan “suatu pilihan”, metode apa yang sekiranya sesuai dengan kondisi materi pelajaran, tingkatan kemampuan siswa, atau bahkan kelas/lingkungan, dan seterusnya sehingga aspek metode merupakan inti yang menentukan tercapainya sebuah tujuan kegiatan, yakni tujuan pembelajaran. Penggunaan metode sesungguhnya tidak terlepas dari beberapa hal. Pertama, keadaan siswa yang mencakup pertimbangan tentang tingkat kecerdasan, kematangan, dan perbedaan individual. Kedua, tujuan yang hendak dicapai, jika tujuannya pembinaan daerah kognitif maka metodenya juga yang relevan dengan tujuannya. Ketiga, situasi yang mencakup hal yang umum, seperti situasi kelas dan situasi lingkungan. Keempat, alat-alat yang tersedia akan memengaruhi pemilihan metode yang akan digunakan. Kelima, kemampuan dan pengalaman mengajar tentu saja sangat menentukan, baik itu mencakup kemampuan fisik maupun keahlian atau keterampilan. Untuk mengetahui tentang kajian ini, maka penulis mengajukan beberapa hal untuk melihat seberapa jauh apresiasi guru terhadap penggunaan dan pengembangan metode. Adapun tolok ukur yang menjadi bahan kajian pada sub-bahasan ini, di antaranya: 1) metode yang dipakai guru dalam pembelajaran, dan 2) upaya guru dalam mengembangkan metode pembelajaran.

1. **Metode yang digunakan Guru**

Metode adalah cara dan gaya *(method and style)* yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada komunikan. Metode adalah satu kesatuan yang melekat pada diri pribadi guru. Berdasarkan temuan penulis dari sumber informasi guru, para guru mayoritas menggunakan metode metode kombinasi, campuran, gabungan atau eklektik. Selain itu, metode yang mereka gunakan yaitu metode ceramah, demonstrasi, diskusi, pemberian tugas, tanya jawab, praktikum, eksperimen, *problem solving,* dan lain-lain. Sementara itu, hanya sebagian kecil saja guru yang memakai dua metode, yakni ceramah dan tanya jawab *(brainstorming).* Dalam pandangan mereka bahwa dua metode tersebut adalah sangat efektif dalam menyampaikan semua jenis materi kepada siswa. Bahkan, dalam kondisi apapun metode itu dapat cocok untuk diterapkan. Dari paparan di atas, dapat ditafsirkan bahwa para guru (pada beberapa lembaga yang menjadi responden dalam penulisan ini) dalam menggunakan metode masih monoton. Sikap guru dalam hal metode masih terlihat searah, meski mereka menyatakan bahwa metode yang digunakan bersifat kombinasi. Dengan demikian, kompetensi profesionalisme guru belum tampak dan jelas.

1. **Upaya Guru dalam Pengembangan Metode**

Adapun cara yang mereka tempuh, yaitu pertama, mengikuti kegiatan pelatihan-pelatihan yang sifatnya insidental. Kedua, membaca buku-buku tentang metode pembelajaran yang relevan. Ketiga, dengan cara berdiskusi dan saling tukar menukar ide, pengalaman terhadap sesama teman guru di sekolah. Dengan ketiga cara tersebut, menurut para guru merupakan cara yang efektif untuk mengembangkan dan memperkaya wawasan tentang metode pengajaran. Sementara bagi guru yang bersikap setengah-setengah, mereka beralasan bahwa metode yang selama ini digunakan telah merasa cukup sehingga tidak perlu lagi dikembangkan. Selain itu, faktor lain yang menurut mereka adalah terbatasnya fasilitas dan pendukung pembelajaran yang dimiliki sekolah sehingga untuk melakukan pengembangan metode pembelajaran tidak diperlukan. Dengan alasan-alasan tersebut, para guru merasa yakin bahwa dengan metode yang dimiliki selama ini sudah baik.

1. **Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran adalah sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Pendapat lain juga mengatakan bahwa *learning methods* merupakan sebuah strategi atau taktik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang diaplikasi tenaga pendidik agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai dengan baik.

1. **Pengembangan Metode-Metode Pembelajaran**

Adapun ragam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran Fisika dapat dijelaskan sebagai berikut.

Metode Pembelajaran Fisika meliputi sebagai berikut.

1. Metode Eksperimen

Metode eksperimen banyak digunakan dalam pengajaran sains dan jarang sekali diterapkan dalam ilmu-ilmu sosial. Dalam metode ini mengajar dikembangkan melalui pengembangan suatu percobaan tentang sesuatu aspek pengetahuan yang perlu diverifikasi atau diuji. Langkah-langkah umum metode eksperimen, meliputi a) memilih suatu masalah dan merumuskannya, b) mengumpulkan dan menyusun materi dan informasi sebagai bahan eksperimen, c) membuat hipotesis, d) melakukan eksperimen untuk menguji hipotesis, e) membuat kesimpulan. Metode eksperimen memiliki manfaat, antara lain a) menumbuhkan kesanggupan menguasai data atau faktor-faktor tertentu dalam ikatan proses tertentu, b) membina kesanggupan untuk membuktikan sesuatu pendapat atau hipotesis, c) terhindar dari situasi yang bersifat verbalistik. Beberapa pedoman pelaksanaan metode eksperimen, yaitu a) tumbuhkan minat akan topik yang akan dibuat eksperimennya, b) usahakan supaya setiap langkah yang dibuat dapat dimengerti dengan jelas oleh mahasiswa, c) usahakan supaya waktu untuk penyelenggaraan eksperimen tidak terlampau lama hingga menimbulkan kebosanan, d) adakanlah suatu diskusi pendek tentang eksperimen yang baru dilakukan sebelum mengambil sesuatu kesimpulan.

1. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode mengajar yang menyajikan bahan-bahan pembelajaran dalam bentuk masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh mahasiswa dan dosennya. Metode diskusi biasanya dilaksanakan melalui langkah-langkah a) memilih dan menetapkan suatu materi atau masalah yang pantas untuk didiskusikan, masalah yang dipilih harus memungkinkan timbulnya beberapa pendapat, harus ada dalam batas-batas kemampuan mahasiswa pemecahannya, b) pengajar sebagai fasilitator atau pembimbing diskusi memberikan penjelasan-penjelasan tentang masalah yang dijadikan pokok diskusi, sebab-sebab perlunya didiskusikan, dan tujuan yang ingin dicapai dari diskusi tersebut, c) setelah peserta diskusi memahami duduknya masalah, maka para mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya masing-masing, d) pemimpin diskusi (dosen atau kelompok mahasiswa) harus mampu mengatur giliran mengemukakan pendapat dari peserta dengan tertib dan mengarahkan pembicaraan, e) pimpinan diskusi harus menghimpun persamaan-persamaan pendapat dari para peserta diskusi, titik-titik perbedaannya, dan akhirnya membuat suatu kesimpulan sebagai akhir dari diskusi. Metode diskusi merupakan metode yang baik untuk mencapai tujuan-tujuan, yaitu a) untuk melatih kemampuan mengeluarkan pendapat tentang suatu masalah, mempertahankan pendapat, dan mengadakan penyesuaian-penyesuaian pendapat dengan yang lain atas dasar tukar pikiran yang sehat, b) melatih kemampuan berpikir bersama, membina kesanggupan memberikan pendapat, dan menerima serta menghargai pendapat orang lain, c) melatih menggunakan pengetahuan guna memecahkan suatu masalah. Metode diskusi dapat dilaksanakan secara efektif, antara lain melalui a) usahakan masalah yang didiskusikan menarik bagi semua peserta dan mengundang berbagai jawaban, b) usahakan semua peserta dapat memberikan pendapat dan mempertahankan pendapatnya, c) persiapkan tempat diskusi yang memungkinkan setiap peserta dapat berhadapan dan peserta merasa sama kedudukan dan hak-haknya, d) usahakan kesimpulan yang diambil tepat dan menghargai pendapat semua peserta.

1. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang berusaha untuk mengombinasikan cara-cara penjelasan lisan, seperti metode ceramah dengan perbuatan yang berusaha membuktikan atau memperagakan dengan alat apa yang dijelaskan secara lisan. Dalam metode demonstrasi ada tiga hal yang ditonjolkan, yaitu jenis pekerjaan atau keterampilan, cara pengerjaan, dan alat-alat untuk pengerjaannya.

Hal-hal yang perlu ditempuh dalam demonstrasi, antara lain a) menentukan program demonstrasi yang akan dilakukan dan memahami serta mencoba program tersebut sematang mungkin, b) sampaikan pokok-pokok dari kegiatan demonstrasi tersebut dan apa tujuannya, c) siapkan peralatan yang akan diperlukan sebaik dan semenarik mungkin, d) lakukan demonstrasi sebaik mungkin sesuai dengan daya tangkap dan daya ingat peserta, e) adakan evaluasi pada hasil demonstrasi melalui suatu diskusi pendek. Manfaat yang bisa diambil dari pembelajaran dengan metode diskusi, antara lain a) menghindari verbalistik, b) memberi kesempatan kepada peserta untuk mengamati sendiri atau melakukan sendiri sehingga dapat meningkatkan keterampilan, c) dapat lebih meningkatkan daya ingat karena dalam demonstrasi ada unsur ceramah, eksperimen, dan diskusi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan demonstrasi, antara lain a) ciptakan demonstrasi sejelas dan semenarik mungkin, b) upayakan dengan demonstrasi tersebut peserta dapat mengikutinya, c) gunakan waktu demonstrasi tersebut seefisien mungkin sehingga tidak membuat peserta bosan, d) lakukan diskusi pendek sehingga kita dapat mengevaluasi keberhasilan dari demonstrasi tersebut.

1. Metode Inkuiri dan *discovery*

Inkuiri dan *discovery* dapat dipandang sebagai pola mengajar yang memiliki makna yang sama, namun dapat berbeda sisi tinjauannya. Inkuiri lebih mengarahkan pada proses penyelidikan, penggalian, pencarian, dan penelaahan sesuatu objek yang harus dipelajari. Sementara *discovery* mengutamakan hasil dari penyelidikan, penggalian, pencarian, dan penelaahannya. Dengan demikian, metode inkuiri atau *discovery* dapat diartikan sebagai pola mengajar yang membina pemahaman atas pengetahuan, sikap, atau keterampilan tertentu melalui penyelidikan, penggalian, pencarian, dan penelaahan suatu objek yang harus dipelajari. Kedua metode tersebut memiliki kadar CBSA yang tinggi dan selaras dengan pandangan pembelajaran modern. Inkuiri atau *discovery* berdasarkan banyak sedikitnya keterlibatan pembimbing atau dosen/guru atas mahasiswa/siswa dapat dibedakan atas inkuiri/*discovery* terbimbing dan bebas. Metode inkuiri dan *discovery* dapat dilakukan dengan langkah-langkah a) rumuskan aspek kognitif atau afektif, atau psikomotor yang akan dibina, dan juga tujuannya; b) tentukan sumber-sumber belajar yang harus diamati, digali, dicari, dan ditelaah secara spesifik dan rinci; c) sampaikan rumusan sasaran/tujuan dan sumber-sumber belajar yang telah dirumuskan kepada peserta didik untuk dilaksanakan; d) berikan pengarahan tentang apa yang harus dilakukan peserta didik; e) dosen bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator atas kegiatan peserta didik; f) menyusun dan merumuskan hasil kegiatan; g) membahas hasil kegiatan atau penelitian dan mendiskusikannya dalam kelas; h) perumusan kesimpulan; i) dosen harus menutup kegiatan inkuiri/*discovery* dan memantapkan pemahaman atas konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang diperoleh dari kegiatan tersebut. Manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan metode inkuiri adalah a) pemahaman peserta didik akan lebih mantap karena diberi pengalaman langsung untuk mencari dan menemukan sendiri fakta, konsep atau generalisasi; b) membina kemampuan belajar sendiri sesuai kemampuan, minat, dan kebutuhannya; c) membina tumbuhnya sikap dan kepercayaan diri serta upaya belajar sepanjang hayat *(life long education);* d) mengembangkan kemampuan menggali dan menyadari masalah serta memecahkannya.