

Nama : Rhenaldy Rizki Rabbani

NPM : 212153070

Kelas : B

A. Macam-Macam Metode Pembelajaran

1. Metode Karya Wisata (*Out Door*)

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

Karakteristik 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 Muslich 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.

2. Metode *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 pembelajaran *talking stick* dipergunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berorientasi pada terciptanya kondisi belajar melalui

permainan tongkat yang diberikan dari satu siswa kepada siswa yang lainnya pada saat guru menjelaskan materi pelajaran dan selanjutnya mengajukan pertanyaan. Saat guru selesai mengajukan pertanyaan, maka siswa yang sedang memegang tongkat, itulah yang yang memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Pembelajaran dengan metode *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat.

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.

3. Metode Simulasi

Menurut Djamarah (2006:46) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru agar

penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

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. Latihan-latihan keterampilan menuntut praktik yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata (dalam pekerjaan tertentu), atau dalam situasi simulasi yang mengandung ciri-ciri situasi kehidupan senyatanya. Latihan-latihan dalam bentuk simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

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

- a. penentuan topik dan tujuan simulasi;
- b. guru memberikan gambaran secara garis besar situasi yang akan disimulasikan;
- c. guru memimpin pengorganisasian kelompok, peranan-peranan yang akan dimainkan, pengaturan ruangan, pengaturan alat, dan sebagainya;
- d. pemilihan pemegang peranan;
- e. guru memberikan keterangan tentang peranan yang akan dilakukan;
- f. guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peranan;

- g. menetapkan lokasi dan waktu pelaksanaan simulasi;
- h. pelaksanaan simulasi;
- i. evaluasi dan pemberian balikan;
- j. latihan ulang.

4. 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.

5. Metode *Brainstorming*

Brainstorming merupakan bentuk dari pengembangan metode diskusi. Model diskusi banyak dikembangkan menjadi metode pembelajaran baru, salah satunya yaitu metode *brainstorming*. Diskusi adalah membahas suatu masalah oleh sejumlah anggota kelompok, setiap anggota kelompok bebas untuk menyumbangkan ide, saran, pendapat, informasi yang dimiliki, dan gagasan. Setiap anggota bebas untuk menanggapi, didukung, atau bahkan tidak sepihak. Sementara dalam metode *brainstorming* semua ide tau gagasan ditampung oleh ketua kelompok dan hasilnya kemudian dijadikan peta gagasan. Hasil dari peta gagasan menjadi kesepakatan bersama dalam kelompok.

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*)
 - a) Setiap peserta yang akan berbicara harus menunjuk jari.
 - b) Peserta berbicara atas penunjukan ketua kelompok.
 - c) Peserta boleh menyampaikan beberapa ide dalam satu topik pembicaraan, diberi kesempatan khusus kepada siswa yang belum sempat menyampaikan idenya.
- 2) Metode putaran teratur (*round robin*)
 - a) Peserta berbicara secara bergantian berputar dari kanan ke kiri berlawanan dengan arah jarum jam.

- b) Setiap peserta hanya boleh memberikan satu ide untuk setiap putaran.
- c) Tidak seorang pun diperkenankan memberikan ide sebelum tiba gilirannya.
- d) Tidak diperkenankan mengkritik atau mengeluarkan perkataan yang menyakitkan terhadap ide yang dikemukakan peserta lainnya.
- e) Tidak diperkenankan untuk mengevaluasi suatu ide yang dilontarkan.
- f) Bagi peserta yang belum siap pada gilirannya mengatakan terus atau lanjut.
- g) Dilakukan beberapa kali putaran sampai tidak ada lagi ide yang akan disampaikan.

6. Metode 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.

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.

7. 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. Melalui *outdoor study* lingkungan luar kelas dapat digunakan sebagai sumber belajar. Peran guru di sini adalah sebagai motivator, artinya guru sebagai pemandu agar siswa belajar secara aktif, kreatif, dan akrab dengan lingkungan. (Muslich M, 2009 : 239)

8. Metode Studi

Metode studi kasus 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.

9. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan dalam pembelajaran aktif, sebab bersentuhan dengan bagaimana siswa memperagakan

sesuatu. Strategi pembelajaran ini memperlihatkan bagaimana ia melakukan sesuatu yang kemudian diamati dan dibahas.

10. 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. Misalnya, siswa diminta untuk mengukur jari-jari dan keliling beberapa benda berbentuk bundar, kemudian kelilingnya dibagi dengan jari-jarinya. Hal ini dilakukan untuk setiap benda. Siswa akan menemukan bahwa hasilnya akan hampir sama (ketidaktepatan dapat disebabkan perhitungan kurang akurat).

11. Metode *Jigsaw*

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

12. 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.

13. Metode Ceramah

Metode pembelajaran 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.

14. Metode Tulis Berantai

Metode tulis berantai 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 antarindividu dalam kelompok, bisa juga antar kelompok dalam kelas.

15. Metode Debat

Metode debat adalah metode yang dirancang untuk memecahkan masalah dari sudut pandang yang berbeda. Biasanya

menghadirkan beberapa ahli sehingga memecahkan masalah dari sudut pandang keahlian mereka. Metode ini biasanya terdiri dari diskusi antara dua belah pihak yang mempunyai pendapat yang berbeda bahkan bertentangan, terutama berkaitan dengan masalah-masalah yang kontroversial.

16. Metode Bermain Peran

Metode ini 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.

17. Metode Tugas

Metode tugas proyek merupakan 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. Kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk merangkum pengetahuan dari berbagai bidang serta secara kritis dan kreatif mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

18. Metode Presentasi

Metode pembelajaran presentasi adalah metode yang menjadikan siswa berusaha memberikan gambaran umum tentang sesuatu yang mereka telah bahas atau mereka telah kaji. Metode pembelajaran presentasi dalam kegiatan pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil yang telah dipelajari atau diteliti.

B. Pengembangan Metode-Metode Pembelajaran

Penggunaan metode tidak terlepas dari beberapa hal. Pertama, keadaan siswa yang mencakup pertimbangan tingkat kecerdasan, kematangan, dan perbedaan individual. Kedua, tujuan yang hendak dicapai. 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.

1. Metode yang digunakan Guru

Metode adalah cara dan gaya (*method and style*) yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada komunikan. Adapun yang dimaksud dengan metode pembelajaran yaitu cara, teknik, atau pendekatan pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan metode

menyesuaikan dengan tujuan, materi, dan kemampuan guru itu sendiri.

2. Upaya Guru dalam Pengembangan Metode

- a. mengikuti kegiatan pelatihan-pelatihan yang sifatnya insidental.
- b. membaca buku-buku tentang metode pembelajaran yang relevan.
- c. berdiskusi dan saling tukar menukar ide, pengalaman terhadap sesama teman guru di sekolah.

C. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah sebuah proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Dalam pembelajaran Fisika pendidik perlu memperhatikan karakteristik dari setiap materi, serta tingkat kesulitan dari materi tersebut. Selain itu, pendidik juga perlu memahami kemampuan peserta didik agar nantinya metode yang digunakan bisa menghasilkan tujuan yang diinginkan. Materi fisika sering dianggap sulit oleh peserta didik. Maka dari itu, pendidik harus mampu menggunakan metode yang sesuai agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

D. Pengembangan Metode-Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran Fisika meliputi sebagai berikut.

1. Metode Eksperimen

Metode eksperimen banyak digunakan dalam pengajaran sains. 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.

2. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode mengajar yang menyajikan bahan-bahan pembelajaran dalam bentuk masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh mahasiswa dan dosennya. Dalam metode ini dibahas suatu masalah dan diungkap berbagai kemungkinan pemecahan atau jalan keluarnya.

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 memecaka suatu masalah.

Metode diskusi dapat dilaksanakan secara efektif, antara lain melalui

- a) usahakan masalah yang didiskusikan menarik bagi semua peserta dan megundang 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 hakhaknya,
- d) usahakan kesimpulan yang diambil tepat dan menghargai pendapat semua peserta.

3. 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.

4. 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.

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 pengarahannya 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.

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.