

Observation 4

Macam-Macam Metode Pembelajaran

1. Metode Karya Wisata (Out Door)

Menurut Anitah (2008: 5.29) pembelajaran outdoor hamper identik dengan pembelajaran karya wisata, artinya aktivitas belajar siswa dibawa ke luar kelas. Pembelajaran ini harus direncanakan, dalikasanakan, dan dievaluasi secara sistematis dan sistemik. Sering dalam implementasi outdoor, siswa tidak memiliki panduan belajar sehingga esensi kegiatan tersebut kurang dirasakan manfaatnya.

Pembelajaran outdoor selain untuk peningkatan kemampuan juga lebih bersifat untuk peningkatan aspek-aspek psikologi siswa, seperti rasa senang dan rasa kebersamaan yang selanjutnya berdampak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

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

- 1) Langkah persiapan
 - a) Guru dan siswa menentukan tujuan belajar yang diharapkan diperoleh para siswa berkaitan dengan penggunaan lingkungan sebagai media dan sumber belajar.
 - b) Menentukan objek yang harus dipelajari dan dikunjungi.
 - c) Menentukan cara belajar siswa pada saat kunjungan dilakukan.
 - d) Misalnya, mencatat yang terjadi, mengamati suatu proses, bertanya atau wawancara. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok diberi LKS dalam kegiatan belajar.
 - e) Guru dan siswa mempersiapkan perizinan jika diperlukan.
 - f) 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.
- 2) Langkah pelaksanaan
Pada langkah ini adalah melakukan kegiatan belajar di tempat tujuan sesuai dengan rencana yang telah dipersiapkan, yaitu:
 - a) Kegiatan belajar diawali dengan penjelasan guru mengenai objek yang dikunjungi.
 - b) Siswa harus bisa mengajukan beberapa pertanyaan melalui kelompoknya masing-masing.
 - c) Siswa mencatat semua informasi yang diperoleh dari penjelasan guru.
 - d) Guru memberikan LKS pada setiap kelompok.
 - e) Selanjutnya siswa dalam kelompoknya mendiskusikan hasil - hasil belajarnya untuk lebih melengkapi dan memahami materi yang dipelajari.
- 3) Tindak lanjut
 - a) Tindak lanjut dari kegiatan belajar di atas adalah kegiatan belajar di kelas untuk membahas dan mendiskusikan hasil belajar dari lingkungan.
 - b) Setiap kelompok melaporkan hasil-hasil belajarnya untuk dibahas bersama.

- c) Guru meminta kesan-kesan yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar tersebut, di samping menyimpulkan materi yang diperoleh dan dihubungkan dengan bahan pengajaran bidang studinya.
 - d) Guru membagikan lembar evaluasi kepada siswa dan dikerjakan secara individu.
- 4) Guru melakukan penilaian terhadap kegiatan belajar siswa dan hasil-hasil yang telah dicapai.

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 memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan tersebut.

Beberapa manfaat media dalam pembelajaran ialah sebagai berikut.

- a. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. (Raharjo, dkk., 2005: 23-25)

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. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan. 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.

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.

- a. Simulation. Guru bertanya dengan mengajukan persoalan atau menyuruh peserta didik untuk membaca atau mendengarkan uraian yang memuat permasalahan.
- b. Problem statement. Anak didik diberi kesempatan mengidentifikasi berbagai permasalahan.
- c. Data collection. Untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis ini, anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan.
- d. 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,
- e. Verification atau pembuktian. Berdasarkan hasil pengolahan dan pembuktian, hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu kemudian dicek.
- f. 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.

Menurut Danajaya (2010: 79), brainstorming dirancang untuk mendorong kelompok mengekspresikan berbagai macam ide dan menunda penilaian-penilaian kritis. Setiap orang menawarkan ide yang dicatat, kemudian dikombinasikan dengan berbagai macam ide yang lainnya. Pada akhirnya, kelompok tersebut setuju dengan hasil akhirnya. 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).

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.

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.

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. Menurut Wahab (2008:100) diskusi adalah suatu tugas yang benar-

benar memerlukan keahlian. Sementara menurut Sagala (2011:208) diskusi adalah percakapan ilmiah yang responsive 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. Dalam diskusi selalu ada suatu pokok yang dibicarakan. Dalam percakapan itu diharapkan para pembicara tidak menyimpang dari pokok pembicaraan. Mereka harus selalu senantiasa kembali kepada pokok masalahnya. Pada hakikatnya diskusi berbeda dengan percakapan, situasi lebih santai kadang diselingi dengan humor. Dalam diskusi, semua anggota turut berpikir dan diperlukan disiplin yang ketat.

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

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.

9. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi juga digunakan dalam pembelajaran aktif, sebab bersentuhan dengan bagaimana siswa memperagakan sesuatu. Strategi pembelajaran ini memeperlihatkan 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 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.

14. 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 antarindividu dalam kelompok, bisa juga antar kelompok dalam kelas.

15. Metode Debat

Metode pembelajaran dengan 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 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.

17. 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. 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.