Akhiruddin, S.Pd., M.Pd.
Rosnatang, S.Sos., M.Pd.

Editor:
DR. Jalal, M.Pd.

STRATEGI

PEMBELAJARAN

SOSIOLOGI

(Dilengkapi dengan 60 Model dan 20 Metode
Pembelajaran)

Akhiruddin,S.Pd.,M.Pd
Rosnatang,S.Sos.,M.Pd

STRATEGI

PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

*(DILENGKAPI DENGAN 60 MODEL & 20 METODE
PEMBELAJARAN)*

EDITOR: Dr. Jalal.,M.Pd

Penerbit Rizky Artha Mulia
2018

Sanksi Pelanggaran Pasal 72

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

1. *Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat 2 dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan / atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000.00 (satu juta), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) Tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000 (lima milyar rupiah).*
2. *Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta terkait bagaimana dimaksud pada ayat (1) pidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.00; (lima ratus juta rupiah).*

Judul Buku : **STRATEGI PEMBELAJARAN
SOSIOLOGI** (DILENGKAPI DENGAN 60
MODEL & 20 METODE PEMBELAJARAN)

Penulis : **Akhiruddin,S.Pd.,M.Pd**
Rosnatang,S.Sos.,M.Pd

Halaman : **IX + 272**

Editor : **DR. JALAL, M.Pd.**

ISBN : **978-602-53398-0-6**

Ukuran Buku : **23x15 cm**

Layout Oleh : **Sulaiman Sahabuddin Al Karawish**

Dicetak diPercetakan Leisyah

Jalan Kesatuan 3 No. 11 Kelurahan Maccini Parang
Makassar

Hp. 085263024953 Wa. 085340391342

Email. Sulaimansalman105@yahoo.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan judul: **“STRATEGI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI”** (*Dilengkapi dengan 60 Model & 20 Metode Pembelajaran*). Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW, yang atas perjuangan dan pengorbanan beliau dalam memperjuangkan islam sehingga kita bisa merasakan indahnya islam dalam kehidupan kita. Islam telah membawa kita pada suatu kebenaran yang hakiki.

Dalam penyusunan buku ini, tidak sedikit hambatan yang tim penyusun hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan buku ini tidak lain berkat bantuan, dorongan dan bimbingan orangtua, sehingga kendala-kendala yang penulis hadapi teratasi. Semoga buku ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan pemikiran kepada pembaca, khususnya para mahasiswa STKIP Mega Rezky Makassar.

Akhirnya penulis menyadari bahwa banyak terdapat kekurangan-kekurangan dalam penulisan buku ini dengan judul **“Strategi Pembelajaran Sosiologi”** (*Dilengkapi dengan 60 Model & 20 Metode Pembelajaran*), maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari para pembaca demi kesempurnaan buku ini. Akhir kata penulis berharap agar buku ini bermanfaat bagi semua pembaca khususnya para mahasiswa sebagai bahan kuliah. Dan penulis juga berharap semoga apa kita semua lakukan bisa bernilai ibadah disisi Allah SWT. Amin.

Makassar, 1 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR_iii

DAFTAR ISI_iv

BAB I PENDAHULUAN_1

- A. Pengantar _1
- B. Asal Usul Sosiologi_2
- C. Perkembangan Sosiologi di indonesia_5
- D. Hakikat Sosiologi_8
- E. Objek Kajian Sosiologi _12
- F. Sosiologi Sebagai Ilmu Pengetahuan _14
- G. Tujuan Sosiologi dalam Pendidikan_15
- H. Manfaat Sosiologi dalam Pendidikan_17

BAB II PEMBELAJARAN _19

- A. Hakikat Pembelajaran_19
- B. Ciri-Ciri Pembelajaran _20
- C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran_22
- D. Jenis Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan_23

BAB III RANGKUMAN SOSIOLOGI SMA KOMPLIT_26

- A. Sosiologi_27
- B. Norma Sosial_27
- C. Nilai Sosial_27
- D. Masalah Sosial_29
- E. Perilaku Menyimpang_33
- F. Struktur Sosial_38
- G. Kelompok Sosial_41
- H. Interaksi Sosial_45
- I. Sosialisasi_48
- J. Integrasi Sosial_53

- K. Stratifikasi Sosial_55
- L. Mobilisasi Sosial_58
- M. Multikulturalisme_61
- N. Penelitian_64

BAB IV KOMPONEN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI_70

- A. Tujuan Pembelajaran_70
- B. Materi Pembelajaran_72
- C. Metode_78
- D. Alat_83
- E. Sumber Belajar_84
- F. Evaluasi_86

BAB V STRATEGI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI_87

- A. Hakikat Pembelajaran Sosiologi_87
- B. Perbedaan antara Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran_89
- C. Strategi Pembelajaran Sosiologi_90
- D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Strategi Pembelajaran_95
- E. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran Sosiologi_96
- F. Manfaat Strategi Pembelajaran Sosiologi_102

BAB VI STRATEGI PEMBELAJARAN PAIKEM_114

- A. Pembelajaran Yang Aktif_114
- B. Pembelajaran Yang Inovatif_121
- C. Pembelajaran Yang Menggunakan Lingkungan_126
- D. Pembelajaran Yang Kreatif_134
- E. Pembelajaran Yang Efektif_136
- F. Pembelajaran Yang Menarik_143

BAB VII MODEL & METODE PEMBELAJARAN_147

- A. Model-Model Pembelajaran_147
 - 1. Kooperatif (CL, Cooperative Learning)_148
 - 2. Kontekstual (CTL, Contextual Teaching and Learning)_149

3. Pembelajaran Langsung (DL, Direct Learning)_150
4. Pembelajaran Berbasis masalah (PBL, Problem Based Learning)_151
5. Problem Solving_152
6. Problem Posing_153
7. Probing-Prompting_154
8. Pembelajaran Bersiklus (cycle learning) _155
9. Reciprocal Learning_157
10. Problem Terbuka (OE, Open Ended)_158
11. SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)_159
12. TGT (Teams Games Tournament)_161
13. VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic)_162
14. AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)_164
15. TAI (Team Assisted Individualy) _165
16. STAD (Student Teams Achievement Division)_165
17. NHT (Numbered Head Together)_166
18. Jigsaw_167
19. TPS (Think Pairs Share)_168
20. GI (Group Investigation) _169
21. MEA (Means-Ends Analysis)_170
22. CPS (Creative Problem Solving) _170
23. TTW (Think Talk Write) _171
24. CORE (Connecting, Organizing, Refleting, Extending)_172
25. SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review)_173
26. SQ4R (Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review)_174
27. KUASAI_176
28. CRI (Certainly of Response Index)_177
29. DLPS (Double Loop Problem Solving) _178
30. DMR (Diskursus Multy Repercentacy)_179

31. MID (Meaningful Instructional Design)_180
32. CIRC (Cooperative, Integrated, Reading, and Composition)_181
33. IOC (Inside Outside Circle)_181
34. Tari Bambu_183
35. Artikulasi _184
36. Debate_185
37. Role Playing_186
38. Talking Stick_187
39. Student Facilitator and Explaining_188
40. CRH (Course Review Hour)_188
41. Explicit Instruction_189
42. Pair Checks_190
43. Make-A Match_191
44. Examples Non Examples _191
45. Picture and Picture_192
46. Cooperative Script_193
47. LAPS-Heuristik_194
48. Improve_195
49. Generatif_196
50. Circuit Learning_197
51. Complete Sentence_199
52. Concept Sentence _199
53. TT (Time Token)_200
54. (TaG)Take and Give_201
55. Superitem _202
56. Treffinger_203
57. Kumon_205
58. QT (Quantum Teaching)_206
59. Interaksi Belajar Kelompok (IBK)_207
60. Dua Tingga Dua Tamu (DT2) Two Stay-Two Stray_210

B. Metode Pembelajaran _212

1. Metode Konvensional/Metode Ceramah _212
2. Metode Diskusi_213
3. Metode Demonstrasi_213
4. Metode Ceramah Plus_214
5. Metode Resitasi_215
6. Metode Percobaan_215
7. Metode Karya Wisata_216
8. Metode Latihan Keterampilan_216
9. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Based Learning*) _217
10. Metode Perancangan_218
11. Metode Discovery_218
12. Metode Inquiry_219
13. Metode Mind Mapping_219
14. Metode Role Playing/ Berbagi Peran_220
15. Metode Cooperative Script_221
16. Metode Debat_221
17. Metode Mengajar Beregu (*Team Teaching Method*)_222
18. Metode Mengajar Sesama Teman (*Peer Teaching Method*)_222
19. Metode Bagian (*Teileren method*)_222
20. Metode Global_222

BAB VIII EVALUASI PEMBELARAN SOSIOLOGI_224

- A. Pengertian dan Kegunaan Evaluasi_224
- B. Manfaat Hasil Evaluasi_226
- C. Syarat dan Petunjuk dalam Menyusun Tes_229
- D. Teknik-Teknik Evaluasi_231
- E. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Sosiologi_235
- F. Alat Penilaian Keberhasilan Pembelajaran Sosiologi_236

BAB IX HASIL PENELITIAN PEMBELAJARAN

SOSIOLOGI_237

- A. Pengaruh Kemampuan Berinteraksi Siswa dalam Belajar Kelompok terhadap Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Tunas Bangsa Makassar_137
- B. Penerapan Model Pembelajaran DT2 (Dua Tinggal Dua Tamu) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Kelas XI SMA Negeri 12 Makassar_239

DAFTAR PUSTAKA_264

BIODATA PENULIS_272

BAB I PENDAHULUAN

A. PENGANTAR

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan model, metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan untuk mencapai tujuan. **Strategi pembelajaran sosiologi** dalam dunia pendidikan bersifat positif, artinya pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk menggugah daya nalar, logis dan daya kritis mahasiswa/peserta didik terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya maupun masyarakat. Sosiologi merupakan ilmu yang berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakat yang menjadi objek kajiannya. bahwa sosiologi merupakan refleksi dari keadaan masyarakat yang sedang berubah dan teori-teori yang dihasilkannya merupakan hasil dari keadaan masyarakat itu sendiri.

Pengajaran sosiologi di sekolah menengah maupun di perguruan tinggi berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, mengaktualisasikan potensi diri mereka dalam mengambil dan mengungkapkan status serta peran masing-masing dalam kehidupan sosial dan budaya yang terus mengalami perubahan. Sebagian orang tidak mengetahui apa itu ilmu sosiologi. Minimnya pengetahuan orang akan sosiologi membuat banyak orang salah persepsi tentang sosiologi. Sosiologi dianggap sama dengan psikologi, sosiologi identik dengan antropologi, dan masih banyak lagi persepsi keliru lainnya. Bahkan tidak jarang, peserta didik kita memiliki pemahaman yang sama dengan pandangan masyarakat awam. Bukan merupakan hal yang mudah bagi pengajar untuk menyajikan desain pembelajaran sosiologi yang menyenangkan peserta didik. Jika guru/dosen sosiologi tersebut menyadari bahwa sesungguhnya laboratorium paling luas dari seluruh ilmu hanya dimiliki oleh sosiologi, yaitu masyarakat, maka alangkah mudah dan menyenangkan belajar sosiologi. Mari belajar sosiologi dengan berbagai strategi, bahwa strategi pembelajaran bisa diartikan sebagai pola umum kegiatan antara guru atau

dosen dan siswa atau mahasiswa dalam suatu kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Pada era yang sudah canggih ini pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai upaya dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar. Atau bahasa krennya strategi berarti pilihan pola dalam kegiatan belajar mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Agar tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dapat dicapai secara maksimal, seorang pengajar (guru/dosen) diuntut untuk memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pengajaran sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antara isi komponen pengajaran tersebut.

B. ASAL-USUL SOSIOLOGI

Sosiologi merupakan cabang dari ilmu pengetahuan social yang usianya relative masih muda walaupun telah menunjukkan perkembangan yang luar biasa. Pada awalnya banyak orang mengulas masyarakat dengan penekanan berbagai hal yang menarik perhatian umum saja seperti perang, kejahatan, kekuasaan golongan dari pihak-pihak yang berkuasa seperti pemerintah atau raja, gejala-gejala keagamaan, dan sebagainya. Dari pemikiran ini para pemerhati ilmu social mengembangkan pengetahuannya ke dalam bentuk filsafat kemasyarakatan yang di dalamnya menguraikan tentang harapan, susunan serta kehidupan masyarakat yang diinginkan atau yang dianggap ideal.

Sosiologi sebagai ilmu yang mengkaji hubungan antara manusia satu dengan lainnya, antara kelompok satu dengan kelompok lainnya berasal dari berbagai pemikiran tentang masyarakat. Sosiologi pertama kali berkembang di Benua Eropa sebagai akibat adanya revolusi Perancis dan revolusi Industri di Inggris. Sosiologi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang dicetuskan pertama kali oleh ilmuwan Perancis, bernama Auguste Comte tahun 1842, melalui karya yang berjudul *Cours de Philosophie Positive*. Auguste Comte membagi Sosiologi menjadi dua bagian besar sebagai berikut: (Haryanto, D &

Nugrohadhi. 2011: 1-3)

1. **Statika Sosial** (*Social Static*), yang mewakili stabilitas & kemantapan artinya sosiologi statis memusatkan perhatian pada hukum-hukum statis yang menjadi dasar adanya masyarakat.
2. **Dinamika Sosial** (*Social Dynamics*) yang mewakili perubahan artinya sosiologi dinamis memusatkan perhatian tentang perkembangan masyarakat dalam arti pembangunan.

Sosiologi merupakan sebuah istilah yang berasal dari kata *latin socius* artinya *teman*, dan *logos* dari kata *Yunani* berarti *cerita*, diungkapkan pertama kalinya dalam buku yang berjudul “*Cours De Philosophie Positive*” karangan August Comte (1798- 1857). Sosiologi muncul sejak ratusan, bahkan ribuan tahun yang lalu. Namun sosiologi sebagai ilmu yang mempelajari masyarakat baru lahir kemudian di Eropa, Sehingga Comte dikenal sebagai Bapak Sosiologi. (Elly M. Setiadi & Kolip, 2011 : 1-2)

Sejak awal masehi hingga abad 19, Eropa dapat dikatakan menjadi pusat tumbuhnya peradaban dunia, para ilmuwan ketika itu mulai menyadari perlunya secara khusus mempelajari kondisi dan perubahan sosial. Para ilmuwan itu kemudian berupaya membangun suatu teori sosial berdasarkan ciri-ciri hakiki masyarakat pada tiap tahap peradaban manusia. Dalam buku itu, Comte menyebutkan ada tiga tahap perkembangan intelektual, yang masing-masing merupakan perkembangan dari tahap sebelumnya. Tiga tahapan itu adalah :

1. **Tahap Teologis** yaitu tingkat pemikiran manusia bahwa semua benda di dunia mempunyai jiwa dan itu disebabkan oleh suatu kekuatan yang berada di atas manusia dengan kekuatan-kekuatan roh dewa-dewa atau Tuhan Yang Maha Kuasa.
2. **Tahap Metafisis** yaitu pada tahap ini manusia menganggap bahwa di dalam setiap gejala terdapat kekuatan-kekuatan atau inti tertentu yang pada akhirnya akan dapat diungkapkan. Oleh karena adanya kepercayaan bahwa setiap cita-cita terkait pada suatu realitas tertentu dan tidak ada usaha untuk menemukan hukum-hukum alam yang seragam.

3. **Tahap Positif** yaitu tahap di mana manusia mulai berpikir secara ilmiah karena adanya kepercayaan bahwa setiap cita-cita terikat pada suatu realitas tertentu dan tidak ada usaha untuk menemukan hukum alam yang seragam.

Untuk uraian yang lebih terperinci, maka berikut ini akan diuraikan beberapa poin tentang sejarah pemikiran sosiologi (Elly M. Setiadi & Kolip, 2011:10-14)

1. **Herbert Spencer** (1820-1993)

Spencer adalah seorang berkebangsaan Inggris yang mengurai materi sosiologi secara terperinci dan sistematis. Dalam pandangannya mengatakan bahwa objek kajian sosiologi adalah kehidupan keluarga, perilaku politik, tingkah laku antar penganut agama, control social, dan kehidupan masyarakat industry yang di dalamnya terdapat asosiasi, masyarakat stempat, pembagian kerja (*job division*) pelapisan social (*social stratification*), sosiologi pengetahuan (*sociological knowledge*), dan ilmu pengetahuan (*science*). Spencer dikenal dengan teorinya yaitu evolusi social (*social evolution*). Dalam teori ini, ia berpendapat bahwa perkembangan masyarakat akan selalu berubah secara linier dari tingkat peradaban yang primitive kearah peradaban modern (industri) secara bertahap sebagaimana teori evolusi Darwin.

2. **Karl Marx** (1818-1883)

Pemikiran Karl Marx adalah eksploitasi besar-besaran yang dilakukan oleh kaum pemilik modal atau para pengusaha (kapitalis) yang disebut borjuis terhadap para buruh atau pekerja (proletar). Dengan kata lain, Marx menuduh kemiskinan yang dialami oleh kaum proletar merupakan ciptaan kaum borjuis akibat pemaksimalan jam kerja dengan upah yang amat rendah. Prediksi Marx akan ledakan revolusi akibat terlampauinya ambang batas ketahanan kaum proletar bersumber dari analisisnya akan eksistensi perjuangan kelas yang mewujudkan dalam pertentangan kaum borjuis dan proletar serta berakhir dengan tersingkirnya kaum borjuis/kapitalis dari kehidupan social.

3. Emile Durkheim (1858-1917)

Durkheim adalah salah seorang yang mempelopori perkembangan sosiologi. Salah satu dari karyanya yang terkenal di antaranya adalah *Rules of Sociological Method* (1895), yang banyak membahas tentang metodologi dalam penelitian klasik tentang “bunuh diri” (*suicide*) di berbagai kelompok masyarakat.

4. Max Weber (1864-1920)

Max Weber memperkenalkan pendekatan *Vestehen* (pemahaman), yang berupaya menelusuri nilai, kepercayaan, tujuan, dan sikap yang menjadi penuntun perilaku masyarakat yang melahirkan interaksi social. Karya Max Weber tentang perkembangan sosiologi adalah analisis tentang wewenang, birokrasi, sosiologi agama, organisasi-organisasi ekonomi, dan sebagainya.

C. PERKEMBANGAN SOSIOLOGI DI INDONESIA

Pada mulanya, belum pernah ada kajian-kajian tentang masyarakat yang terangkum dalam suatu konsep ilmu pengetahuan yang dinamakan sosiologi Indonesia. Di Indonesia Selo Soemardjan memperkenalkan karya *Social Changes in Yogyakarta* dan *Setangkai Bunga Sosiologi*. Berkat karya tersebut Selo Soemardjan dijuluki sebagai Bapak Sosiologi Indonesia. Pada awalnya, sejarah perkembangan sosiologi di Indonesia belum terlalu familiar. Belum pernah ada kajian yang mengkaji mengenai masyarakat yang terangkum lengkap dalam satu ilmu pengetahuan (sosiologi). Bahkan tidak ada ilmuwan Indonesia pun yang secara khusus mempelajari mengenai hal tersebut dahulunya. Namun sebenarnya secara tidak langsung konsep-konsep tersebut sudah dituangkan di dalam berbagai karya dan ajaran dari beberapa pujangga yang ada di Nusantara. Berikut ini beberapa tokoh-tokoh penting yang berpengaruh dalam perkembangan ilmu sosiologi di Indonesia (Elly M. Setiadi & Kolip, 2011 :15) :

- 1. Sri Paduka Mangkunegoro IV**, Beliau telah memasukkan unsur tata hubungan pada manusia dari berbagai golongan yang berbeda ke dalam ajaran Wulang Reh. Di dalam ajaran

Wulang Reh yang ditulis langsung Sri Paduka Mangkunegoro IV mengajarkan mengenai pola-pola hubungan yang terjadi di antara anggota masyarakat Jawa meskipun dari berbagai kalangan serta kelas yang berbeda.

2. **Ki Hajar Dewantoro**, Ajaran serupa juga dapat ditemukan dalam ajaran yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantoro, yang dikenal sebagai peletak dasar dari pendidikan Nasional yang ada di Indonesia. Tentang dasar-dasar dari kepemimpinan serta keluarga yang sudah terangkum ke dalam konsep *Ing ngarsa sung tuladha Ing Madya mangun karsa Tut Wuri Handayani*, yang mana berarti di depan bisa memberikan contoh yang baik Di tengah memberikan semangat dan Di belakang memberikan kekuatan atau dorongan. Hal ini lah yang secara tidak langsung menjadi dasar dari konsep sosiologi yang ada di Indonesia. Selain itu beliau pun juga sering mempraktekkan konsep-konsep penting dari sosiologi di dalam proses pendidikan yang ada di dalam Perguruan Taman Siswa, sekolah yang didirikannya tersebut.

Pada masa penjajahan Belanda ada beberapa karya tulis orang berkebangsaan Belanda yang mengambil masyarakat Indonesia sebagai perhatiannya seperti Snouck Hurgronje, C. Van Vollenhoven, Ter Haar, Duyvendak, dll. Dalam karya mereka tampak unsur-unsur sosiologi di dalamnya yang dikupas secara ilmiah tetapi kesemuanya hanya dikupas dalam kerangka nonsosiologis dan tidak sebagai ilmu pengetahuan yang berdiri sendiri. Sosiologi pada waktu itu dianggap sebagai Ilmu pembantu bagi ilmu-ilmu pengetahuan lainnya. Dengan kata lain sosiologi ketika itu belum dianggap cukup penting dan cukup dewasa untuk dipelajari dan dipergunakan sebagai ilmu pengetahuan, terlepas dari ilmu-ilmu pengetahuan lainnya.

Kuliah-kuliah sosiologi mulai diberikan sebelum Perang Dunia kedua diselenggarakan oleh Sekolah Tinggi Hukum (Rechtshogeschool) di Jakarta. Ini pun kuliah sosiologi masih sebagai pelengkap bagi pelajaran Ilmu Hukum. Sosiologi yang dikuliahkan sebagian besar bersifat filsafat Sosial dan Teoritis, berdasarkan hasil karya Alfred Vierkandt, Leopold Von Wiese,

Bierens de Haan, Steinmetz dan sebagainya.

Pada tahun 1934/1935 kuliah-kuliah Sosiologi pada Sekolah Tinggi Hukum tersebut malah ditiadakan. Para Guru Besar yang bertanggung jawab menyusun daftar kuliah berpendapat bahwa pengetahuan dan bentuk susunan masyarakat beserta proses-proses yang terjadi di dalamnya tidak diperlukan dalam pelajaran hukum.

Setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia tanggal 17 Agustus 1945, seorang sarjana Indonesia yaitu Soenario Kolopaking, untuk pertama kalinya memberi kuliah sosiologi (1948) pada Akademi Ilmu Politik di Yogyakarta (kemudian menjadi Fakultas Sosial dan Ilmu Politik UGM). Beliau memberikan kuliah dalam bahasa Indonesia. Ini merupakan sesuatu yang baru, karena sebelum perang dunia kedua semua perguruan tinggi diberikan dalam bahasa Belanda. Pada Akademi Ilmu Politik tersebut, sosiologi juga dikuliahkan sebagai ilmu pengetahuan dalam Jurusan Pemerintahan dalam Negeri, hubungan luar negeri dan publisistik. Kemudian pendidikan mulai dibuka dengan memberikan kesempatan kepada para mahasiswa dan sarjana untuk belajar di luar negeri sejak tahun 1950, mulailah ada beberapa orang Indonesia yang memperdalam pengetahuan tentang sosiologi.

Buku Sosiologi mulai diterbitkan sejak satu tahun pecahnya revolusi fisik. Buku tersebut berjudul Sosiologi Indonesia oleh Djody Gondokusumo, memuat tentang beberapa pengertian elementer dari Sosiologi yang teoritis dan bersifat sebagai Filsafat.

Selanjutnya buku karangan Hassan Shadily dengan judul *Sosiologi untuk Masyarakat Indonesia* yang merupakan buku pelajaran pertama yang berbahasa Indonesia yang memuat bahan-bahan sosiologi yang modern.

Para pengajar sosiologi teoritis filosofis lebih banyak mempergunakan terjemahan buku-bukunya P.J. Bouman, yaitu *Algemene Maatschappijleer* dan *Sociologie, Begrippen en Problemen* serta buku Lysen yang berjudul *Individu en Maatschappij*.

Buku-buku Sosiologi lainnya adalah *Sosiologi Suatu*

Pengantar Ringkas karya Mayor Polak, seorang warga Negara Indonesia bekas anggota Pangreh Praja Belanda, yang telah mendapat pelajaran sosiologi sebelum perang dunia kedua pada universitas Leiden di Belanda. Beliau juga menulis buku berjudul *Pengantar Sosiologi Pengetahuan, Hukum dan politik* terbit pada tahun 1967. Penulis lainnya Selo Soemardjan menulis buku *Social Changes in Yogyakarta* pada tahun 1962. Selo Soemardjan bersama Soelaeman Soemardi, menghimpun bagian-bagian terpenting dari beberapa *text book* ilmu sosiologi dalam bahasa Inggris yang disertai dengan pengantar ringkas dalam bahasa Indonesia dirangkum dalam buku *Setangkai Bunga Sosiologi* terbit tahun 1964. Dewasa ini telah ada sejumlah Universitas Negeri yang mempunyai Fakultas Sosial dan Politik atau Fakultas Ilmu Sosial. Sampai saat ini belum ada Universitas yang mengkhususkan sosiologi dalam suatu fakultas sendiri, namun telah ada Jurusan Sosiologi pada beberapa fakultas Sosial dan Politik UGM, UI, UNPAD dan khususnya STKIP Mega Rezky Makassar dengan Program Studi Pendidikan Sosiologi yang masih sangat muda.

Penelitian-penelitian sosiologi di Indonesia belum mendapat tempat yang sewajarnya, oleh karena masyarakat masih percaya pada angka-angka yang relatif mutlak, sementara sosiologi tidak akan mungkin melakukan hal-hal yang berlaku mutlak disebabkan masing-masing manusia memiliki kekhususan. Apalagi masyarakat Indonesia merupakan masyarakat majemuk yang mencakup beberapa suku.

D. HAKIKAT SOSIOLOGI

Menurut KBBI hakikat artinya intisari atau dasar. Jadi hakikat sosiologi dapat diartikan sebagai dasar intisari dan kebenaran dari sosiologi, *nah* berdasarkan pemahaman tersebut maka Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang masyarakat dan menekankan pada interaksinya. Berikut adalah beberapa Hakikat Sosiologi : (Soekanto, S. 2010)

1. Sosiologi merupakan ilmu sosial, Bukan Ilmu Pengetahuan Alam, juga bukan Ilmu Kerohanian. Perbedaan Sosiologi dengan ilmu di atas adalah pada isinya, Sosiologi berisi

tentang kemasyarakatan, berbeda dengan biologi tentang tumbuhan, astronomi tentang ruang angkasa, dan tentu berbeda dengan ilmu lainnya.

2. Sosiologi termasuk ilmu pengetahuan yang kategoris, bukan normatif. Artinya sosiologi membatasi pembahasan pada apa yang sedang terjadi, bukan pada apa yang akan terjadi, juga bukan pada sesuatu yang seharusnya terjadi. Sosiologi merupakan ilmu bebas nilai, karena tidak mempertimbangkan baik buruknya suatu fakta.
3. Sosiologi adalah ilmu pengetahuan murni (*pure science*), bukan ilmu pengetahuan terapan (*applied science*). Artinya Sosiologi merupakan suatu ilmu yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan mutunya tanpa dipergunakan dalam masyarakat. Dalam Penerapannya, Ilmu Pengetahuan terbagi menjadi dua, yaitu Murni dan Terapan. Ilmu Pengetahuan murni adalah ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk mengembangkan dan membentuk ilmu pengetahuan secara abstrak dengan mempertinggi mutunya tanpa digunakan secara langsung dalam kehidupan. Sedangkan Ilmu Pengetahuan Terapan adalah Ilmu yang bertujuan untuk diterapkan dan dipergunakan dalam kehidupan.
4. Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang abstrak. Artinya Sosiologi melakukan pengamatan terhadap bentuk dan pola yang terjadi dalam masyarakat, bukan merupakan wujud konkret.
5. Sosiologi memiliki tujuan untuk menghasilkan pengertian-pengertian dan pola-pola umum dalam masyarakat. Artinya Sosiologi melakukan penelitian dan pencarian terhadap berbagai macam prinsip atau hukum umum berdasarkan interaksi yang terjadi dan berdasarkan aspek kehidupan masyarakat.
6. Sosiologi adalah ilmu yang rasional, dan terkait dengan metode yang digunakannya. Artinya Sosiologi tidak berlawanan dengan akal sehat dan kenyataan yang ada, serta dalam penelitiannya menggunakan metode-metode sosiologi.

7. **Sosiologi Termasuk Ilmu Pengetahuan Umum, Bukan Ilmu Pengetahuan Khusus.** Artinya Sosiologi mempelajari gejala umum yang terjadi pada objek studinya yaitu masyarakat. Gejala umum yang dipelajari lebih ditekankan pada interaksi yang terjadi.

Merumuskan suatu definisi (batasan makna) yang dapat mengemukakan keseluruhan pengertian yang dimaksud dalam beberapa kata dan kalimat merupakan hal yang tidak mudah. Oleh sebab itu, suatu definisi yang hanya dapat dipakai sebagai suatu pegangan sementara saja. Sungguhpun penyelidikan berjalan terus dan ilmu pengetahuan tumbuh ke-arah berbagai kemungkinan, masih juga diperlukan suatu pengertian yang pokok dan menyeluruh. Untuk patokan sementara, akan diberikan beberapa definisi sosiologi menurut para ahli sebagai berikut. (Haryanto, D & Nugrohadhi. 2011)

William Kornblum: Sosiologi adalah suatu upaya ilmiah untuk mempelajari masyarakat dan perilaku social anggotanya dan menjadikan masyarakat yang bersangkutan dalam berbagai kelompok dan kondisi.

1. **Roucek dan Warren:** Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antar manusia dalam kelompok.
2. **Allan Johnson:** Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari kehidupan dan perilaku terutama dalam kaitannya dengan suatu sistem sosial dan bagaimana sistem tersebut memengaruhi orang dan bagaimana pula orang yang terlibat di dalamnya memengaruhi sistem tersebut.
3. **Pitirim A. Sorokin:** Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala sosial (misalnya gejala ekonomi, gejala keluarga, dan gejala moral), sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dengan gejala non-sosial, dan yang terakhir, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial lain.
4. **Herbert Spencer:** Sosiologi adalah ilmu yang menyelidiki tentang susunan-susunan dan proses kehidupan sosial sebagai suatu keseluruhan atau suatu sistem.

5. **Emile Durkheim:** Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari fakta sosial. Fakta sosial adalah cara bertindak, berpikir, dan mampu melakukan pemaksaan dari luar terhadap individu.
6. **J. Gillin:** Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari interaksi yang timbul di dalam masyarakat.
7. **William F. Ogburn dan Mayer F. Nimkoff:** Sosiologi adalah penelitian secara ilmiah terhadap interaksi sosial dan hasilnya yaitu organisasi sosial.
8. **P. J. Bauman:** Sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang manusia dan hubungan-hubungan antargolongan manusia.
9. **Paul B. Horton:** Sosiologi adalah ilmu yang memusatkan kajian pada kehidupan kelompok dan produk kehidupan kelompok tersebut.
10. **Mr. J. Bierens De Haan:** Sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang masyarakat manusia, baik mengenai hakikat, susunannya, hubungannya, kodrat-kodrat yang menggeraknya, mengenai kesehatan, dan perkembangan masyarakat.
11. **Soerjono Soekanto:** Sosiologi adalah ilmu yang memusatkan perhatian pada segi-segi kemasyarakatan yang bersifat umum dan berusaha untuk mendapatkan pola-pola umum kehidupan masyarakat.
12. **George Simmel:** Sosiologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari hubungan sesama manusia.
13. **Max Weber:** Sosiologi adalah ilmu yang berupaya memahami tindakan-tindakan sosial. Tindakan sosial adalah tindakan yang dilakukan dengan mempertimbangkan dan berorientasi pada perilaku orang lain.
14. **Drs. Ary H. Gunawan:** Sosiologi adalah ilmu pengetahuan yang berusaha memecahkan masalah dengan analisis atau pendekatan sosiologis.
15. **Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi:** Sosiologi adalah ilmu kemasyarakatan yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial termasuk perubahan sosial.
16. **Charles Ellwood:** Sosiologi adalah pengetahuan yang menguraikan hubungan manusia dan golongannya, asal kemajuannya, bentuk, dan kewajibannya.

17. **J. A. A. Von Dorn dan C. J. Lammers:** Sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang struktur-struktur dan proses-proses kemasyarakatan yang bersifat stabil.
18. **Gustav Ratzenhofer:** Sosiologi adalah pengetahuan tentang hubungan manusia dengan kewajibannya untuk menyelidiki dasar dan terjadinya evolusi sosial serta kemakmuran umum bagi anggota-anggotanya.
19. **Mayor Polak:** Sosiologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari masyarakat secara keseluruhan, yaitu hubungan antara manusia satu dengan manusia lain, manusia dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, baik kelompok formal maupun kelompok informal atau baik kelompok statis maupun kelompok dinamis.
20. **Koentjaraningrat:** Sosiologi adalah suatu proses yaitu proses belajar kebudayaan dalam hubungan dengan sistem sosial.
21. **Hassan Shandily:** Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hidup bersama dalam masyarakat dan menyelidiki ikatan-ikatan antara manusia yang menguasai kehidupan dengan mencoba mengerti sifat dan maksud hidup bersama cara terbentuk dan tumbuh, serta berubahnya perserikatan-perserikatan hidup serta kepercayaan.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa definisi tentang **Sosiologi** dikenal sebagai ilmu pengetahuan tentang masyarakat. Masyarakat adalah sekelompok individu yang mempunyai hubungan, memiliki kepentingan bersama, dan memiliki budaya. Sosiologi hendak mempelajari masyarakat, perilaku masyarakat, dan perilaku sosial manusia dengan mengamati perilaku kelompok yang dibangunnya. Sebagai sebuah ilmu, sosiologi merupakan pengetahuan kemasyarakatan yang tersusun dari hasil-hasil pemikiran ilmiah dan dapat dikontrol secara kritis oleh orang lain atau umum.

E. OBJEK KAJIAN SOSIOLOGI

Kajian sosiologi tentang pendidikan mencakup semua jalur pendidikan, baik sekolah maupun pendidikan luar sekolah, terutama apabila ditinjau dari sosiologi maka pendidikan

keluarga sangat penting, karena keluarga merupakan lembaga sosial pertama bagi setiap manusia. Kegiatan pendidikan yang sistematis terjadi di lembaga sekolah yang dengan sengaja dibentuk oleh masyarakat. Bahwa masyarakat yang dilihat dari sudut hubungan antarmanusia tersebut di dalam masyarakat. Jadi pada dasarnya sosiologi mempelajari masyarakat dan perilaku sosial manusia dengan meneliti kelompok yang dibangunnya. Sosiologi mempelajari perilaku dan interaksi kelompok, menelusuri asal-usul pertumbuhannya serta menganalisis pengaruh kegiatan kelompok terhadap anggotanya. Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan mempunyai beberapa objek sebagai berikut: (Soekanto, S. 2010)

- 1. Objek Sosiologi Material:** Mengacu pada benda fisik, sumber daya, dan tempat yang menentukan kulturnya. Seperti rumah, tetangga, kota/ daerah, sekolah, tempat ibadah, kantor, peralatan, produk, dan lain-lain. Semua aspek fisik tersebut menentukan perilaku dan kultur seseorang. Contoh dari perubahan sosial karena materi adalah, karena di internet terdapat banyak sekali terdapat materi tugas, maka siswa/mahasiswa harus mempelajari bagaimana cara menggunakan komputer dan internet. Lama-kelamaan internet akan menjadi kebutuhan siswa itu walaupun untuk tujuan lain seperti berkomunikasi menggunakan jejaring sosial. Atau masyarakat di hutan harus terbiasa menggunakan segala sesuatu dari alam untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka.
- 2. Objek Sosiologi Nonmaterial:** Mengacu pada budaya dan adat istiadat. Seperti nilai-nilai, aturan, norma, moral, bahasa, organisasi, dan lembaga. Misalnya, konsep dari suatu agama melahirkan suatu aturan, nilai, moral, bahasa, dan etnis yang disesuaikan dengan agama yang dianut.
- 3. Objek Sosiologi Formal:** Objek formal sosiologi lebih ditekankan pada manusia sebagai makhluk sosial atau masyarakat. Dengan demikian objek formal sosiologi adalah hubungan manusia antara manusia serta proses yang timbul dari hubungan manusia di dalam masyarakat.
- 4. Objek Sosiologi Budaya:** Objek budaya salah satu faktor

yang dapat memengaruhi hubungan satu dengan yang lain.

5. Objek Sosiologi Agama: Pengaruh dari objek dari agama ini dapat menjadi pemicu dalam hubungan sosial masyarakat, dan banyak juga hal-hal ataupun dampak yang memengaruhi hubungan manusia.

Meyer F. Nimkoff menyebutkan bahwa lapangan studi sosiologi ada tujuh objek besar, yaitu sebagai berikut.

- a. Faktor-faktor dalam kehidupan manusia.
- b. Kebudayaan.
- c. *Human nature* (sifat hakiki manusia).
- d. Perilaku kolektif.
- e. Persekutuan hidup.
- f. Lembaga-lembaga sosial (lembaga perkawinan, pemerintahan, keagamaan, dan lainnya).
- g. *Social change* (perubahan sosial).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa objek kajian sosiologi sebagaimana kedudukannya sebagai ilmu sosial adalah masyarakat dilihat dari sudut hubungan antar- manusia dan proses yang timbul dari hubungan manusia tersebut dalam masyarakat. Dengan demikian, sosiologi pada dasarnya mempelajari masyarakat dan perilaku sosial manusia dengan meneliti kelompok yang dibangunnya.

F. SOSIOLOGI SEBAGAI ILMU PENGETAHUAN

Dalam ilmu-ilmu social, istilah social merujuk pada objek kajian ilmu itu sendiri yaitu masyarakat sedangkan sosialisme merujuk pada idiologi suatu bangsa yang terkait dengan persoalan-persoalan metode memakmurkan bangsa. Adapun istilah social pada kata Departemen Sosial merujuk pada suatu kegiatan yang berkaitan dengan persoalan-persoalan kemanusiaan seperti kesejahteraan, tunawisma, tunasusila, dan tunakarya yang intinya merupakan rujukan suatu pekerjaan.

Lazimnya sebiah pengetahuan yang menjadi disiplin keilmuan maka sosiologi juga memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Elly M. Setiadi & Kolip, 2011 : 24-25) :

1. Sosiologi bersifat ***Empiris***, artinya sosiologi adalah ilmu pengetahuan yang objek kajiannya didasarkan pada observasi

terhadap kenyataan kehidupan manusia dan akal sehat sehingga hasil penelaahan ilmu tersebut tidak bersifat spekulatif. Yang dimaksud dengan spekulatif adalah mengira-ngira suatu kebenaran. Dalam kajian ilmiah tidak dibenarkan membuat kesimpulan ilmiah dengan dasar perkiraan atau prediksi, sebab dasar kebenaran ilmiah adalah realitas, fakta atau bukti empiris.

2. Sosiologi bersifat ***Teoritis***, artinya ilmu pengetahuan tersebut selalu berusaha menyusun bastraksi (perwujudan) dari hasil-hasil observasi.
3. Sosiologi bersifat ***Kumulatif***, yang artinya bahwa teori-teori dari masing-masing ilmu tersebut dibentuk atas dasar teori-teori sudah ada dalam arti memperbaiki, memperluas, atau memperhalus teori yang sudah ada sebelumnya.
4. Sosiologi bersifat ***Nonetis***, artinya dalam ilmu tersebut yang dipersoalkan adalah fakta yang menjadi objek kajiannya bukan baik dan buruknya fakta tertentu berdasarkan pola-pola aturan yang bersifat normatif, oleh sebab itu kajian kedua ilmu tersebut lebih terfokus pada menjelaskan fakta secara analitis.

G. TUJUAN SOSIOLOGI DALAM PENDIDIKAN

Ada beberapa konsep tentang tujuan sosiologi dalam pendidikan antara lain (Nasution.2010) :

1. Sosiologi pendidikan berfungsi menganalisis proses sosialisasi anak, baik dalam keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dalam hal ini harus diperhatikan pengaruh lingkungan dan kebudayaan masyarakat terhadap perkembangan pribadi anak. Misalnya, anak yang terdidik dengan baik dalam keluarga yang religius, setelah dewasa/tua akan cenderung menjadi manusia yang religius pula. Anak yang terdidik dalam keluarga intelektual akan cenderung memilih/mengutamakan jalur intelektual pula, dan sebagainya.
2. Sosiologi pendidikan berfungsi menganalisis perkembangan dan kemajuan sosial. Banyak orang/pakar yang beranggapan bahwa pendidikan memberikan kemungkinan yang besar

bagi kemajuan masyarakat, karena dengan memiliki ijazah yang semakin tinggi akan lebih mampu menduduki jabatan yang lebih tinggi pula (serta penghasilan yang lebih banyak pula, guna menambah ke-sejahteraan sosial). Di samping itu dengan pengetahuan dan keterampilan yang banyak dapat mengembangkan aktivitas serta kreativitas sosial.

3. Sosiologi pendidikan berfungsi menganalisis status pendidikan dalam masyarakat. Berdirinya suatu lembaga pendidikan dalam masyarakat sering disesuaikan dengan tingkatan daerah di mana lembaga pendidikan itu berada. Misalnya, perguruan tinggi bisa didirikan di tingkat provinsi atau minimal kabupaten yang cukup animo mahasiswanya serta tersedianya dosen yang bonafid.
4. Sosiologi pendidikan berfungsi menganalisis partisipasi orang-orang terdidik/ berpendidikan dalam kegiatan sosial. Peranan/aktivitas warga yang berpendidikan/ intelektual sering menjadi ukuran tentang maju dan berkembang kehidupan masyarakat. Sebaiknya warga yang berpendidikan tidak segan-segan berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosial, terutama dalam memajukan kepentingan/kebutuhan masyarakat. Ia harus menjadi motor penggerak dari peningkatan taraf hidup sosial.
5. Sosiologi pendidikan berfungsi membantu menentukan tujuan pendidikan. Sejumlah pakar berpendapat bahwa fungsi pendidikan nasional harus bertolak dan dapat dipulangkan kepada filsafat hidup bangsa tersebut.
6. Sosiologi pendidikan berfungsi utama memberi kepada guru-guru (termasuk para peneliti dan siapa pun yang terkait dalam bidang pendidikan) latihan-latihan yang efektif dalam bidang sosiologi sehingga dapat memberikan sumbangannya secara cepat dan tepat kepada masalah pendidikan. Menurut pendapatnya, sosiologi pendidikan tidak hanya berkenaan dengan proses belajar dan sosialisasi yang terkait dengan sosiologi saja, tetapi juga segala sesuatu dalam bidang pendidikan yang dapat dianalisis sosiologi. Seperti sosiologi yang digunakan untuk meningkatkan teknik mengajar yaitu metode sosiodrama, bermain peranan (*role playing*) dan

sebagainya.

Dengan demikian sosiologi pendidikan bermanfaat besar bagi para pendidik, selain berharga untuk menganalisis pendidikan, juga bermanfaat untuk memahami hubungan antara manusia di sekolah serta struktur masyarakat. Sosiologi pendidikan tidak hanya mempelajari masalah-masalah sosial dalam pendidikan saja, melainkan juga hal-hal pokok lain, seperti tujuan pendidikan, bahan kurikulum, strategi belajar, sarana belajar, dan sebagainya. Sosiologi pendidikan ialah analisis ilmiah atas proses sosial dan pola-pola sosial yang terdapat dalam sistem pendidikan. Dari analisis inilah, sebuah pendidikan bisa lebih tepat sasaran karena berasal dari pembacaan yang tepat tentang kondisi seluruh aspek yang berhubungan dengannya.

H. MANFAAT SOSIOLOGI DALAM PENDIDIKAN

Beberapa manfaat sosiologi dari segi kehidupan bermasyarakat, sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan kebhinekaan social seperti keragaman ras, suku, dan agama
2. Menumbuhkan kepekaan terhadap toleransi sosial
3. Menghindari konflik sosial
4. Menghindari dominasi sosial
5. Ketertiban dan pengendalian sosial
6. Meningkatkan integritas nasional
7. Interaksi sosial
8. Sosiologi sebagai ahli riset
9. Sosiologi konsultan kebijakan
10. Menujang sebuah proses-proses kesuksesan
11. Keteraturan pada pola hidup di lingkungan
12. Menghormati pada sebuah perbedaan
13. Menciptakan kerjasama antar pihak
14. Penyesuaian diri pada lingkungan
15. Perbaikan diri menanggapi masalah

Selain berbagai tujuan di atas, berikut ini ada beberapa manfaat dari mempelajari sosiologi pendidikan bagi guru yaitu:

1. Guru mampu mengetahui karakteristik dari setiap peserta

didik, meliputi keadaan sosialnya maupun keadaan psikologisnya, sehingga guru dapat menerapkan teknik mengajar yang tepat kepada peserta didik.

2. Guru mampu menempatkan dirinya sebagai seseorang yang memiliki kewibawaan. Kewibawaan perlu bagi seorang guru karena dengan adanya kewibawaan, maka pengaruh yang akan diberikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa karena siswa beranggapan bahwa pengaruh tersebut memang pantas untuk ditiru.
3. Guru mampu memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan ilmu pendidikan.
4. Mengetahui pembinaan ideologi pancasila dan kebudayaan nasional Indonesia dilingkungan pendidikan dan pengajaran.
5. Guru dapat memahami karakteristik proses belajar dan pembelajaran sehingga guru dapat menentukan sistem pembelajaran yang tepat untuk diterapkan.
6. Guru mampu memahami lingkungan sekitar siswa untuk dimanfaatkan dalam peningkatan proses dan hasil pendidikan, sehingga dapat memberikan prinsip-prinsip untuk digunakan dalam membuat keputusan yang baik dalam pendidikan.

Di dalam kehidupan bersosial, kita harus tahu tentang makna dari ilmu sosiologi, menurut saya, ilmu sosiologi sangat penting dan merupakan induknya ilmu? mengapa saya berkata demikian? karena percuma kita belajar pendidikan, ekonomi, budaya, politik, atau ilmu lainnya jika ilmu sosiologi yg kita punya tidak dapat diterapkan dan tidak menimbulkan hasil.

Sosiologi itu diibaratkan seperti garam, jika sayur tanpa garam akan terasa hambar dan orang yang mau memakan pun hanya sedikit, Begitupun sosiologi, sosiologi sangat berperan dan mendukung bagi kelangsungan ilmu lainnya, karena dengan sosiologi, kita bisa dekat dengan masyarakat, bersosial dengan baik, bahkan jika suatu saat kita membutuhkan kepentingan, maka tidak akan terlalu sulit. Lain hal bila kita tidak memiliki, tidak mengetahui dan tidak mengamalkan ilmu sosiologi atau sosial dengan baik, maka kehidupan sosial dan kepentingan kita pun akan terasa sulit untuk memperoleh yang terbaik

BAB II PEMBELAJARAN

A. HAKIKAT PEMBELAJARAN

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Secara implisit dalam pengertian ini terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode ini didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada. Kegiatan-kegiatan ini pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran. Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang mungkin dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran menaruh perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa”, dan bukan pada “apa yang dipelajari siswa”.

Dengan demikian perlu diperhatikan adalah bagaimana cara mengorganisasi pembelajaran, bagaimana cara menyampaikan isi pembelajaran, dan bagaimana menata interaksi antara sumber-sumber belajar yang ada agar dapat berfungsi secara optimal. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Pada kenyataan yang kita lihat di sekolah-sekolah, seringkali guru terlalu aktif di dalam proses pembelajaran, sementara siswa dibuat pasif, sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran tidak efektif. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektivitas pembelajaran tidak akan dapat dicapai. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut agar mampu mengelola proses

pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau dan mampu belajar.

B. CIRI-CIRI PEMBELAJARAN

Ada tiga ciri khas dalam sistem pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik dalam bukunya kurikulum dan pembelajaran yaitu sebagai berikut :

1. Rencana ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran dalam suatu rencana khusus.
2. Kesalingtergantungan (*interdependence*), antara unsur “sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan”. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Seperti sistem transportasi, sistem komunikasi, sistem pemerintahan, semuanya memiliki tujuan (Oemar Hamalik, 1995: 66)

Selanjutnya ciri-ciri pembelajaran lebih detail adalah sebagai berikut:

1. Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk siswa dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Fokus materi ajar, terarah, dan terencana dengan baik.
4. Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
5. Aktor guru yang cermat dan tepat.
6. Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing-masing.
7. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
8. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk. Yang menjadi kunci untuk menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata ajaran dan guru itu sendiri. Kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dikembangkan dan diapresiasi. Mata ajaran

yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan.

Untuk mengetahui bagaimana memperoleh hasil yang efektif dalam proses pembelajaran, maka sangat penting untuk mengetahui ciri-cirinya selain di atas. Adapun Pembelajaran yang efektif dapat diketahui dengan ciri:

1. Belajar secara aktif baik mental maupun fisik. Aktif secara mental ditunjukkan dengan mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berfikir kritis. Dan secara fisik, misalnya menyusun intisari pelajaran, membuat peta dan lain-lain.
2. Metode yang bervariasi, sehingga mudah menarik perhatian siswa dan kelas menjadi hidup.
3. Motivasi guru terhadap pembelajaran di kelas. Semakin tinggi motivasi seorang guru akan mendorong siswa untuk giat dalam belajar.
4. Suasana demokratis di sekolah, yakni dengan menciptakan lingkungan yang saling menghormati, dapat mengerti kebutuhan siswa, tenggang rasa, memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, menghargai pendapat orang lain.
5. Pelajaran di sekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan nyata.
6. Interaksi belajar yang kondusif, dengan memberikan kebebasan untuk mencari sendiri, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab yang besar pada pekerjaannya dan lebih percaya diri sehingga anak tidak menggantungkan pada diri orang lain.
7. Pemberian remedial dan diagnosa pada kesulitan belajar yang muncul, mencari faktor penyebab dan memberikan pengajaran remedial sebagai perbaikan, jika diperlukan.

Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku. Pembelajaran dapat efektif apabila mencapai

tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan indikator pencapaian.

C. PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN

1. Prinsip pembelajaran bersumber dari teori behavioristik (Hartley dan Davies, 1978). Pembelajaran yang dapat menimbulkan proses dengan baik apabila: (a) Peserta didik berpartisipasi secara aktif. (b) Materi disusun dalam bentuk unit-unit kecil dan diorganisir secara sistematis dan logis. (c)Tiap respon peserta didik diberi balikan dan disertai penguatan
2. Prinsip pembelajaran bersumber dari teori kognitif. Pembelajaran akan bermakna apabila: (a) Menekankan akan makna dan pemahaman. (b) Mempelajari materi tidak hanya proses mengulang, tetapi perlu adanya proses transfer. (c) Menekankan adanya pola hubungan seperti bahan dan arti, atau bahan yang telah diketahui dengan struktur kognitif. (d) Menekankan pembelajaran prinsip dan konsep. (e) Menekankan struktur disiplin ilmu dan struktur kognitif. (f) Objek pembelajaran seperti apa adanya dan tidak disederhanakan dalam bentuk eksperimen dalam situasi laboratoris. (g) Menekankan pentingnya bahasa sebagai dasar pikiran dan komunikasi. (h) Perlunya memanfaatkan pengajaran, perbaikan yang lebih bermakna
3. Prinsip pembelajaran humanisme. Menurut teori *humanistic* belajar adalah memanusiakan manusia. Pengalaman dan aktivitas peserta didik merupakan prinsip penting dalam pembelajaran humanisti.
4. Prinsip pembelajaran dalam rangka Pencapaian Ranah Tujuan Ranah tujuan pembelajaran dibedakan
5. Prinsip Pembelajaran Konstruktivisme: Belajar adalah proses aktif peserta didik dalam mengkonstruksi arti, wahana, dialog, pengalaman fisik dalam proses belajar tersebut terjadi proses asimilasi yang menghubungkan pengalaman atau informasi yang sudah dipelajari.
6. Prinsip Pembelajaran Bersumber dari azas mengajar Keberhasilan mengajar perlu diukur dari bagaimana

partisipasi peserta didik dalam PBM. Dan seberapa hasil yang dicapai. Maka timbulah azas-azas mengajar yaitu suatu kaidah bagi pendidik dalam bertindak laku mengajar agar lebih berhasil.

D. JENIS PEMBELAJARAN BERDASARKAN PENDEKATAN

1. *Pendekatan Konsep* merupakan pendekatan yang mementingkan hasil daripada proses perolehan hasil. Untuk itu pendekatan ini terkesan hanya merupakan pemberian informasi, sehingga hasilnya kurang bermakna dan bertahan lama. Bagaimanapun pendekatan ini masih pula dibutuhkan dalam pembelajaran, karena tidak mungkin semua pokok bahasan dapat digunakan pendekatan keterampilan proses. Hal ini disebabkan karena jenis bahan atau mungkin waktu yang tidak memungkinkan dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses semua. Hanya saja perlu digali bagaimana penerapan pendekatan konsep ini dapat digunakan semaksimal mungkin di dalam pembelajaran.
2. *Pendekatan Keterampilan Proses* merupakan pendekatan yang mengembangkan keterampilan memproseskan pemerolehan, sehingga siswa mampu menemukan dan mengembangkan secara bebas dan kreatif fakta dan konsep serta mengaitkannya dengan sikap dan nilai yang diperlukan. Hal ini dapat dilakukan karena pendekatan keterampilan proses dilakukan sebagaimana layaknya ilmuwan menemukan pengetahuan (menggunakan langkah-langkah metode ilmiah), sehingga kevalidannya dapat diandalkan. Keterampilan proses ini tidak saja mementingkan hasil, tetapi juga memperhatikan proses mendapatkan hasil. Dengan melaksanakan pendekatan keterampilan proses berarti siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pengamatan, dan menemukan sendiri konsep dan prinsip, sehingga materi belajar mudah dikuasai oleh siswa.
3. *Pendekatan Expository* guru cenderung memberikan informasi yang berupa teori, generalisasi, hukum atau dalil beserta bukti-bukti yang mendukung. Sedangkan siswa hanya menerima saja informasi yang diberikan oleh guru.

Pengajaran telah diolah oleh guru, sehingga siap disampaikan kepada siswa, dan siswa diharapkan belajar dari informasi yang diterimanya itu.

4. *Pendekatan Discovery* atau penemuan adalah proses mental yang dicirikan dengan siswa dapat mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental itu misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan, dan sebagainya. *Inquiry* atau penyelidikan mengandung proses mental yang lebih tinggi, misalnya merumuskan problem, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis data, membuat kesimpulan, dan lain sebagainya. Dari sini dapat dilihat bahwa *inquiry* ini selaras dengan teori belajar yang ditemukan oleh Brunner. Menurut Brunner *discovery learning* adalah merupakan belajar dengan menemukan sendiri menggunakan prinsip belajar induktif, yaitu dari khusus ke yang umum. Sumber munculnya *discovery learning* ini adalah teori belajar Piaget, yaitu anak harus berperan secara aktif di dalam kelas.
5. *Pendekatan Humanistik*, suatu pendekatan yang berpusat pada siswa (*student centered*). Pendekatan ini mengutamakan perkembangan afektif siswa sebagai prasyarat dan sebagai bagian integral dari proses belajar. Hal ini dapat terlaksana apabila kesejahteraan mental dan emosional siswa dipandang sebagai sentral pendidikan. Prioritasnya adalah pengalaman belajar yang diarahkan terhadap tanggapan minat, kebutuhan, dan kemampuan siswa.
6. *Pendekatan Rekonstruksionalisme*, suatu pendekatan yang menfokuskan pada masalah-masalah penting yang dihadapi masyarakat. Untuk itu pendekatan ini juga disebut pendekatan rekonstruksi sosial. Pendekatan ini dibagi menjadi dua, yaitu: Rekonstruksionalisme Konservatif Pendekatan ini ditujukan kepada peningkatan mutu kehidupan individu maupun masyarakat dengan mencari penyelesaian masalah-masalah yang paling mendesak yang dihadapi masyarakat. Rekonstruksionalisme Radikal

Pendekatan ini mempunyai tujuan untuk merombak tata sosial yang ada dan membangun struktur sosial baru.

Jadi pendekatan pembelajaran dapat kita pahami bersama bahwa 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 teoritis tertentu.

BAB III

RANGKUMAN SOSIOLOGI SMA KOMPLIT

Pelajaran sosiologi merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah menengah atas (SMA dan sederajat) maupun di Perguruan Tinggi (jurusan sosiologi/pendidikan sosiologi) khususnya Program Studi Pendidikan Sosiologi STKIP Mega Rezky Makassar. Sosiologi menjadi pelajaran yang menyenangkan karena jika dilihat dari obyeknya saja adalah masyarakat, yang berarti kita juga mempelajari diri kita sendiri didalam hidup bermasyarakat. Peserta didik (siswa/mahasiswa) senang belajar sosiologi karena bahasan dalam sosiologi tidak asing lagi bagi peserta didik karena terdapat dalam masyarakat yang menjadi objek utama kajian sosiologi.

Sosiologi dapat menjadi pelajaran yang menyenangkan bila didukung dengan cara penyampaian materi dan sikap pendidik serta mampu memahami dan menyikapi perbedaan yang ada pada masing-masing peserta didik dalam proses pembelajaran yang menjadi hal penting dan dasar untuk tercapainya suatu proses pembelajaran yang efektif sehingga tujuan dari pendidikan itu sendiri dapat tercapai dengan optimal. Selain itu, agar pengembangan pendidikan yang berbasis sosiologi kritis, kreativitas, dan mentalitas harus didukung dengan strategi pembelajaran yang inovatif yang artinya pembelajaran sebaiknya digunakan dengan melibatkan siswa sebagai pemain dan guru sebagai scenario. Oleh karena itu, perlunya variasi strategi pembelajaran oleh seorang pendidik akan sangat menentukan sikap senang atau tidaknya peserta didik pada suatu mata kuliah/mata pelajaran sosiologi. Dalam buku ini penulis sajikan materi sosiologi dalam bentuk ringkasan yang mudah dipahami. Materi di sini akan mencakup: Sosiologi itu ilmu apa *sih, dalam buku ini?* Kenapa kita perlu belajar Sosiologi? dari situ kalian sudah bisa membayangkan kenapa manusia itu perlu adanya interaksi sosial, sosialisasi, nilai & norma, juga perilaku menyimpang sampai penelitian dan materi sosiologi lainnya. (Amidjuwadi, 2016).

A. SOSIOLOGI

- 1. Pengertian Sosiologi** adalah ilmu yang mempelajari atau membuat kajian tentang perilaku sosial antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah jauh dengan yang namanya hubungan sosial, karena bagaimanapun hubungan tersebut mempengaruhi perilaku orang-orang.
- 2. Manfaat ilmu sosiologi;** Sosiologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang berbagai fenomena social yang memiliki manfaat untuk menanamkan atau meningkatkan jiwa sensitivitas pada masing-masing individu agar mampu menghargai dan menyayangi orang lain, sehingga memunculkan rasa simpati dan empati bukan antipasti.

B. NORMA SOSIAL

Norma Sosial adalah kebiasaan umum yang menjadi patokan perilaku dalam suatu kelompok masyarakat dan batasan wilayah tertentu.

- 1. Norma;** Akan berkembang seiring dengan kesepakatan-kesepakatan sosial masyarakatnya, sering juga disebut dengan peraturan sosial.
- 2. Fungsi Norma**
 - a) Mengatur tingkah laku masyarakat agar sesuai dengan nilai yang berlaku.
 - b) Menciptakan ketertiban dan keadilan dalam masyarakat.
 - c) Membantu mencapai tujuan bersama masyarakat.
 - d) Menjadi dasar untuk memberikan sanksi kepada warga masyarakat yang melanggar norma.

C. NILAI SOSIAL

- 1. Nilai sosial** adalah nilai yang dianut oleh suatu masyarakat, mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat. Untuk menentukan sesuatu itu dikatakan baik atau buruk, pantas atau tidak pantas harus melalui proses menimbang. Sedangkan Menurut Notonegoro Nilai Sosial adalah Segala sesuatu yang

diciptakan manusia dan digunakan sebagai pedoman dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Macam-Macam Nilai Dimasyarakat yaitu

- a) **Nilai Material;** Segala sesuatu yang berguna bagi unsur fisik manusia.
- b) **Nilai Vital;** Segala sesuatu yang berguna bagi manusia untuk mengadakan kegiatan dan aktivitas.
- c) **Nilai Kerohanian;** Segala sesuatu yang berguna bagi batin (rohani) manusia.
- d) **Nilai Kebenaran;** Bersumber pada akal manusia.
- e) **Nilai Keindahan;** Bersumber pada rasa keindahan (nilai estetika).
- f) **Nilai Kebaikan/Nilai Moral;** Bersumber pada kodrat manusia/menurut suara hati manusia.
- g) **Nilai Religius;** Bersumber pada ajaran Tuhan.

3. Menurut Cirinya

- a) **Nilai Dominan;** Nilai yang dianggap lebih penting dibandingkan nilai lainnya. Ukuran dominan atau tidaknya suatu nilai didasarkan pada hal-hal berikut: (1) Banyaknya penganut nilai tersebut. (2) Lamanya nilai tersebut digunakan atau tidak. (3) Tinggi rendahnya usaha pemberlakuan nilai tersebut. (4) Prestise/kebanggaan penganut nilai tersebut di masyarakat.
- b) **Nilai yang Mendarah Daging;** Nilai yang telah menjadi kepribadian dan kebiasaan sehingga seseorang menjalankannya secara tak sadar.

4. Menurut Sifatnya

- a) **Nilai Subjektif;** Nilai suatu objek yang bergantung pada subjek yang menilainya.
- b) **Nilai Objektif;** Nilai suatu objek yang melekat pada objeknya dan tidak bergantung pada subjek yang menilai (bersifat universal).

5. Menurut Bidang Penerapannya

- a) **Nilai Sosial;** Nilai yang terdapat dalam kehidupan masyarakat, toleransi, solidaritas, musyawarah, dll.
- b) **Nilai Kesusilaan;** Nilai yang berkaitan dengan sopan santun dalam berbagai aktivitas masyarakat.

- c) **Nilai Seni;** Segala sesuatu yang dapat menimbulkan keindahan dan kekaguman.
- d) **Nilai Religius;** Nilai yang bersumber pada ajaran agama.
- e) **Nilai Ekonomi;** Sesuatu yang dapat memuaskan kebutuhan secara materiil atau berkaitan dengan proses produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa.
- f) **Nilai Politik;** Hal-hal yang berkaitan dengan kekhasan serta cara mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara.
- g) **Nilai Edukatif;** Segala sesuatu yang berhubungan dengan proses penyelenggaraan pendidikan secara formal maupun non formal.
- h) **Nilai Budaya;** Nilai budaya bersifat langgeng, tidak mudah berubah apapun tergantikan dengan nilai budaya yang lain. Anggota masyarakat memiliki nilai sebagai hasil proses belajar sejak masa kanak-kanak hingga dewasa yang telah mendarah daging.

D. MASALAH SOSIAL

1. Pengertian Masalah Sosial

Perlu diketahui bahwa mempelajari masalah sosial termasuk penting dalam kehidupan, selain bertambahnya pengetahuan mempelajari masalah-masalah sosial akan menumbuhkan rasa saling menghormati satu sama lain dan sangat fleksibel dalam mengatasi masalah. Istilah masalah sosial mengandung dua kata, yakni masalah dan sosial. Kata “sosial” membedakan masalah ini dengan masalah ekonomi, politik, fisika, kimia, dan masalah lainnya. Meskipun bidang-bidang ini masih terkait dengan masalah sosial. Kata “sosial” antara lain mengacu pada masyarakat, hubungan sosial, struktur sosial, dan organisasi sosial. Sementara itu kata “masalah” mengacu pada kondisi, situasi, perilaku yang tidak diinginkan, bertentangan, aneh, tidak benar, dan sulit. Untuk lebih jelasnya berikut ada beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli antara lain:

- a) **Soerjono Soekanto** masalah sosial adalah suatu ketidaksesuaian yang terjadi antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat, di mana ketidaksesuaian

tersebut bisa membahayakan kehidupan kelompok sosial masyarakat lainnya.

- b) **Martin** masalah sosial adalah situasi yang dinyatakan sebagai keadaan yang bertentangan dengan nilai-nilai terhadap masyarakat yang cukup penting, di mana masyarakat telah sepakat melakukan suatu tindakan untuk merubah situasi tersebut.
- c) **Lesi** masalah sosial adalah suatu kondisi yang berpengaruh dalam kehidupan besar masyarakat sebagai sesuatu yang tidak diinginkan, oleh sebab itu perlu dilakukan tindakan untuk mengatasi atau memperbaikinya.
- d) **Soetomo** masalah sosial adalah suatu kondisi yang tidak diinginkan terjadi pada sebagian warga masyarakat.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa masalah sosial adalah suatu kondisi yang tidak diharapkan timbul dalam masyarakat, karena mengganggu ketentraman masyarakat, kemudian diperlukan juga adanya tindakan dari hasil kesepakatan bersama untuk mengatasi atau memperbaikinya.

Masalah sosial tidak selamanya timbul akibat faktor-faktor sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, akan tetapi juga terjadi akibat faktor-faktor lain seperti berikut ini:

- a) Faktor ekonomi: contohnya kemiskinan, pengangguran, kriminalitas.
- b) Faktor biologis: contohnya cacat fisik, wabah penyakit menular, fenomena bunuh diri.
- c) Faktor psikologis: contohnya sakit jiwa, frustrasi berkepanjangan, kecemburuan sosial.
- d) Faktor budaya: contohnya kenalan remaja, vandalisme, premanisme, prostitusi.
- e) Faktor lingkungan perumahan yang tidak layak huni: contohnya perumahan yang kumuh dan padat, yang berdampak terjadinya ketidakateraturan sosial.
- f) Faktor alam: contohnya bencana alam seperti gempa bumi, meletusnya gunung berapi, banjir, musim kemarau yang berkepanjangan, dan lain-lain.

2. Kemiskinan sebagai masalah sosial

Kemiskinan lazimnya digambarkan sebagai gejala kekurangan pendapatan untuk memenuhi kebutuhan hidup yang pokok. Sekelompok anggota masyarakat dikatakan berada di bawah garis kemiskinan jika pendapatan kelompok anggota masyarakat ini tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan hidup yang paling pokok seperti pangan, pakaian dan tempat tinggal. Garis kemiskinan yang menentukan batas minimum pendapatan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pokok, dapat dipengaruhi oleh tiga hal: (1) persepsi manusia terhadap kebutuhan pokok yang diperlukan, (2) posisi manusia di dalam lingkungan sekitar, dan (3) kebutuhan objektif manusia untuk dapat hidup secara manusiawi.

Kemiskinan dipahami dalam berbagai cara. Pemahaman utamanya mencakup:

- a) Gambaran kekurangan materi, yang biasanya mencakup kebutuhan pangan sehari-hari, sandang, perumahan, dan pelayanan kesehatan. Kemiskinan dalam arti ini dipahami sebagai situasi kelangkaan barang-barang dan pelayanan dasar.
- b) Gambaran tentang kebutuhan sosial, termasuk keterkucilan sosial, ketergantungan, dan ketidakmampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Hal ini termasuk pendidikan dan informasi. Keterkucilan sosial biasanya dibedakan dari kemiskinan, karena hal ini mencakup masalah-masalah politik dan moral, dan tidak dibatasi pada bidang ekonomi. Gambaran kemiskinan jenis ini lebih mudah diatasi daripada dua gambaran yang lainnya.
- c) Gambaran tentang kurangnya penghasilan dan kekayaan yang memadai. Makna "memadai" di sini sangat berbeda-beda melintasi bagian-bagian politik dan ekonomi di seluruh dunia.

Perdebatan tentang apa yang menjadi penyebab kemiskinan bagi seorang atau sekelompok orang belum mencapai kata sepakat. hanya, dari beberapa pendapat jika disimpulkan ada tiga factor yang menyebabkan kemiskinan. Tiga factor yaitu (1) kemiskinan yang disebabkan *handicap*

badaniah ataupun mental seseorang; (2) kemiskinan yang disebabkan oleh bencana alam; (3) kemiskinan buatan.

Selain itu, kemiskinan banyak dihubungkan dengan beberapa hal berikut ini :

- a. Penyebab individual, atau patologis yang melihat kemiskinan sebagai akibat dari perilaku, pilihan, atau kemampuan dari si miskin.
- b. Penyebab keluarga, yang menghubungkan kemiskinan dan pendidikan keluarga
- c. Penyebab subbudaya (*subcultural*), yang menghubungkan kemiskinan dengan kehidupan sehari-hari, dipelajari, atau dijalankan dalam lingkungan sekitar.
- d. Penyebab agensi, yang melihat kemiskinan sebagai akibat dari aksi orang lain, termasuk perang, pemerintah, dan ekonomi.
- e. Penyebab structural, yang memberikan alasan bahwa kemiskinan merupakan hasil dari struktur sosial.

3. Kejahatan sebagai masalah sosial

Sosiologi berpendapat bahwa kejahatan disebabkan karena kondisi-kondisi dan proses social yang sama, yang menghasilkan perilaku-perilaku social lainnya. Analisis terhadap kondisi dan proses-proses tersebut menghasilkan dua kesimpulan yaitu **pertama**, terdapat hubungan antara variasi angka kejahatan dengan variasi organisasi-organisasi social di mana kejahatan tersebut terjadi. Tinggi rendahnya angka kejahatan berhubungan erat dengan bentuk-bentuk dan organisasi-organisasi social di mana kejahatan tersebut terjadi. Maka angka-angka kejahatan dalam masyarakat, golongan-golongan masyarakat dan kelompok-kelompok social mempunyai hubungan dengan kondisi-kondisi dan proses-proses. Misalnya gerak social, persaingan serta pertentangan kebudayaan, ideology politik, agama, ekonomi dan seterusnya.

Kedua, para sosiolog berusaha untuk menentukan proses-proses yang menyebabkan seseorang menjadi penjahat. Analisis ini bersifat social psikologis. Beberapa ahli menekankan pada beberapa bentuk proses seperti imitasi, pelaksanaan peranan social, asosiasi diferensial, kompetensi,

identifikasi, konsepsi diri pribadi dan kekecewaan yang agresif sebagai proses-proses yang menyebabkan seseorang menjadi penjahat. Selanjutnya dikatakan bahwa bagian pokok dari pola-pola perilaku jahat tadi dipelajari dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat intim. Alat-alat komunikasi tertentu seperti buku, surat kabar, film, televisi, radio, memberikan pengaruh-pengaruh tertentu, yaitu dalam memberikan sugesti kepada orang perorangan untuk menerima atau menolak pola-pola perilaku jahat.

E. PERILAKU MENYIMPANG

1. Pengertian Perilaku Menyimpang

Fenomena perilaku menyimpang dalam kehidupan bermasyarakat memang menarik untuk dibicarakan. Perilaku menyimpang kemudian menyiratkan kesan, meskipun tidak ada masyarakat yang seluruh warganya dapat menaati dengan penuh seluruh aturan norma sosial yang berlaku tetapi apabila terjadi pelanggaran yang dilakukan seseorang, maka hal itu dianggap telah mencoreng aib diri sendiri, keluarga komunitas besarnya.

Perilaku menyimpang adalah perilaku dari para warga masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma sosial yang berlaku. Secara sederhana kita memang dapat mengatakan, bahwa seseorang berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat (minimal di suatu kelompok atau komunitas tertentu) perilaku atau tindakan tersebut diluar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai, atau norma sosial yang berlaku. Membahas perilaku menyimpang tidaklah sederhana, sebab banyak batasan tentang perilaku menyimpang, akan tetapi pada dasarnya perilaku menyimpang tetap berfokus pada perilaku anggota-anggota dalam masyarakat.

Dari berbagai paparan diatas dapat disimpulkan bahwa tidak semua perilaku menyimpang bersifat negative, tetapi adakalanya perilaku menyimpang justru dari pola yang dianggap salah ke pola kelakuan yang dianggap benar. Oleh sebab itu, secara garis besar bentuk perilaku menyimpang dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

a) Penyimpangan Positif

Penyimpangan positif adalah penyimpangan yang terarah pada nilai-nilai sosial yang ideal (didambakan) walaupun cara atau tindakan yang dilakukan tersebut seolah-olah kelihatan menyimpang dari norma-norma yang berlaku, padahal sebenarnya adalah tidak menyimpang.

b) Penyimpangan Negatif

Penyimpangan negative adalah kecenderungan untuk bertindak kearah nilai-nilai sosial yang dipandang rendah dan akibatnya selalu buruk.

2. Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang

- a) Proses Sosialisasi yang tidak sempurna
- b) Proses sub kebudayaan yang menyimpang
- c) Proses hasil belajar yang menyimpang

3. Hal-Hal yang Memengaruhi Terjadinya Perilaku Penyimpangan

- a) Tidak mempunyai seseorang sebagai panutan dalam memahami dan meresapi tata nilai atau norma-norma yang berlaku di masyarakat. Kondisi semacam ini lazim disebut sebagai hasil proses sosialisasi yang tidak sempurna. Akibatnya, ia tidak bisa membedakan hal-hal yang baik ataupun yang buruk, benar atau salah, pantas atau tidak pantas, dan sebagainya.
- b) Pengaruh lingkungan kehidupan sosial yang tidak baik, misalnya lingkungan yang sering terjadi tindak penyimpangan, seperti prostitusi, perjudian, mabuk-mabukan, dan sebagainya.
- c) Proses bersosialisasi yang negatif, karena bergaul dengan para pelaku penyimpangan sosial, seperti kelompok preman, pemabuk, penjudi, dan sebagainya.
- d) Ketidakadilan, sehingga pihak-pihak yang dirugikan melakukan protes, unjuk rasa, bahkan bisa menjurus ke tindakan anarkis.

4. Jenis Perilaku Menyimpang

Semua jenis tindakan yang bertentangan dengan norma-norma masyarakat akan dianggap sebagai bentuk perilaku menyimpang yang keberadaanya sering kali ditolak oleh

masyarakat. Beberapa di antara perilaku menyimpang yang ditolak oleh masyarakat pada umumnya adalah :

a) Penyalahgunaan narkotika dan obat-obatan terlarang

Penyalahgunaan narkotika dapat disebut sebagai penyimpangan perilaku karena melanggar norma hukum yang berlaku di masyarakat. Narkotika dan obat-obatan terlarang merupakan salah satu jenis zat adiktif, yaitu zat yang mengakibatkan ketergantungan apabila dikonsumsi dan menimbulkan kerusakan pada jaringan saraf dan psikomotorik. Beberapa obat yang memiliki pengaruh terhadap kerja otak atau system saraf dibedakan menjadi empat golongan, yaitu :

- (1)*Sedatif*, Golongan obat ini mengakibatkan menurunnya aktivitas normal otak sehingga para pemakai akan mengantuk terus menerus jika mengonsumsinya. Obat jenis ini dikenal sebagai obat tidur contohnya adalah valium.
- (2)*Stimulan*, Kinerja golongan obat ini berlawanan dengan golongan sedative, yaitu mempercepat kerja otak. Akibatnya bagi para pengguna adalah merasa kuat meski ia tidak tidur dan merasa dalam kondisi priman. Obat ini dikenal dengan istilah pil semangat contohnya kokain.
- (3)*Halusinogen*, Golongan obat ini mengakibatkan timbulnya pengkhayalan (halusisnasi) pada para penggunaanya. Contoh obat ono adalah mariyuana/ganja, ekstasi, dan sabu-sabu
- (4)*Painkiller* (penahan rasa nyeri), Kerja obat ini adalah menekan bagian otak yang bertanggung jawab sebagai pusat rasa. Obat ini sering disebut sebagai narkotik. Contoh obat ini adalah morfin dan heroin, dari tumbuhan opium atau ganja.

b) Perkelahian antar pelajar dan mahasiswa

Dalam kamus bahasa Indonesia “tawuran” dapat diartikan sebagai perkelahian yang meliputi banyak orang. Perkelahian atau tawuran antarpelajar maupun mahasiswa kebanyakan dipicu oleh persoalan yang sepele, seperti perasaan tidak enak atau tidak nyaman karena diledek oleh

pelajar dari sekolah lain atau dari mahasiswa kampus lain. Pada mulanya tawuran antar-pelajar maupun antar-mahasiswa kebanyakan terjadi antar-sekolah atau antar-fakultas atau bisa juga satu sekolah antar-kelas atau antar-perguruan tinggi jika gejala tersebut timbul dikalangan mahasiswa. Tawuran biasanya selain dilakukan di lingkungan sekolah kadang-kadang juga dilakukan diluar sekolah seperti di jalanan umum sehingga mengganggu dan memacetkan lalu lintas. Perilaku menyimpang dikalangan pelajara ini tidak hanya sekedar menyakiti lawan, tetapi terkadang sampai melakukan aksi pembunuhan sesama pelajar atau sesama mahasiswa. Hal yang lebih tragis lagi adalah peretengakaran antar-mahasiswa dari tingkat senior dengan mahasiswa tingkat junior.

Upaya mengatasi tawuran antar pelajar dan mahasiswa adalah sebagai berikut :

- 1) Dengan memandang masa remaja merupakan periode storm and drang period (topan dan badai) dimana gejala emosi dan tekanan jiwa, sehingga perilaku mereka mudah menyimpang. Maka pelajar sendiri perlu mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, Seperti Mengikuti kegiatan kursus, berolahraga, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, dll.
- 2) Lingkungan keluarga juga dapat melakukan pencegahan terjadinya tawuran, dengan cara:
 - (a) Mengasuh anak dengan baik.
 - (b) Penuh kasih sayang
 - (c) Penanaman disiplin yang baik
 - (d) Mengembangkan kemandirian, memberi kebebasan bertanggung jawab
 - (e) Mengembangkan harga diri anak, menghargai jika berbuat baik atau mencapai prestasi tertentu. suasana yang hangat dan bersahabat: Hal ini membuat anak rindu untuk pulang ke rumah.
 - (f) Meluangkan waktu untuk kebersamaan Orang tua menjadi contoh yang baik dengan tidak

menunjukkan perilaku agresif, seperti: memukul, menghina dan mencemooh.

- (g) Memperkuat kehidupan beragama yang diutamakan bukan hanya ritual keagamaan, melainkan memperkuat nilai moral yang terkandung dalam agama dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
 - (h) Melakukan pembatasan dalam menonton adegan film yang terdapat tindakan kekerasannya dan melakukan pemilahan permainan video game yang cocok dengan usianya.
 - (i) Orang tua menciptakan suasana demokratis dalam keluarga, sehingga anak memiliki keterampilan social yang baik. Karena kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan sosial akan menyebabkan ia sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Sehingga timbul rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, cenderung berperilaku normatif (misalnya, asosial ataupun anti-sosial). Bahkan lebih ekstrem biasa menyebabkan terjadinya gangguan jiwa, kenakalan remaja, tindakan kriminal, tindakan kekerasan, dsb.
- 3) Sekolah juga memiliki peran dalam mengatasi pencegahan tawuran, diantaranya:
- (a) Menyelenggarakan kurikulum pendidikan yang baik adalah yang bisa mengembangkan secara seimbang tiga potensi, yaitu berpikir, berestetika, dan berkeyakinan kepada Tuhan.
 - (b) Pendirian suatu sekolah baru perlu dipersyaratkan adanya ruang untuk kegiatan olahraga, karena tempat tersebut perlu untuk penyaluran agresivitas remaja.
 - (c) Sekolah yang siswanya terlibat tawuran perlu menjalin komunikasi dan koordinasi yang terpadu untuk bersama-sama mengembangkan pola penanganan dan penanganan kasus.

c) Perilaku hubungan seks di luar nikah

Dalam lingkungan masyarakat yang bernorma, hubungan seksual sebelum atau di luar nikah tidak dapat dibenarkan, khususnya norma agama, sosial maupun moral dan dianggap sebagai bentuk penyimpangan perilaku dalam kehidupan masyarakat. Hubungan seksual akan dianggap sah dan dibenarkan bila seseorang sudah resmi menikah. Perilaku seks merupakan salah satu kebutuhan pokok yang senantiasa mewarnai pola kehidupan manusia dalam masyarakat. Perilaku seks sangat dipengaruhi oleh nilai dan norma budaya yang berlaku dalam masyarakat. Setiap golongan masyarakat memiliki persepsi dan batas kepentingan tersendiri terhadap perilaku seks. Seks sebagai kebutuhan manusia yang alamiah tersebut dalam upaya pemenuhannya cenderung didominasi oleh dorongan naluri seks secara subyektif. Akibatnya sering terjadi penyimpangan dan pelanggaran perilaku seks di luar batas hak-hak kehormatan dan tata susila kemanusiaan.

5. Pengendalian Sosial untuk Pencegahan dan Mengatasi Perilaku Menyimpang

- a) Preventif merupakan usaha pencegahan terhadap penyimpangan
- b) Represif merupakan usaha mengembalikan keserasian akibat pelanggaran norma

F. STRUKTUR SOSIAL

1. Pengertian Struktur Sosial

Struktur sosial merupakan tatanan sosial dalam kehidupan masyarakat, yang di dalamnya terkandung hubungan timbal balik antara status dan peranan yang mengacu pada suatu keteraturan perilaku di dalam masyarakat.

2. Ciri-ciri struktur sosial secara umum:

- a) Bersifat abstrak, artinya tidak dapat dilihat dan tidak dapat diraba. Struktur sosial disini merupakan hierarki kedudukan dari tingkatan yang tertinggi sampai yang terendah, berfungsi sebagai saluran kekuasaan dan

pengaturan pemenuhan kebutuhan masyarakat secara menyeluruh.

- b) Terdapat dimensi vertikal dan horizontal, struktur sosial pada dimensi vertikal adalah hierarki status-status sosial dengan segala peranannya sehingga menjadi satu sistem yang tidak dapat dipisahkan dari struktur status yang tertinggi hingga struktur status yang terendah. Sedangkan pada struktur sosial yang memiliki dimensi horizontal, seluruh masyarakat berdasarkan karakteristiknya terbagi-bagi dalam kelompok-kelompok sosial yang memiliki karakter sama.
- c) Sebagai landasan sebuah proses sosial suatu masyarakat, artinya proses sosial yang terjadi dalam suatu struktur sosial termasuk cepat lambatnya proses itu sendiri sangat dipengaruhi oleh bagaimana bentuk struktur sosialnya.
- d) Merupakan bagian dari sistem pengaturan tata kelakuan dan pola hubungan masyarakat, artinya struktur sosial yang dimiliki suatu masyarakat berfungsi untuk mengatur berbagai bentuk hubungan antar-individu di dalam masyarakat tersebut.
- e) Struktur sosial selalu berkembang dan dapat berubah, struktur sosial merupakan tahapan perubahan dan perkembangan masyarakat yang mengandung dua pengertian, yaitu dalam struktur sosial terdapat peranan yang bersifat empiris dalam proses perubahan dan perkembangan, serta dalam setiap perubahan dan perkembangan tersebut terdapat tahap perhentian stabilitas, keteraturan, dan integrasi sosial yang berkesinambungan, sebelum terancam proses ketidakpuasan dalam tubuh masyarakat. Pada ciri yang kelima ini dalam sosiologi sering digunakan untuk melukiskan keteraturan sosial atau keteraturan elemen-elemen dalam kehidupan masyarakat.

3. Bentuk-bentuk masyarakat berdasarkan struktur sosial

Berikut ini adalah tiga bentuk masyarakat berdasarkan ciri-ciri struktur sosial dan budayanya seperti yang dikemukakan oleh Selo Soemardjan

a) Masyarakat Sederhana

- 1) Ikatan keluarga dan masyarakatnya sangat kuat.
- 2) Organisasi sosial berdasarkan tradisi turun-temurun.
- 3) Memiliki kepercayaan yang kuat terhadap kekuatan gaib.
- 4) Tidak memiliki lembaga-lembaga khusus, seperti lembaga pendidikan.
- 5) Hukum yang berlaku tidak tertulis.
- 6) Sebagian besar produksi hanya untuk keperluan keluarga sendiri atau untuk pasaran dalam skala kecil.
- 7) Kegiatan ekonomi dan sosial dilakukan secara gotong royong.

b) Masyarakat Madya

- 1) Ikatan keluarga masih kuat, tetapi hubungan dengan masyarakat setempat sudah mengendor.
- 2) Adat istiadat masih dihormati, tetapi mulai terbuka dengan pengaruh luar.
- 3) Timbulnya rasionalitas dalam cara berpikir sehingga kepercayaan-kepercayaan pada kekuasaan kekuatan gaib baru timbul apabila orang mulai kehabisan akal untuk menanggulangi suatu masalah.
- 4) Timbulnya lembaga-lembaga pendidikan formal sampai tingkat lanjutan.
- 5) Hukum tertulis mulai mendampingi hukum tidak tertulis.
- 6) Memberi kesempatan pada produksi pasar sehingga muncul diferensiasi dalam struktur masyarakat.
- 7) Gotong royong hanya untuk keperluan di kalangan tetangga dan kerabat, sedangkan kegiatan ekonomi dilakukan atas dasar uang.

c) Masyarakat Modern

- 1) Hubungan sosial didasarkan atas kepentingan pribadi.
- 2) Hubungan dengan masyarakat lainnya sudah terbuka dan saling mempengaruhi.
- 3) Kepercayaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi sangat kuat.
- 4) Terdapat stratifikasi sosial atas dasar keahlian.

- 5) Tingkat pendidikan formal tinggi.
- 6) Hukum yang berlaku sudah hukum tertulis.
- 7) Ekonomi hampir seluruhnya merupakan ekonomi pasar yang didasarkan atas penggunaan uang dan alat pembayaran lain.

4. Masyarakat Multikultural

Pengertian masyarakat multikultural adalah masyarakat majemuk yang tersusun oleh sejumlah komunitas/etnik yang memiliki kekuatan kompetitif tidak yang kurang lebih seimbang.

- a) Adalah masyarakat majemuk yang tersusun oleh sejumlah komunitas etnik dengan kekuatan kompetitif lebih besar dari pada kelompok yang lainnya. dengan kata lain bahwa suatu kelompok etnis mayoritas mendominasi kompetisi politik atau ekonomi sehingga posisi kelompok-kelompok yang lain menjadi lebih kecil.
- b) Adalah suatu masyarakat di mana satu kelompok etnik minoritas memiliki keunggulan kompetitif yang luas sehingga mendominasi kehidupan politik atau ekonomi masyarakat.
- c) Adalah masyarakat yang terdiri dari sejumlah kelompok etnik, namun semuanya dalam jumlah yang kecil sehingga tidak ada satu kelompok pun yang memiliki posisi politik atau ekonomi yang dominan terhadap yang lainnya.

G. KELOMPOK SOSIAL

1. Pengertian Kelompok Sosial

Kelompok sosial (*social group*) merupakan suatu himpunan atau suatu kesatuan-kesatuan manusia yang hidup bersama, yang disebabkan oleh adanya hubungan antara mereka yang menyangkut hubungan timbal-balik yang saling mempengaruhi dan adanya kesadaran untuk saling tolong menolong. *Soial group* merupakan pengumpulan atau agregasi yang teratur. Kelompok sosial adalah kumpulan orang yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling

berinteraksi. Kelompok diciptakan oleh anggota masyarakat. Kelompok juga dapat mempengaruhi perilaku para anggotanya kelompok sosial mengandung pengertian suatu kumpulan dari individu-individu yang saling berinteraksi sehingga menumbuhkan perasaan bersama. Berikut ini adalah pengertian kelompok sosial dari beberapa ahli.

- a) Menurut Soerjono Soekanto, kelompok adalah himpunan atau kesatuan-kesatuan manusia yang hidup bersama karena saling berhubungan di antara mereka secara timbal balik dan saling mempengaruhi.
- b) Menurut Paul B. Horton dan Chester L. Hunt, istilah kelompok sosial diartikan sebagai kumpulan manusia yang memiliki kesadaran akan keanggotaannya dan saling berinteraksi.
- c) Menurut George Homans, kelompok adalah kumpulan individu yang melakukan kegiatan, interaksi dan memiliki perasaan untuk membentuk suatu keseluruhan yang terorganisasi dan berhubungan secara timbal balik

Manusia pada umumnya dilahirkan seorang diri, akan tetapi dia adalah makhluk yang telah mempunyai naluri untuk hidup dengan manusia lain. Kelompok-kelompok sosial merupakan himpunan atau kesatuan manusia yang hidup bersama. Hubungan tersebut antara lain menyangkut kaitan timbal-balik yang mempengaruhi dan suatu kesadaran untuk saling tolong menolong kelompok sosial terhadap masyarakat (Taufiq Rahman Dhoiri:83)

2. Ciri-Ciri Kelompok Sosial

- a) Merupakan kesatuan yang nyata dan dapat dibedakan dari kelompok atau kesatuan manusia yang lain.
- b) Memiliki struktur sosial
- c) Memiliki norma-norma yang mengatur hubungan diantara para anggotanya.
- d) Memiliki faktor pengikat.
- e) Adanya interaksi dan komunikasi diantara para anggotanya.

3. Proses Pembentukan Kelompok Sosial

- a) Faktor-faktor pendorong timbulnya kelompok sosial
- b) Dorongan untuk mempertahankan hidup

- c) Dorongan untuk meneruskan keturunan
- d) Dorongan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja (internet).

4. Dasar Pembentukan Kelompok Sosial

- a) Kesatuan Genealogis atau Faktor Keturunan
- b) Kesatuan Religius
- c) Kesatuan Teritorial (Community)
- d) Kesatuan Kepentingan (Asosiasi)

5. Klasifikasi Kelompok Sosial

- a) Klasifikasi Kelompok Berdasarkan Solidaritas Antara anggota

Istilah ini dipopulerkan oleh seorang sosiolog yang bernama Emile Durkheim.

1) Solidaritas Mekanik

Solidaritas mekanik adalah solidaritas yang muncul pada masyarakat yang masih sederhana dan diikat oleh kesadaran kolektif serta belum mengenal adanya pembagian kerja diantara para anggota kelompok.

2) Solidaritas Organik

Solidaritas organik adalah solidaritas yang mengikat masyarakat yang sudah kompleks dan telah mengenal pembagian kerja yang teratur sehingga disatukan oleh saling ketergantungan antar-anggota.

- b) Kelompok Formal adalah kelompok yang memiliki sistem hubungan yang sengaja diciptakan, sehingga unsur-unsur dalam suatu organisasi merupakan bagian-bagian fungsional yang berhubungan.

6. Pendekatan Sosiologis Terhadap Kelompok-Kelompok Sosial

Seorang sosiolog di dalam menelaah masyarakat manusia akan banyak berhubungan dengan kelompok sosial, baik yang kecil seperti kelompok keluarga, ataupun kelompok besar seperti masyarakat desa, masyarakat kota, bangsa dan lain. Hampir semua manusia merupakan kelompok sosial yang dinamakan keluarga. Walaupun anggotanya menyebar, tapi pada waktu tertentu mereka pasti akan berkumpul. Bila mereka berkumpul, terjadilah tukar-menukar pengalaman di antara

mereka. Pada saat demikian, terjadi bukanlah pertukaran pengalaman semata, akan tetapi para anggota keluarga tersebut mungkin telah mengalami perubahan-perubahan, walaupun sama sekali tidak disadari. Saling tukar menukar pengalaman mempunyai peranan besar di dalam pembentukan kepribadian orang-orang yang bersangkutan. Manusia merupakan makhluk yang terdiri dari jasmaniah dan rohaniah. Manusia mempunyai naluri untuk senantiasa berhubungan dengan sesamanya. Manusia mempunyai pola berpikir yang akan mempengaruhi sikapnya

7. Tipe-Tipe Kelompok Sosial

Klasifikasi Tipe-tipe Kelompok Sosial, dari sudut kriteria :

- a) Besar kecilnya jumlah anggota,
- b) Derajat interaksi sosial,
- c) Kepentingan dan wilayah,
- d) Berlangsungnya suatu kepentingan,
- e) Derajat organisasi,
- f) Kesadaran akan jenis yang sama, hubungan sosial dan tujuan.
- g) Tipe-tipe umum yang terdapat dalam kelompok sosial yaitu ;
 - 1) *Kategori Statistic* ; pengelompokan atas dasar ciri tertentu yang sama, seperti kelompok umur.
 - 2) *Kategori Sosial* ; kelompok individu yang sadar akan ciri-ciri yang dimiliki bersama. Misalnya Ikatan Dokter Indonesia.
 - 3) *Kelompok Sosial* seperti misalnya keluarga batih.
 - 4) *Kelompok Tidak Teratur* ; yakni berkumpulnya orang-orang di satu tempat pada waktu yang sama, karena pusat perhatian yang sama. Misalnya, sekumpulan orang yang sedang anti karcis kereta api.
 - 5) *Organisasi Formal* ; setiap kelompok yang sengaja dibentuk untuk mencapai tujuan tertentu, dan telah ditentukan lebih dahulu. Contohnya, birokrasi
- h) Kelompok Sosial Dipandang dari Sudut Individu
Seorang warga masyarakat yang asih bersahaja susunannya, secara relative menjadi anggota pula dari

kelompok kecil lain secara terbatas. Kelompok sosial yang dimaksud biasanya atas dasar kekerabatan, usia, seks serta atas dasar perbedaan pekerjaan atau kedudukan yang memberikan prestise tertentu sesuai adat istiadat dan lembaga kemasyarakatan. Keanggotaan pada kelompok sosial tidak selalu bersifat sukarela. Akan tetapi, dalam hal lain seperti bidang pekerjaan, rekreasi dan sebagainya, keanggotaannya bersifat sukarela. Suatu ukuran lainnya bagi si individu adalah bahwa dia merasa lebih tertarik pada kelompok-kelompok sosial yang dekat dengan kehidupan seperti keluarga, kerabat, dan rukun tetangga dari pada misalnya dengan suatu perusahaan besar atau negara.

i) **Kelompok Primer dan Kelompok Sekunder**

Kelompok primer/face to face adalah kelompok sosial yang paling sederhana, dimana anggotanya saling mengenal, dimana ada kerja sama yang erat. Sedangkan kelompok sekunder adalah kelompok yang terdiri dari banyak orang, antara siapa hubungannya tidak perlu berdasarkan pengenalan secara pribadi dan sifatnya juga tidak begitu erat (Soerjono Soekanto:109).

H. INTERAKSI SOSIAL

1. Pengertian Interaksi Sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu, individu (seseorang) dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.

2. Ciri-ciri Interaksi sosial ;

- a) Pelaku lebih dari satu orang
- b) Ada komunikasi antar pelaku dengan menggunakan symbol-simbol.
- c) Ada dimensi waktu (Masa Lampau, sekarang, dan masa mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung.

- d) Ada tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan oleh pengamat.

3. Bentuk-Bentuk interaksi sosial.

a)Interaksi Sosial Disosiatif

Adalah proses sosial yang mengarah pada konflik atau dapat merenggangkan solidaritas kelompok. Proses disosiatif disebut pula proses oposisi. Proses interaksi sosial disosiatif terdiri dari tiga bentuk sebagai berikut;

1)Persaingan

Persaingan adalah perjuangan yang dilakukan perorangan atau kelompok social tertentu agar memperoleh kemenangan atau hasil secara kompetitif,tanpa menimbulkan ancaman atau benturan fisik.

2)Kontraversi

Kontraversi adalah bentuk proses social yang berada diantara persaingan dan pertentangan atau konflik.

3)Konflik

Konflik atau Pertentangan adalah proses sosial perorangan atau kelompok masyarakat tertentu akibat adanya perbedaan paham dan kepentingan yang sangat mendasar sehingga menimbulkan asanya semacam jurang pemisah diantara mereka. **Adapun bentuk-bentuk konflik sosial** yaitu (a) Konflik Sosial adalah konflik yang terjadi antara dua individu atau lebih yang disebabkan adanya perbedaan pandangan ,pendapat dan ideology. (b) Konflik antar kelas Sosial konflik yang disebabkan adanya kelas atau tingkatan yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. (c) konflik Rasial adalah konflik yang timbul karena perbedaan ras/ciri-ciri fisik. (d) Konflik Politik konflik yang terjadi karena adanya perbedaan kepentingan atau tujuan-tujuan politis dari seseorang atau kelompok. Konflik Internasional adalah konflik yang terjadi antara satu negara dengan negara lain. **Adapun Penyelesaian Konflik Sosial** yaitu (a) Kompromi merupakan penyelesaian konflik dengan

mengurangi tuntutan. (b) Ajudikasi merupakan penyelesaian konflik dipengadilan. (c) Mediasi merupakan akomodasi dengan pihak ke tiga yang netral. (d) Arbitrasi ,merupakan akomodasi dengan pihak ketiga yang ikut meyelesaikan masalah. (e) Konsiliasi merupakan akomodasi dengan mempertemukan pihak yang berselisih.

b)Bentuk Interaksi sosial Asosiatif

Adalah proses sosial yang mengarah pada bentuk kerja sama dan menciptakan kesatuan. Adapun bentuk-bentuk interaksi sosial asosiatif sebagai berikut;

(1)Kerja Sama

Kerja sama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kerja sama dilakukan sejak manusia berinteraksi dengan sesamanya. Kebiasaan dan sikap mau bekerja sama dimulai sejak kanak-kanak, mulai dalam kehidupan keluarga lalu meningkat dalam kelompok sosial yang lebih luas. Kerja sama berawal dari kesamaan orientasi.

(2)Akomodasi

Akomodasi adalah suatu proses penyesuaian diri dari orang perorang atau kelompok-kelompok manusia yang semua saling bertentangan sebagai upaya untuk mengatasi ketegangan-ketegangan. Tujuan dari akomodasi adalah terciptanya keseimbangan interaksi sosial dalam kaitannya dengan norma dan nilai yang ada di dalam masyarakat. Ini dapat digunakan untuk menyelesaikan pertentangan, entah dengan menghargai kepribadian yang berkonflik atau dengan cara paksaan atau tekanan.

(3)Asimilasi

Menurut Soerjono Soekanto, asimilasi merupakan proses sosial yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia yang meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi

kesatuan tindakan, sikap dan proses mental dengan memperhatikan tujuan dan kepentingan bersama. Artinya, apabila orang-orang melakukan asimilasi ke dalam suatu kelompok manusia atau masyarakat, maka tidak lagi membedakan dirinya dengan kelompok tersebut. Secara singkat proses asimilasi adalah peleburan dua kebudayaan menjadi satu kebudayaan. Tetapi hal ini tidak semudah yang dibayangkan karena banyak faktor yang memengaruhi suatu budaya itu dapat melebur menjadi satu kebudayaan.

(4) Akulturasi

Menurut Koentjaraningrat, akulturasi diartikan sebagai suatu proses sosial yang timbul apabila suatu kelompok manusia yang memiliki kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari kebudayaan asing, dengan sedemikian rupa sehingga unsur-unsur kebudayaan asing itu lambat laun dapat diterima dan tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri. Proses akulturasi yang berlangsung dengan baik dapat menghasilkan integrasi unsur-unsur kebudayaan asing dengan unsur-unsur kebudayaan sendiri. Yang paling mudah menerima kebudayaan asing adalah generasi muda. Coba kita amati begitu mudahnya generasi muda kita menerima perkembangan model rambut penyanyi barat atau model pakaian artis luar negeri, juga gaya hidup yang serba instan.

I. SOSIALISASI

- 1. Pengertian Sosialisasi** adalah upaya pembentukan kepribadian. Sosialisasi adalah proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Sejumlah sosiolog menyebut sosialisasisebagai teori mengenai peranan (role theory).
- 2. Faktor yang mempengaruhi perlunya sosialisasi**
 - a) Keadaan fisik berpengaruh terhadap perbedaan perlakuan dari orang disekitarnya.

- b) Lingkungan Fisik (Geografi)
- c) Kebudayaan menyebabkan perbedaan nilai dan norma yang signifikan terhadap perbedaan kepribadian
- d) Pengalaman kelompok
- e) Pengalaman Unik menyebabkan perbedaan pengalaman yang dialami seseorang berbeda satu dan yang lainnya.

3. Fungsi Sosialisasi; Untuk mengenalkan nilai dan norma agar seseorang mampu beradaptasi dengan tatanan sosial masyarakat

4. Tujuan sosialisasi

- a) Memberikan ketrampilan yang dibutuhkan seseorang untuk dapat hidup ditengah-tengah masyarakat
- b) Mengembangkan komunikasi seseorang agar efektif
- c) Melatih kemampuan adaptasi seseorang terhadap nilai dan norma yang berlaku
- d) Untuk memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dari kegiatan pembelajaran baik dilingkungan formal ,informal dan non formal.

5. Tipe Sosialisasi.

- a) Formal yaitu sosialisasi melalui lembaga yang berwenang
- b) Informal yaitu sosialisasi yang terdapat di lingkungan masyarakat

6. Agen Sosialisasi

4 agen sosialisasi yang utama yaitu

- a) Keluarga
- b) Kelompok bermain
- c) Kedia massa
- d) Lembaga pendidikan sekolah.

Pesan-pesan yang disampaikan **agen sosialisasi** berlainan dan tidak selamanya sejalan satu sama lain. (1) **Kelas sosial** atau golongan **sosial** merujuk kepada perbedaan hierarkis (atau stratifikasi) antara insan atau kelompok manusia dalam masyarakat atau budaya. Biasanya kebanyakan masyarakat memiliki golongan **sosial**, namun tidak semua masyarakat memiliki jenis-jenis kategori

golongan **sosial** yang sama. (2) Pengertian Status **Sosial (Kedudukan Sosial)** adalah salah satu tempat atau posisi seseorang dalam kelompok **sosial** atau masyarakat secara umum sehubungan dengan keberadaan orang lain di sekitarnya. (3) Pengertian Peran **Sosial** adalah pelaksanaan hak dan kewajiban seseorang sesuai dengan status sosialnya. (4) **Peran** adalah aspek dinamis dari kedudukan atau status. Seseorang yang melaksanakan hak dan kewajiban, berarti telah menjalankan suatu peran. (5) **Kelompok sosial** adalah kumpulan manusia yang memiliki kesadaran bersama akan keanggotaan dan saling berinteraksi. Kelompok diciptakan oleh anggota masyarakat. Kelompok juga dapat memengaruhi perilaku para anggotanya. Karena dalam pengertian lembaga juga mengandung tentang seperangkat norma-norma, peraturan-peraturan yang menjadi ciri lembaga tersebut. **Lembaga** merupakan system yang kompleks yang mencakup berbagai hal yang berhubungan dengan konsep sosial, psikologis, politik dan hukum.

7. Fungsi Lembaga Sosial

- a) Memberi pedoman pada anggota masyarakat
- b) Menjaga Keutuhan masyarakat.
- c) Memebri pegangan kepada masyarakat dalam system pengendalian masyarakat.

8. Lembaga-Lembaga Pelaksana Pengendalian Sosial

- a) **Kepolisian**, merupakan lembaga pengendalian sosial yang bersifat formal. Guna terpeliharanya keamanan dan ketertiban dalam negeri, Peran kepolisian sebagai alat Negara adalah: (1) Pemelihara keamanan dan ketertiban masyarakat. (2) Penegak hokum. (3) Pelindung, pengayom dan pelayan masyarakat. (4) Pencegah sekaligus mengatasi perilaku menyimpang anggota masyarakat. (5) Penyidik berbagai jenis kejahatan. (6) Menerima laporan tentang gangguan ketertiban masyarakat.
- b) **Pengadilan**, Sebagaimana halnya kepolisian, pengadilan adalah lembaga pengendalian sosial yang bersifat formal.

Pengadilan berhak memberikan sanksi tegas kepada pelanggar hukum yang bersalah berdasarkan ketentuan yang berlaku. Dalam pengadilan terdapat **hakim, jaksa, pengacara** yang masing-masing memiliki peran, yaitu :
(1) **Hakim** berwenang menjatuhkan putusan kepada pihak yang terbukti bersalah berdasarkan ketentuan yang berlaku.
(2) **Jaksa** berwenang melakukan penuntutan terhadap seseorang yang dianggap bersalah melakukan pelanggaran hukum berdasarkan ketentuan yang berlaku.
(3) **Pengacara** berwenang melakukan pendampingan hukum dan pembelaan bagi seseorang yang melakukan pelanggaran hukum.

- c) **Adat**, Pada masyarakat tradisional, lembaga pengendalian sosial dipegang oleh adat. Adat merupakan salah satu wujud kebudayaan yang paling ideal berupa ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma atau peraturan yang dipahami, diakui, dipelihara secara terus menerus oleh masyarakat dimana adat tersebut berada. **Lembaga adat** merupakan lembaga pengendalian sosial nonformal yang mengatur perilaku masyarakat agar tidak menyimpang dari adat yang ada. Jika ada warga masyarakat yang melanggar adat dimana ia berada, maka ia akan mendapat sanksi atau hukuman berupa teguran secara lisan, membayar denda, dikucilkan atau bahkan diusir dari lingkungan masyarakat. Dalam adat, ketua adat berperan besar dalam pengendalian sosial. Seringkali, lembaga adat memiliki kekuatan hukum yang jauh lebih kuat karena sudah mengakar kuat dalam masyarakat melalui proses sosialisasi.
- d) **Tokoh masyarakat**, Yang dijadikan sebagai tokoh masyarakat dalam suatu masyarakat adalah seseorang yang dianggap sebagai panutan, pemimpin, memiliki pengaruh yang besar, dan disegani. Tokoh masyarakat dapat bersifat formal misalnya kepala desa atau camat atau informal yang pada umumnya tokoh agama seperti kiai, ajengan, ulama, pendeta atau biksu. Sebagai salah satu lembaga pengendalian sosial, dalam rangka membuat

anggota masyarakatnya patuh kepada nilai-nilai dan norma yang berlaku dilakukan melalui : (1) **Pendidikan** ditujukan kepada anggota masyarakat agar dapat mengetahui, memahami dan menerapkan nilai-nilai serta norma yang berlaku. Dilakukan melalui berbagai bentuk komunikasi kelompok seperti pertemuan warga atau acara keagamaan. (2) **Nasehat** ditujukan kepada anggota masyarakat sebagai upaya pengingat agar anggota masyarakat tidak melakukan pelanggaran terhadap nilai-nilai serta norma yang berlaku. (3) **Bimbingan** ditujukan kepada anggota masyarakat sebagai upaya pencegahan terjadinya pelanggaran terhadap nilai-nilai serta norma yang berlaku; (4) **Pembinaan** ditujukan kepada anggota masyarakat yang melakukan pelanggaran agar kembali meresapi dan menerapkan nilai-nilai serta norma yang berlaku; (5) **Teguran lisan** yang ditujukan kepada anggota masyarakat yang melakukan pelanggaran.

9. Media massa

Media massa sebagai pengendali sosial berperan sebagai kontrol sosial sebagaimana halnya mahasiswa. Pengendalian sosial yang dilakukan media massa adalah : (a) Pemberian informasi atau sosialisasi kepada masyarakat luas. (b) Pendidikan kepada masyarakat. (c) Sosial dalam rangka pengawasan terhadap perilaku masyarakat dan penguasa. (d) Pembentuk opini publik untuk mempengaruhi sikap dan opini masyarakat tentang isu tertentu.

10. Mahasiswa

Mahasiswa adalah salah satu pelaku pengendalian sosial. Ketika terjadi ketidakadilan atau ketimpangan dalam masyarakat sebagai penyebab terjadinya tindakan penyalahgunaan kewenangan yang dilakukan penguasa, mahasiswa langsung bergerak dengan melakukan demonstrasi. Demonstrasi yang dilakukan oleh mahasiswa ini merupakan salah satu bentuk kontrol sosial terhadap

pemerintah atau pihak yang berkuasa dan merupakan salah satu peran dan fungsi mahasiswa dalam masyarakat.

11. Sekolah

Sebagai lembaga pendidikan formal, sekolah memiliki tugas penting yaitu mendidik para siswa agar menjadi pribadi yang memiliki nilai-nilai serta macam-macam norma yang dapat membangun siswa menjadi pribadi yang beradab dan berbudi pekerti luhur. Seluruh elemen sekolah seperti kepala sekolah dan guru memiliki kontribusi dalam rangka menjalankan perannya sebagai salah satu lembaga pengendalian sosial di sekolah.

12. Keluarga

Walau lingkup pengendalian sosialnya berada pada lingkungan keluarga, namun sebagai bagian dari masyarakat keluarga juga berperan sangat penting sebagai lembaga pengendalian sosial. Adapun peranan keluarga sebagai lembaga pengendalian sosial dapat dilakukan melalui: (a) Penanaman dan pengembangan nilai-nilai Agama yang mendasar melalui keteladanan, bimbingan, dorongan dan penerapan. (b) Penanaman dan pengembangan nilai-nilai sosial budaya yang mendasar melalui keteladanan, bimbingan, dorongan, dan penerapan. (c) Sosialisasi nilai-nilai serta macam-macam norma yang ada di masyarakat melalui keteladanan, bimbingan, dorongan, dan pelatihan

J. INTEGRASI SOSIAL

Integrasi berasal dari bahasa inggris "integration" yang berarti kesempurnaan atau keseluruhan. **Integrasi sosial** dimaknai sebagai proses penyesuaian di antara unsur-unsur yang saling berbeda dalam kehidupan masyarakat sehingga menghasilkan pola kehidupan masyarakat yang memiliki keserasian fungsi.lain di antara dua pihak atau lebih.

Sosial secara sosiologis adalah proses penyesuaian diantara unsur-unsur sosial yang saling berbeda seperti norma, nilai, pranata, sistem religi, peranan sosial, lembaga sosial dan

lain sebagainya yang menghasilkan pola kehidupan yang sesuai dan serasi yang fungsinya bagi masyarakat.

Pengertian integrasi dipandang dari segi politis ialah proses menyatukan berbagai kelompok sosial, aliran, dan kekuatan-kekuatan lainnya dari seluruh wilayah tanah air guna untuk mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang sehat, dinamis, berkeadilan sosial, demokratis berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Integrasi ini sering disebut juga dengan integrasi nasional.

Adapun bentuk-bentuk integrasi sosial yang harus diketahui yaitu sebagai berikut:

1. **Integrasi Instrumental** yakni integrasi yang tampak secara visual dari adanya ikatan-ikatan sosial diantara individu-individu didalam masyarakat. Adapun ciri-ciri integrasi instrumental ialah: (a) Adanya norma atau kepentingan tertentu sebagai pengikat atau instrument; (b) Adanya keseragaman aktivitas keseharian; (c) Adanya keseragaman pakean dan; (d) Adanya tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kepentingan kelompok.
2. **Integrasi Ideologis** yakni suatu bentuk integrasi yang tidak terlihat atau nampak secara visual yang terbentuk dari ikatan spiritual atau ideologis yang kuat dan mendasar melalui proses alamiah tanpa adanya suatu paksaan dan ikatan. Interaksi ideologis ini menggambarkan adanya kesepahaman dalam nilai-nilai, persepsi, serta tujuan diantara orang-orang yang terikat menjadi satu kesatuan sosial. Adapun ciri-ciri integrasi ini ialah sebagai berikut: (a) Adanya persamaan nilai-nilai yang mendasar yang terbentuk atas kehendak sendiri dan bukan atas dasar adanya ikatan atau paksaan; (b) Adanya persamaan persepsi, yakni suatu pandangan yang diilhami oleh nilai-nilai yang sama diantara anggota kelompok; (c) Adanya persamaan orientasi kerja diantara anggota kelompok; (d) Adanya tujuan yang sama yang mengacu pada prinsip-prinsip ideologis yang dianut.

K. STRATIFIKASI SOSIAL

1. Pengertian Stratifikasi

Setiap masyarakat senantiasa mempunyai penghargaan tertentu terhadap hal-hal tertentu dalam masyarakat yang bersangkutan. Penghargaan yang lebih tinggi dari hal-hal lainnya. Kalau suatu masyarakat lebih menghargai kekayaan material daripada kehormatan, misalnya maka mereka yang lebih banyak mempunyai kekayaan, material akan menempati kedudukan yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan pihak-pihak lain.

Bahkan pada zaman kuno dahulu, filosof Aristoteles (Yunani) mengatakan di dalam Negara terdapat tiga unsur yaitu, mereka yang kaya sekali, yang melarat, dan yang berada ditengah-tengahnya. Ucapan demikian sedikit banyak membuktikan bahwa di zaman itu dan sebelumnya orang telah mengakui adanya lapisan masyarakat yang mempunyai kedudukan bertingkat-tingkat dari bawah ke atas.

System lapisan dalam masyarakat dikenal dengan istilah *Social Stratification* yang merupakan pembedaan penduduk atau masyarakat ke dalam kelas secara bertingkat-tingkat (hirarkis). Perwujudannya adalah kelas-kelas tinggi dan kelas yang lebih rendah. Selanjutnya menurut Sorokin, dasar dan inti lapisan masyarakat tidak adanya keseimbangan dalam pembagian hak dan kewajiban, kewajiban dan tanggung jawab nilai-nilai social dan pengaruhnya diantara anggota-anggota masyarakat.

2. Terjadinya Lapisan Masyarakat

Adanya system lapisan masyarakat dapat terjadi dengan sendirinya dalam proses pertumbuhan masyarakat itu. Tetapi ada pula yang dengan sengaja disusun untuk mengejar suatu tujuan tertentu. Secara teoritis semua manusia dianggap sederajat. Akan tetapi sesuai dengan kenyataan hidup kelompok-kelompok social, halnya tidaklah demikian. Pembedaan atas lapisan merupakan gejala universal yang merupakan bagian system social setiap masyarakat. Untuk meneliti terjadinya proses-proses lapisan masyarakat, dapatlah pokok-pokok sebagai berikut :

- a) System lapisan mungkin berpokok pada system pertentangan dalam masyarakat.
- b) System lapisan dapat dianalisis dalam ruang lingkup unsur-unsur sebagai berikut :
 - 1) Distribusi hak-hak istimewa yang obyektif seperti misalnya penghasilan, kekayaan, keselamatan (kesehatan, laju angka kejahatan), wewenang dan sebagainya.
 - 2) System pertanggaan yang diciptakan para warga masyarakat (prestise dan penghargaan).
 - 3) Lambing-lambang kedudukan, seperti tingkah laku hiduo, cara berpakaian, perumahan, keanggotaan pada suatu organisasi dan selanjutnya.
 - 4) Solidaritas di antara individu-individu atau kelompok-kelompok yang menduduki kedudukan yang sama dalam system social masyarakat;
 - (a) Pola-pola interaksi-interaksi (struktur klik, keanggotaan, organisasi, perkawinan, dan sebagainya)
 - (b) Kesamaan atau ketidaksamaan system kepercayaan, sikap dan nilai-nilai.
 - (c) Kesadaran akan kedudukan masing-masing
 - (d) Aktivitas sebagai organ kolektif.

3. Sifat Sistem Lapisan Masyarakat

Sifat system lapisan di dalam suatu masyarakat dapat bersifat tertutup (*closed social stratification*) dan terbuka (*open social stratification*). Yang bersifat tertutup membatasi kemungkinan pindahnya seseorang dari satu lapisan ke lapisan yang lain. Baik yang merupakan gerak ke atas atau ke bawah. Di dalam system yang demikian, satu-satunya jalan untuk menjadi anggota suatu lapisan dalam masyarakat adalah kelahiran. Sebaliknya dalam system terbuka, setiap anggota masyarakat mempunyai kesempatan untuk berusaha dengan kecakapan sendiri untuk naik lapisan yang atas ke lapisan di bawahnya. Pada umumnya system terbuka ini memberi perangsang yang lebih besar kepada setiap anggota masyarakat untuk dijadikan

landasan pembangunan masyarakat dari ada system yang tertutup.

System tertutup jelas terlihat pada masyarakat India yang berkasta atau di dalam masyarakat feodal, atau masyarakat di mana lapisannya tergantung pad perbedaan-perbedaan rasial. System kasta di India, juga dijumpai di Amerika Serikat, di mana terdapat pemisahan yang tajam antara golongan kulit putih dengan golongan kulit berwarna terutama orang-orang Negro. System tersebut dikenal dengan *Segregation* yang sebenarnya tak berbeda jauh dengan system *Apartheid* yang memisahkan golongan kulit putih dengan golongan asli (pribumi) di Uni Afrika Selatan.

4. Dasar Lapisan Masyarakat

Ukuran atau kriteria yang biasa dipakai untuk menggolong-golongkan anggota-anggota masyarakat ke dalam suatu lapisan adalah sebagai berikut :

- a. Ukuran kekayaan. Barangsiapa yang memiliki kekayaan paling banyak termasuk ke dalam lapisan tertaaas.
- b. Ukuran kekuasaan. Barangsiapa yang memiliki kekuasaan atau yang yang mempunyai wewenang terbesar, menempati lapisan atasan.
- c. Ukuran kehormatan. Ukuran kehormatan tersebut mungkin terlepas dari ukuran-ukuran kekayaan da/atau kekuasaan. Orang yang paling disegani dan dihormati mendapat tempat yang teratas.
- d. Ukuran ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan sebgai ukuran, dipakai oleh masyarakat yang menghargai ilmu pengetahuan.

5. Unsur-Unsur Lapisan Masyarakat

Hal yang mewujudkan unsur dalam teori sosiologi tentang system lapisan masyarakat adalah kedudukan (*Status*) dan peranan (*role*). Kedudukan dan peranan meruapakan unsur-unsur baku dalam system lapisan dan mempunyai arti yang penting bagi system social. Untuk mendapatkan gambaran yang agak mendalam, kedua hal tersebut akan dibahas secara tersendiri di bawah ini :

a. Kedudukan (*Status*)

Kedudukan diartikan sebagai tempat atau posisi seseorang dalam suatu kelompok sosial. Kedudukan sosial artinya adalah tempat seseorang secara umum dalam masyarakatnya sehubungan dengan orang-orang lain, dalam arti lingkungan pergaulannya, prestisenya dan hak-hak serta kewajiban-kewajibannya. Masyarakat pada umumnya mengembangkan dua macam kedudukan yaitu :

- 1) *Ascribed Status*. yaitu kedudukan seseorang dalam masyarakat tanpa memperhatikan perbedaan-perbedaan rohani dan kemampuan.
- 2) *Achieved Status*. Yaitu kedudukan yang dicapai oleh seseorang dengan usaha-usaha yang diengaja.

b. Peranan (Role)

Peranan (*role*) merupakan aspek dinamis kedudukan (*status*). Apabila seseorang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan kedudukannya maka dia menjalankan suatu peranan. Tidak ada peranan tanpa kedudukan atau kedudukan tanpa peranan. Peranan mungkin mencakup tiga hal yaitu :

- 1) Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi atau tempat seseorang dalam masyarakat.
- 2) Peranan adalah suatu konsep tentang apa yang dapat dilakukan oleh individu dalam masyarakat sebagai organisasi.
- 3) Peranan juga dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting bagi struktur sosial masyarakat.

L. MOBILITAS SOSIAL

1. Pengertian Mobilitas Sosial

Mobilitas sosial adalah suatu gerak perpindahan seseorang atau kelompok anggota masyarakat dari status sosial yang satu ke status sosial yang lainnya dalam suatu struktur sosial pada masyarakat. Mobilitas sosial mempunyai kaitan yang erat dengan stratifikasi sosial atau pelapisan sosial, mengingat mobilitas sosial merupakan gerak pindah dari satu lapisan ke lapisan yang lainnya, baik dari bawah ke atas maupun dari atas ke bawah.

Dalam hal ini, masyarakat dengan kelas sosial yang bersifat terbuka merupakan masyarakat yang memiliki tingkat mobilitas sosial yang tinggi, sedangkan masyarakat yang berkelas sosial tertutup memiliki tingkat mobilitas sosial yang rendah. Hal ini mengingat pada masyarakat dengan kelas sosial tertutup sangat sedikit sekali, bahkan tidak memungkinkan terjadinya perpindahan anggota dari satu lapisan ke lapisan yang lain.

Namun demikian, tidak menutup kemungkinan mobilitas sosial terjadi dalam konteks diferensiasi sosial, yaitu perpindahan penduduk secara horizontal yang tidak menunjukkan tingkatantingkatan. Dalam diferensiasi sosial akan terjadi pula mobilitas anggota kelompok, meskipun tidak seperti yang terjadi dalam stratifikasi sosial. Misalnya perpindahan penduduk dari desa ke kota atau yang dikenal dengan istilah urbanisasi.

2. Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial

Dalam kehidupan sosial budaya di masyarakat, kita mengenal tiga bentuk mobilitas sosial, yaitu mobilitas fisik, mobilitas horizontal, dan mobilitas vertikal.

a) Mobilitas Fisik (Physical Mobility)

Mobilitas fisik memberi kemungkinan dan kesempatan kepada seseorang untuk memindahkan tempat kediaman dalam hubungannya dengan alat-alat transportasi dan lalu lintas modern. Artinya, dengan adanya alat-alat transportasi dan lalu lintas modern, akan memberikan kemudahan anggota masyarakat untuk melakukan perpindahan dari satu daerah ke daerah lain. Akibatnya, akan terjadi proses-proses asimilasi dan akulturasi yang selanjutnya akan membawa pengaruh tertentu, misalnya kita sering tidak mengenal latar belakang sosial dari seorang pendatang baru. Contohnya, dengan adanya alat transportasi dan lalu lintas mutakhir, seperti pesawat terbang, kereta api cepat atau yang lainnya, merangsang pemikiran seseorang untuk melakukan perpindahan secara fisik dari satu tempat ke tempat lainnya.

b) Mobilitas Horizontal (Horizontally Mobility)

Menurut Soerjono Soekanto, mobilitas horizontal dapat diartikan sebagai perpindahan individu atau objek-objek sosial lainnya dari suatu kelompok ke kelompok lainnya yang sederajat. Atau dapat dikatakan pula sebagai perpindahan status sosial yang dialami seseorang atau sekelompok warga secara mendatar dalam lapisan sosial yang sama. Mobilitas sosial horizontal ini memberi kemungkinan perubahan dalam pekerjaan dan atau kedudukan yang tidak bersifat sebagai suatu pergeseran dalam hierarki sosial. Ciri utama mobilitas sosial horizontal adalah lapisan sosial yang ditempati tidak mengalami perubahan.

c) Mobilitas Vertikal (Vertically Mobility)

Mobilitas vertikal adalah sebuah peralihan individu atau objek-objek sosial dari suatu kedudukan sosial ke kedudukan sosial lainnya yang tidak sederajat. Mobilitas vertikal ini memberi kemungkinan terjadinya pergeseran status, baik ke atas maupun ke bawah.

3. Saluran Mobilitas Sosial

- a) Angkatan Bersenjata
- b) Lembaga keagamaan
- c) Lembaga Pendidikan
- d) Organisasi Politik
- e) Organisasi Ekonomi
- f) Organisasi Keahlian atau Profesi
- g) Saluran atau ikatan Perkawinan

4. Faktor Penghambat Mobilitas Sosial

- a) Perbedaan Ras dan Agama
- b) Diskriminasi Kelas
- c) Pengaruh Sosialisasi yang kuat sehingga tidak sempat melakukan mobilitas
- d) Kemiskinan
- e) Perbedaan jenis kelamin.

M. MULTIKULTURALISME

1. Pengertian Masyarakat Multikultural

Multikulturalisme adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan pandangan seseorang tentang ragam kehidupan di dunia, ataupun kebijakan kebudayaan yang menekankan tentang penerimaan terhadap adanya keragaman, dan berbagai macam budaya (**multikultural**) yang ada dalam kehidupan masyarakat menyangkut nilai-nilai, sistem. Pada kehidupan bermasyarakat sering kita jumpai kelompok masyarakat yang mempunyai karakter yang beranekaragam. Semua itu berhubungan dgn tingkat diferensiasi dan stratifikasi sosial. Masyarakat yang berbeda-beda tersebut sering disebut sebagai masyarakat multikultural atau disebut juga masyarakat majemuk.

a) Pengertian Masyarakat Multikultural Menurut Furnival

Masyarakat multikultural adalah suatu masyarakat yang terdiri atas 2 atau lebih komunitas (kelompok) yang secara kultural dan ekonomi terpisah-pisah serta memiliki struktur kelembagaan yang berbeda antara yang satu sama lainnya. Menurut ilmuan ini, berdasarkan konfigurasi dan komunitas etnik dibedakan menjadi 4 kategori yaitu: (a) Masyarakat majemuk dgn kompetisi seimbang. (b) Masyarakat majemuk dgn mayoritas dominan. (c) Masyarakat mejemuk dgn minoritas dominant. (d) Masyarakat majemuk dgn fragmentasi.

b) Pengertian Masyarakat Multikultural Menurut Dr. Nasikun

Masyarakat majemuk adalah suatu masyarakat yang menganut berbagai sistem nilai yang dianut oleh berbagai kesatuan sosial yang menjadi bagian-bagiannya adalah sedemikian rupa sehingga para anggota masyarakat kurang memiliki loyalitas terhadap masyarakat sebagai suatu keseluruhan, kurang memiliki homogenitas kebudayaan, atau bahkan kurang memiliki dasar-dasar utk saling memahami satu sama lain.

2. Masyarakat Indonesia yang Multikultural

Indonesia merupakan negara yang kaya, baik dalam bentuk kekayaan sumber daya alam atau kekayaan sumber daya sosial. Walaupun negara Indonesia mempunyai tingkat kemajemukan yang tinggi namun tetap kokoh sebagai suatu kesatuan, karena didasarkan pada semboyan Bhineka Tunggal Ika. Namun demikian, tidak berarti pada masyarakat Indonesia tidak terjadi gejolak-gejolak yang mengarah kepada pepecahan dalam segala bidang kehidupan. Kebhinekaan masyarakat Indonesia dapat dilihat dari dua cara yaitu.

a) *Secara Horizontal (Diferensiasi)*

- 1) Perbedaan Fisik atau ras: Penduduk Indonesia jika didasarkan pada perbedaan fisik atau rasnya, maka dapat di kelompokkan menjadi:
- 2) Perbedaan suku bangsa: Negara Indonesia adalah negara yang kaya akan suku bangsa, ada sekitar 300an suku bangsa dgn jumlah setiap sukunya beragam, mulai dari beberapa ratus orang saja hingga puluhan juta orang. Suku yang mempunyai populasi terbanyak antara lain suku Jawa, Sunda, Dayak, Batak, Minang, Melayu, Aceh, Manado, dan Makasar. Selain itu, terdapat pula suku bangsa yang jumlah penduduknya hanya sedikit, misalnya suku Nias, Kubu, Mentawai, Asmat dan suku lainnya.
- 3) Perbedaan Agama: Kepercayaan animisme dan dinamisme adalah kepercayaan yang paling tua dan berkembang sejak zaman prasejarah, sebelum bangsa Indonesia mengenal tulisan. Agama Hindu dan Budha masuk ke Indonesia dari daratan India sekitar pada abad ke 5 SM, bukti-bukti tertulisnya ditemukan di kerajaan Kutai (Kalimantan Timur) dan kerajaan Tarumanegara (Bogor). Agama Islam datang dari Arab Saudi melalui India Selatan di abad ke-7. Agama Islam menjadi agama terbesar dan dianut oleh sebagian besar penduduk Indonesia. Orang Eropa datang ke Indonesia pada awal abad ke-

19 dgn membawa agama Nasrani yang kemudian hari juga banyak dianut oleh penduduk Indonesia.

- 4) Perbedaan jenis kelamin: Perbedaan jenis kelamin adalah sesuatu yang sangat alami. Perbedaan seperti ini tidak menunjukkan adanya tingkatan atau perbedaan kedudukan dalam sistem sosial. Anggapan superior bagi laki-laki dan inferior bagi perempuan adalah tidak benar. Masing-masing mempunyai peran dan tanggung jawab yang saling membutuhkan dan melengkapi.

b) Secara Vertikal (Stratifikasi)

Perbedaan vertikal yaitu perbedaan individu atau kelompok dalam tingkatan-tingkatan secara hierarki, atau perbedaan dalam kelas-kelas yang berbeda tingkatan dalam suatu sistem sosial. Perbedaan secara vertikal ini dikenal dgn nama stratifikasi. Keanekaragaman dalam tingkat atau kelas sosial ini disebabkan oleh adanya sifat yang menghargai atau menjunjung tinggi sesuatu baik berkenaan dgn barang-barang kebutuhan, kekuasaan dalam masyarakat, keturunan, dan pendidikan tertentu yang dapat dicapai seseorang.

3. Faktor Penyebab Masyarakat Multikultural

a) Kondisi geografis

Perbedaan kondisi geografis telah melahirkan berbagai suku bangsa, terutama yang berkaitan dgn pola kegiatan ekonomi dan perwujudan kebudayaan yang dihasilkan untuk mendukung kegiatan ekonomi misalnya nelayan, pertanian, kehutanan, perdagangan dan lain-lain. Relief yang tajam dipisahkan oleh laut dan selat tentu akan menyebabkan terisolasinya kelompok masyarakat yang telah mencapai suatu tempat.

b) Latar belakang historis

Nenek moyang dari bangsa Indonesia adalah berasal dari Yunan, yaitu suatu wilayah di Cina bagian selatan yang pindah ke pulau-pulau di Nusantara. Perpindahan tersebut terjadi secara bertahap dalam waktu dan jalur yang

berbeda. Ada kelompok mengambil jalur barat melalui selat Malaka menuju pulau Sumatera dan Jawa. Sedangkan kelompok lainnya mengambil jalan ke arah timur, yaitu melalui kepulauan Formosa atau Taiwan, di sebelah selatan Taiwan, di sebelah selatan Jepang, menuju Filipina dan kemudian meneruskan perjalanan ke Kalimantan. Dari Kalimantan ada yang pindah ke Jawa dan sebagian lagi ke pulau Sulawesi.

c) *Keterbukaan terhadap kebudayaan luar*

Bangsa Indonesia adalah contoh bangsa yang terbuka. Hal ini dapat dilihat dari besarnya pengaruh asing dalam membentuk keanekaragaman masyarakat di seluruh wilayah Indonesia. Pengaruh asing yang pertama mewarnai sejarah kebudayaan Indonesia adalah ketika orang-orang India, Cina, dan Arab mendatangi wilayah Indonesia disusul oleh kedatangan bangsa Eropa. Bangsa-bangsa tersebut datang dgn membawa kebudayaan yang beragam.

N. PENELITIAN

1. Pengertian penelitian

- a. Menurut Marzuki, adalah suatu usaha mengumpulkan, mencari, dan menganalisis fakta-fakta mengenai suatu masalah.
- b. Menurut Supranto, adalah kegiatan yang dijalankan untuk memperoleh fakta atau prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis.
- c. Menurut Sutrisno Hadi, adalah usaha untuk menemukan sesuatu, mengisis kekosongan, mengembangkan/ memperluas, menggalai lebih dalam apa yang telah ada, serta menguji kebenaran dari yang sudah ada tetepi masih diragukan kebenarannya.

2. Syarat penelitian;

- a. Sistematis, adalah penelitian dilaksanakan berdasarkan pola tertentu.
- b. Terencana

- c. Mengikuti konsep ilmiah. Adalah penelitian dilakukan dengan mengikuti cara-cara yang sesuai dengan prinsip ilmu pengetahuan.

3. Jenis-jenis Penelitian:

a. Berdasarkan tujuannya:

- 1) Basic Research (penelitian dasar) adalah kegiatan utama penelitian dasar adalah mengumpulkan data /informasi untuk menyusun konsep dan hubungan, untuk menemukan prinsip-prinsip umum mengenai suatu permasalahan yang nyata dalam kehidupan.
- 2) Applied Research (penelitian terapan), adalah penelitian yang bertujuan untuk membantu usaha memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari.

b. Berdasarkan metodenya.

- 1) Penelitian historik, berusaha mengkaji peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu.
- 2) Penelitian survei, bertujuan memperoleh informasi yang sejenis dari berbagai kelompok atau orang dengan cara menyebarkan angket atau wawancara secara pribadi.
- 3) Penelitian eksperimen, merupakan jenis penelitian yang memanipulasi/merekayasa atau mengontrol situasi alamiah menjadi situasi buatan sesuai dengan tujuan penelitian.
- 4) Penelitian observasi, bertujuan memperoleh informasi secara langsung dari tingkah laku orang yang diamati.

c. Berdasarkan taraf pemberian informasi

- 1) Penelitian deskriptif, menghasilkan penelitian yang tarafnya memberikan penjelasan mengenai gambaran tentang ciri-ciri suatu gejala yang diteliti.
- 2) Penelitian eksplanasi menghasilkan penelitian yang lebih lengkap dibandingkan penelitian deskriptif. Penelitian ini bukan hanya menggambarkan “apa” atas suatu persoalan, tetapi menggambarkan “mengapa” persoalan dapat muncul.

- 3) Penelitian eksplorasi menghasilkan penelitian yang sangat dalam. Penelitian ini menjawab “apa”, “mengapa” bahkan “bagaimana” dari suatu fenomena sosial.
- d. Berdasarkan data yang dikumpulkan
 - 1) Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada jumlah data yang dikumpulkan. Datanya dianalisis dengan statistik dengan menggunakan teknik survei.
 - 2) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menekankan pada kualitas data atau kedalaman data yang diperoleh. Datanya tidak dianalisis dengan statistik dan teknik yang digunakan adalah
- e. Berdasarkan tempat pelaksanaannya.
 - 1) Penelitian laboratorium
 - 2) Penelitian lapangan
 - 3) Penelitian perpustakaan.
 - 4) Prosedur penelitian

PENELITIAN SOSIAL (contoh poin inti dalam penelitian)

1. Langkah-langkah Penelitian Sosial:

- a. Menyusun Rancangan Penelitian
 - 1) Perumusan masalah
 - 2) Memilih objek penelitian
 - 3) Melakukan studi pendahuluan
 - 4) Merumuskan anggapan dasar/hipotesis
 - 5) Memilih metode penelitian
- b. Pelaksanaan Penelitian
 - 1) Mengumpulkan data
 - a) Data Kualitatif, yaitu data yang bukan berupa angka
 - b) Data kuantitatif, data yang berupa angka
 - c) Data Primer, data yang diperoleh langsung dari objek Penelitian
 - d) Data Sekunder, data yang diperoleh secara tidak langsung misalnya melalui studi kepustakaan, dokumen resmi, atau media lain.
 - 2) Analisis Data

- 3) Menarik Kesimpulan
- c. Pembuatan Laporan Penelitian
- 2. **Komponen Dalam Rancangan Penelitian:**
 - a. **Topik dan Judul Penelitian**

Hal yang harus diperhatikan dalam memilih judul:

 - 1) Singkat, padat, dan jelas
 - 2) Bersifat aktual
 - 3) Menarik untuk diteliti
 - 4) Bermanfaat
 - 5) Bersifat Realistis
 - b. **Latar Belakang Masalah**

Alasan yang melatar-belakangi pemilihan tema atau topik Penelitian
 - c. **Rumusan Masalah dan Hipotesis**

Dirumuskan dalam bentuk pertanyaan
 - d. **Landasan Teori**

Merupakan paparan teori yang digunakan dalam permasalahan penelitian. Dikenal juga dengan istilah studi kepustakaan/tinjauan pustaka.
 - e. **Definisi Konsep dan Definisi Operasional**

Definisi Konsep merupakan definisi variabel-variabel yang akan diteliti
Definisi Operasional merupakan bagian atau sub-sub dari Definisi konsep.
 - f. **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah Objek penelitian secara keseluruhan
Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih dengan teknik tertentu.
 - g. **Teknik Menentukan Sampel:**
 - 1) **Purposive sampling**, tehnik pengambilan sampel yang didasarkan pada tujuan tertentu
 - 2) **Proporsional Sampling**, sampel yang dipilih bersifat representatif atau mewakili gambaran yang ada pada populasi
 - 3) **Snowball sampling**, tehnik penetapan sample yang jumlah sampelnya berkembang dari sedikit menjadi semakin banyak.

- 4) **Random sampling**, tehnik menentukan sample secara acak
- 5) **Stratified Random sampling**, pengembangan dari tehnik random, tetapi sudah mempertimbangkan tingkatan/strata yang ada dalam populasi
- 6) **Ordinal Random sampling**. Pengambilan sample secara ordinal atau mengambil perwakilan dari populasi dengan interval tertentu.
- 7) **Area Random sampling**, tehnik yang digunakan apabila populasinya tersebar secara tidak menentu pada banyak wilayah.

h. Tehnik Pengumpulan Data:

- 1) Tehnik angket/kuisioner
- 2) Tehnik wawancara/interview
- 3) Tehnik Observasi
- 4) Tehnik Studi Kepustakaan
- 5) Tehnik Analisis Media Massa

i. Penyajian Data Penelitian:

- 1) Inventarisasi dan Pengeditan Data (Editing)
 - a) Memeriksa kembali lembar pertanyaan
 - b) Memeriksa kelengkapan identitas responden
 - c) Memeriksa lembar jawaban responden
- 2) Memberi Kode (Coding)
Mengklasifikasikan jawaban responden sehingga mudah diolah menurut kode-kode tertentu
- 3) Klasifikasi
Pengelompokan data sesuai dengan karakteristiknya masing-masing
- 4) Tabulasi Data
Pengolahan data dengan cara memasukkan kedalam table.
 - a) Tabulasi langsung
 - b) Lembaran Kode (Code sheet)
 - c) Tabulasi Frekuensi
 - d) Tabulasi silang

j. Pengolahan Data Penelitian:

- 1) **Pengolahan data Statistik**

- a) Distribusi Frekuensi
 - b) Ukuran Pemusatan (Tendensi Sentral)
 - Mean (Rerata)
 - Modus (Nilai yang paling sering muncul)
 - Median (Nilai tengah)
 - c) Mengukur derajat hubungan antar variable (Korelasi)
- 2) Pengolahan Data non Statistik**
- a) Reduksi Data, mengkategorikan data hasil penelitian ke dalam beberapa pola atau kategori
 - b) Penyajian Data, data disajikan ke dalam matriks sesuai dengan pola atau kategori yang telah ditentukan sebelumnya.
 - c) Penarikan Kesimpulan
- k. Jenis Korelasi data:**
- a) Hubungan Simetris
 - b) Hubungan Timbal Balik
 - c) Hubungan Asimetris.

MANFAAT PENELITIAN BAGI PENELITIAN

- a. Dengan penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan sistem pelayanan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang sistem pelayanan dan temuan yang telah ada agar lebih bermanfaat dan berdaya guna bagi masyarakat luas.
- b. Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan atau pendidikan yang telah ditempuh.

BAB IV

KOMPONEN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan tersebut dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Yang menarik untuk digarisbawahi yaitu dari pemikiran Kemp dan David E. Kapel bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya dibuat secara tertulis (written plan).

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- 1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri;
- 2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar;
- 3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran;
- 4) Memudahkan guru mengadakan penilaian.

Dalam pendekatan masalah khusus dalam pembelajaran atau sering di kenal dengan istilah SME, mendeskripsikan bahwa pendekatan ini akan menciptakan pembelajaran yang spesifik sesuai dengan bidangnya. Pendekatan ini lebih mempertimbangkan apa yang harus dipelajari tentang materi tersebut. Tidak bisa dipungkiri bahwa identifikasi tujuan pembelajaran melalui pendekatan masalah khusus dalam pembelajaran, mengandung makna sebagai pengetahuan dan pengertian berdasarkan informasi yang diterima.

Pendekatan berikutnya yaitu pendekatan penguraian isi pembelajaran. Pendekatan ini lebih menetapkan berdasarkan

fakta-fakta dari masalah yang di tampilkan, tapi sebuah asumsi menyatakan bahwa frekuensi akan mempengaruhi masalah seperti siswa yang berada dalam kelas unggul tetapi tidak belajar dengan tipe yang benar atau yidak sesuai dengan isi pembelajaran. Pendekatan ini sering terjadi jika ”tipe yang benar dan sesuai dengan isi pembelajaran” sesuai denga isi standar kurikulum dan bagan kerja, perangkat pembelajaran, pelatihan manual, dan lain sebagainya. Masalah pada pendekatan ini, harus sesuai dengan standar isi dimana tidak banyak yang sesuai atau tidak ada jalan keluar yang cukup mampu untuk organisasi atau kebutuhan sosial.

Tujuan khusus melalui pendekatan tugas akan valid jika melalui perencanaan yang tepat dan melalui latihan dengan petugas yang ahli dalam pelatihan tersebut atau jika pendesain pembelajaran dapat melatih pemahaman dan kecakapan untuk mengkonfirmasi atau mengubah tujuan pembelajaran setelah menemukan fakta. Pendekatan yang keempat yaitu pendekatan pada teknologi penampilan, dimana dalam tujuan pembelajaran disusun dalam menanggapi masalah atau kesempatan dalam sebuah struktur. Tidak ada pertimbangan atas gagasan sebelumnya dari apa yang harus dipelajari dari apa yang akan termasuk dalam tujuan pembelajaran atau dalam kenyataan adanya kebutuhan untuk semua pembelajaran. Pendesain terlibat dalam analisis pelaksanaan dan proses asesmen kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah dengan tepat, dimana hal tersebut bukanlah tugas yang mudah.

Kegiatan menyusun rencana pembelajaran merupakan salah satu tugas penting guru dalam memproses pembelajaran siswa. Dalam perspektif kebijakan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa salah satu komponen dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu adanya tujuan pembelajaran yang di dalamnya menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

Agar proses pembelajaran dapat terkonsepsikan dengan baik, maka seorang guru dituntut untuk mampu menyusun dan

merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan tegas. Dengan harapan dapat memberikan pemahaman kepada para guru agar dapat merumuskan tujuan pembelajaran secara tegas dan jelas dari mata pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

Salah satu sumbangan terbesar dari aliran psikologi behaviorisme terhadap pembelajaran bahwa pembelajaran seyogyanya memiliki tujuan. Gagasan perlunya tujuan dalam pembelajaran pertama kali dikemukakan oleh B.F. Skinner pada tahun 1950. Kemudian diikuti oleh Robert Mager pada tahun 1962 kemudian sejak pada tahun 1970 hingga sekarang penerapannya semakin meluas hampir di seluruh lembaga pendidikan di dunia, termasuk di Indonesia.

Merujuk pada tulisan Hamzah B. Uno (2008) berikut ini dikemukakan beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli. Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Kemp (1977) dan David E. Kapel (1981) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Henry Ellington (1984) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran .

B. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Materi Pembelajaran

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran (instructional material) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Menurut National Center for Vocational Education Research Ltd ada tiga pengertian materi pembelajaran yaitu: a) merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/ instruktur untuk

perencanaan dan penelaah inplementasi pembelajaran; b) segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam kegiatan belajar mengajar di kelas; c) seperangkat substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Artinya materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indicator.

2. Jenis-Jenis Materi Pembelajaran

Jenis-jenis materi pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Fakta adalah segala hal yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama-nama objek, peristiwa, lambang, nama tempat, nama orang dan lain sebagainya. Contoh: mulut, paru-paru
- b) Konsep adalah segala yang berwujud pengertian-pengertian baru yang bisa timbul sebagai hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, cirri khusus, hakikat, inti/isi dan sebagainya. Contoh: Hutan hujan tropis di Indonesia sebagai sumber plasma nutfah, Usaha-usaha pelestarian keanekargaman hayati Indonesia secara in-situ dan ex-situ, dsb.
- c) Prinsip adalah berupa hal-hal pokok dan memiliki posisi terpenting meliputi dalil, rumus, paradigm, teori serta hubungan antar konsep yang menggambarkan implikasi sebab akibat. Contoh: hukum Handy-Weinberg
- d) Prosedur merupakan langkah-langkah sistematis atau berurutan dalam melakukan suatu aktivitas dan kronologi suatu sistem. Contoh: langkah-langkah dalam menggunakan metode ilmiah yaitu merumuskan masalah, observasi, hipotesis, melakukan eksperimen dan menarik kesimpulan.

- e) Sikap atau nilai merupakan hasil belajar aspek sikap.
Contoh: Pemanfaatan lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan, yaitu pengertian lingkungan, komponen ekosistem, lingkungan hidup sebagai sumberdaya, pembangunan berkelanjutan

3. Prinsip-Prinsip Penentuan Materi Pembelajaran

Prinsip-prinsip yang dijadikan dasar dalam menentukan materi pembelajaran adalah:

- a) Relevansi (kesesuaian)

Materi pembelajaran hendaknya relevan dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Jika kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta, bukan konsep atau prinsip ataupun jenis materi lain. Contoh: kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah "mendeskripsikan sistem gerak pada manusia dan hubungannya dengan manusia" maka pemilihan materi pembelajaran yang disampaikan seharusnya "

- b) Konsistensi (keajegan)

Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik ada dua macam maka materi yang diajarkan juga harus meliputi dua macam. Contoh: kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik adalah "pengajaran mengenai sistem panca indera"

- c) Adquency (kecukupan)

Materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu peserta didik menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit maka kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya jika terlalu banyak maka akan mengakibatkan keterlambatan dalam pencapaian target kurikulum.

Dalam pengembangan materi belajar guru harus mampu mengidentifikasi dan mempertimbangkan hal-hal berikut:

- a) Potensi peserta didik meliputi potensi intelektual, emosional, spiritual, sosial dan potensi vokasional
- b) Relevansi dan karakteristik daerah. Jika peserta didik bersekolah dan berlokasi di daerah pantai, maka pengembangan materi pembelajaran diupayakan agar selaras dengan kondisi masyarakat pantai.
- c) Tingkat perkembangan fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual peserta didik
- d) Kebermanfaatan bagi peserta didik. Pengembangan materi pembelajaran diupayakan agar manfaatnya dapat dirasakan peserta didik dalam waktu yang relative singkat setelah suatu materi pembelajaran tuntas dilaksanakan.
- e) Struktur keilmuan yang sesuai dengan materi pembelajaran suatu ilmu.
- f) Aktulaitas, kedalaman dan keluasan materi pembelajaran. Mengembangkan materi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan potensi peserta didik, tingkat perkembangan peserta didik, kebermanfaatan bagi peserta didik, alokasi waktu dan perkembangan peradaban dunia
- g) Relevansi kebutuhan peserta didik dan tuntutan lingkungan
- h) Alokasi waktu

4. Cakupan Materi Pembelajaran

Dalam cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek berikut:

- a) Aspek kognitif, aspek afektif atau aspek psikomotor, karena ketika sudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran maka tiap-tiap jenis uraian materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda. Selain memperhatikan jenis materi juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan pembelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materi
- b) Keluasan materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran. Kedalaman materi yang

menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh peserta didik.

- c) Kecakupan atau memadainya cakupan materi juga perlu diperhatikan. Memadainya cakupan aspek materi pembelajaran akan sangat membantu tercapainya penguasaan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Cakupan atau ruang lingkup materi perlu ditentukan untuk mengetahui apakah materi yang akan diajarkan terlalu banyak, terlalu sedikit atau telah memadai sehingga terjadi kesesuaian dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

5. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Winarno (1983) bahwa: pembelajaran adalah proses berlangsungnya kegiatan belajar dan membelajarkan siswa dikelas. Pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi guru dan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari definisi tersebut diketahui bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa unsur diantaranya adalah pembelajaran sebagai sebuah proses yang bertujuan untuk membelajarkan siswa di dalam kelas. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi proses interaksi yang bersifat edukatif antara guru dengan siswa. Kegiatan yang dilaksanakan tersebut bermuara pada satu tujuan yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pandangan lain yang sejalan dengan hal tersebut adalah yang dikemukakan oleh Ali (1992) bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan strategi-strategi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi, pendekatan, prinsip-prinsip dari metode pembelajaran diarahkan guna mencapai tujuan pembelajaran yang efisien dan efektif.

Berdasarkan kedua batasan tersebut diatas, dapat dipahami bahwa proses pembelajaran adalah merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dengan siswa

dengan menjalin komunikasi edukatif dengan menggunakan strategi-strategi, pendekatan, prinsip dan metode tertentu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik dan optimal sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan optimal pula.

Efektivitas pembelajaran dapat tercapai sangat tergantung dari kemampuan guru untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran di sekolah, terdapat proses belajar, yaitu proses terjadinya perubahan pengetahuan, sikap, informasi, kemampuan dan keterampilan yang sifatnya permanent melalui pengalaman.

Jadi, proses pembelajaran adalah merupakan suatu proses yang menjadi inti dari kegiatan transfer of knowledge dan transfer of action dari guru kepada siswa di sekolah. Secara sederhana proses pembelajaran adalah merupakan interaksi antara guru dengan siswa secara langsung dalam kelas, dalam rangka mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi dari guru kepada siswa.

Selain unsur interaksi, dan transfer pengetahuan dan sikap, secara umum kegiatan pembelajaran terdiri atas kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Jika ditinjau dari segi etimologisnya "belajar" berasal dari kata "ajar" yang berarti memberi pelajaran. Jadi belajar adalah upaya untuk mendapatkan suatu perubahan. Secara khusus pengertian belajar dikemukakan oleh Slameto (2003) yaitu: Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Definisi tersebut mengandung pemahaman bahwa belajar berarti bukan hanya sekedar pengetahuan tentang fakta-fakta, melainkan sekaligus terjadi suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar tersebut. Selain pandangan Slameto pandangan lain dikemukakan oleh Sardiman (1992), bahwa belajar adalah 'berubah yang berarti bahwa

belajar adalah suatu proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dan lebih khusus adalah berubah terhadap tingkah laku.

Berdasarkan definisi tersebut di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai suatu aktivitas individu yang berkelanjutan melalui kegiatan dan pengalaman sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang menyebabkan terjadinya perubahan pada individu, baik sikap maupun prilakunya. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan pengetahuan, kemahiran, keterampilan, kepribadian, sikap, kebiasaan yang akhirnya mampu untuk melaksanakan tugas atau kerja tertentu dengan baik.

Menurut Suryosubroto (1988) belajar jika ditinjau dari spek hukum pertautan adalah “hubungan antara perangsang dan reaksi tingkah laku. Dengan demikian maka proses belajar adalah merupakan suatu proses dimana terjadi suatu ransangan dari seseorang yang akan ditanggapi berupa reaksi terhadap ransangan tersebut berupa tingkah laku yang akan berubah sedemikian rupa sesuai dengan perubahan ransangan yang diperolehnya. Jadi, proses belajar adalah merupakan proses asosiasi atau hubungan dan pertautan antara ransangan dan respon dari seseorang kepada orang lain yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan. Dengan demikian, maka hasil dari belajar itu adalah perubahan yang terjadi dari seseorang yang telah mengikuti proses belajar.

C. METODE

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode menurut Djamaluddin dan Abdullah Aly dalam Kapita Selekta Pendidikan Islam, (1999:114) berasal dari kata meta berarti melalui, dan hodos jalan. Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Depag RI dalam buku Metodologi Pendidikan Agama Islam (2001:19) Metode berarti cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Menurut WJS. Poerwadarminta dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1999:767) Metode adalah cara yang telah teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Berdasarkan definisi di

atas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa metode merupakan jalan atau cara yang ditempuh seseorang untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Jadi pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan. Jadi dapat dikatakan Teori belajar merupakan upaya untuk mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga membantu kita semua memahami proses inern yang kompleks dari belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud metode pembelajaran adalah cara atau jalan yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dapat juga disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini mendorong seorang guru untuk mencari metode yang tepat dalam menyampaikan materinya agar dapat diserap dengan baik oleh siswa. Mengajar secara efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode mengajar.

2. Macam-macam Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran banyak macam-macam dan jenisnya, setiap jenis metode pembelajaran mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing, tidak menggunakan satu macam metode saja, mengkombinasikan penggunaan beberapa metode yang sampai saat ini masih banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Nana Sudjana(dalam buku Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar, 1989:78-86), terdapat bermacam macam metode dalam pembelajaran, yaitu Metode ceramah, Metode Tanya Jawab, Metode Diskusi, Metode Resitasi, Metode Kerja Kelompok, Metode Demonstrasi dan Eksperimen, Metode sosiodrama (role-playing), Metode problem solving, Metode sistem regu (team teaching), Metode latihan (drill), Metode karyawisata (Field-trip), Metode survai masyarakat, dan Metode simulasi.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Metode Pembelajaran

Dalam melaksanakan suatu pembelajaran harus diawali dengan kegiatan perencanaan pembelajaran. Perencanaan memiliki fungsi penting agar pembelajaran menjadi lebih terarah. Dalam membuat perencanaan pembelajaran, banyak aspek yang harus dipertimbangkan oleh guru. Oleh karenanya agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan dapat meraih tujuan yang diharapkan, maka dalam menyusun learning design perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran. Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran, antara lain:

a) Siswa Atau Peserta Didik

Pemilihan suatu metode pembelajaran, harus menyesuaikan tingkatan jenjang pendidikan siswa. Pertimbangan yang menekankan pada perbedaan jenjang pendidikan ini adalah pada kemampuan peserta didik, apakah sudah mampu untuk berpikir abstrak atau belum. Penerapan suatu metode yang sederhana dan yang kompleks tentu sangat berbeda, dan keduanya berkaitan dengan tingkatan kemampuan berpikir dan berperilaku peserta didik pada setiap jenjangnya

b) Tujuan Pembelajaran Yang Akan Dicapai

Setiap pelaksanaan pembelajaran tentu memiliki tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Penyelenggaraan pembelajaran bertujuan agar peserta didik sebagai warga belajar akan memperoleh pengalaman belajar dan menunjukkan perubahan perilaku, dimana perubahan tersebut bersifat positif dan bertahan lama. Kalimat tersebut dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang berhasil adalah pembelajaran yang tidak hanya akan menambah pengetahuan peserta didik tetapi juga berpengaruh terhadap sikap dan cara pandang peserta didik terhadap realitas kehidupan.

c) Faktor Materi Pembelajaran

Materi pelajaran memiliki tingkat kedalaman, keluasan, kerumitan yang berbeda-beda. Materi pembelajaran dengan

tingkat kesulitan yang tinggi biasanya menuntut langkah-langkah analisis dalam tataran yang beragam. Analisis bisa hanya pada tataran dangkal, sedang, maupun analisis secara mendalam. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat mampu memberikan arahan praktis untuk mengatasi tingkat kesulitan suatu materi pembelajaran.

d) Situasi Pembelajaran

Situasi pembelajaran yang diciptakan guru tidak selamanya sama. Maka guru harus memilih metode mengajar yang sesuai dengan situasi yang diciptakan. Di waktu lain, sesuai dengan sifat bahan dan kemampuan yang ingin dicapai oleh tujuan maka guru menciptakan lingkungan belajar secara berkelompok. Jadi situasi yang diciptakan mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar.

e) Fasilitas Pembelajaran

Fasilitas pembelajaran berfungsi untuk memudahkan proses pembelajaran dan pemenuhan kebutuhan proses pembelajaran. Bagi sekolah yang telah memiliki fasilitas pembelajaran yang lengkap, ketersediaan fasilitas belajar bukan lagi suatu kendala. Namun demikian tidak semua sekolah memiliki fasilitas pembelajaran dengan standar yang diharapkan. Keadaan tersebut hendaknya tidak menjadi suatu hambatan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang tetap mampu menjangkau tujuan pembelajaran. Dalam kondisi tertentu, guru-guru yang memiliki semangat dan komitmen yang kuat tetap mampu menyelenggarakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

f) Faktor alokasi waktu pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat juga harus memperhitungkan ketersediaan waktu. Rancangan belajar yang baik adalah penggunaan alokasi waktu yang dihitung secara terperinci, agar pembelajaran berjalan dengan dinamis, tidak ada waktu terbuang tanpa arti. Kegiatan pembukaan, inti, dan penutup disusun secara sistematis. Dalam kegiatan inti yang meliputi tahap eksplorasi-

elaborasi-konfirmasi, mengambil bagian waktu dengan porsi terbesar dibandingkan dengan kegiatan pembuka dan penutup.

g) Guru.

Latar belakang pendidikan guru diakui mempengaruhi kompetensi. Kurangnya penguasaan terhadap berbagai jenis metode menjadi kendala dalam memilih dan menentukan metode. Apalagi belum memiliki pengalaman mengajar yang memadai. Tetapi ada juga yang tepat memilih namun dalam pelaksanaannya menemui kendala disebabkan labilnya kepribadian dan dangkalnya penguasaan atas metode yang digunakan

4. Kriteria Pemilihan Metode Pembelajaran

Kriteria pemilihan metode pembelajaran yaitu :

- a. Sifat (karakter) guru.
- b. Tingkat perkembangan intelektual dan sosial anak.
- c. Fasilitas sekolah yang tersedia.
- d. Tingkat Kemampuan Guru.
- e. Sifat dan tujuan materi pelajaran.
- f. Waktu pembelajaran.
- g. Suasana kelas.
- h. Konteks domain tujuan pembelajaran.

Metode pembelajaran yang diterapkan guru hendaknya dapat mewujudkan hasil karya siswa. Siswa dituntun untuk dapat berfikir kritis dan kreatif dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide-idenya. Pemilihan metode yang kurang tepat dengan sifat bahan dan tujuan pembelajaran menyebabkan kelas kurang bergairah dan kondisi siswa kurang kreatif. Sehingga dengan penerapan metode yang tepat dengan berbagai macam indikator tersebut dapat meningkatkan minat siswa pada bahan pelajaran yang disampaikan dan minat yang besar pada akhirnya akan berpengaruh terhadap prestasi yang akan diraihinya.

D. ALAT

1. Pengertian Alat Pembelajaran

- a) Menurut Wijaya & Rusyan (1994) yang dimaksud Alat Peraga Pendidikan adalah media pendidikan berperan sebagai perangsang belajar & dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.
- b) Menurut Nasution (1985) alat peraga pendidikan adalah alat pembantu dalam mengajar agar efektif.
- c) Menurut Sudjana (2009) Pengertian Alat Peraga Pendidikan adalah suatu alat yang dapat diserap oleh mata & telinga dengan tujuan membantu guru agar proses belajar mengajar siswa lebih efektif & efisien.
- d) Menurut Faizal (2010) Alat Peraga Pendidikan sebagai instrument audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik & membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi.

2. Tujuan dari alat peraga

Berikut ini beberapa tujuan alat peraga disebutkan selain di atas tadi, ialah sebagai berikut:

- a) Alat peraga dalam pendidikan memiliki tujuan supaya proses pendidikan lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat belajar para siswa.
- b) Alat peraga pendidikan dapat memungkinkan lebih sesuai dengan perorangan, dimana siswa belajar dengan banyak sekali kemungkinan, sehingga belajar dapat berlangsung sangat menyenangkan bagi masing-masing individu.
- c) Alat peraga pendidikan mempunyai manfaat supaya belajar lebih cepat segera bersesuaian antara kelas dan diluar kelas, alat peraga dapat memungkinkan mengajar lebih sistematis dan juga teratur.

3. Manfaat dari alat peraga

Untuk lebih jelas dan terperinci, berikut ini manfaat dari penggunaan alat peraga pendidikan yaitu antara lain sebagai berikut ini:

- a) Menimbulkan minat sasaran pendidikan.

- b) Mencapai sasaran yang lebih banyak.
- c) Dapat membantu dalam mengatasi berbagai macam hambatan dalam proses pendidikan.
- d) Dapat merangsang sasaran dari pendidikan untuk mengimplementasikan ataupun melaksanakan pesan-pesan kesehatan atau pesan pendidikan yang akan disampaikan.
- e) Dapat membantu sasaran pendidikan untuk belajar dengan cepat serta belajar lebih banyak materi atau bahan yang disampaikan .
- f) Merangsang sasaran pendidikan untuk bisa meneruskan berbagai pesan yang disampaikan yang member materi kepada orang lain.
- g) Dapat mempermudah saat penyampaian materi pendidikan atau informasi oleh para pendidik.
- h) Dapat Mendorong keinginan orang-orang maupun individu untuk mengetahui, lalu kemudian lebih mendalami, lalu pada akhirnya mendapatkan pengertian yang lebih baik. Individu yang melihat sesuatu yang memang ia diperlukan tentu akan menarik perhatiannya. Dan juga apa yang dilihat dengan penuh perhatian akan dapat memberikan pengertian baru untuknya, yang merupakan pendorong untuk melakukan ataupun memakai sesuatu yang baru tersebut.
- i) Membantu menegaskan pengertian atau informasi yang diperoleh. Sasaran pendidikan di dalam menerima sesuatu yang baru, manusia memiliki kecenderungan untuk melupakan/lupa. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut, AVA (Audio Visual Aid alat bantu atau peraga audio visual) dapat membantu menegaskan pengetahuan-pengetahuan yang sudah diterima oleh sasaran pendidikan sehingga apa yang diterima akan lebih lama tersimpan di dalam ingatan si penerima.

E. SUMBER BELAJAR

Sumber belajar (learning resources) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat

digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Adapun para ahli telah mengemukakan pendapat tentang pengertian sumber belajar sebagai berikut:

- 1) Menurut Yusufhadi Miarso adalah segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, baik secara tersendiri maupun terkombinasikan dapat memungkinkan terjadinya belajar.
- 2) Edgar Dale mengemukakan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang.
- 3) Menurut Rohani sumber belajar (learning resources) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.
- 4) Association Educational Communication and Technology (AECT), yang menyatakan bahwa sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar.

Sumber-sumber belajar dapat berbentuk:

- 1) Pesan: informasi, bahan ajar; cerita rakyat, dongeng, hikayat, dan sebagainya;
- 2) Orang: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, tokoh karier dan sebagainya;
- 3) Bahan: buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik yang dirancang untuk pembelajaran, relief, candi, arca, komik, dan sebagainya;
- 4) Alat/ perlengkapan: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng dan sebagainya;
- 5) Pendekatan/ metode/ teknik: diskusi, seminar, pemecahan masalah, simulasi, permainan, sarasehan,

percakapan biasa, diskusi, debat, talk show dan sejenisnya;

- 6) Lingkungan: ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, teman, kebun, pasar, toko, museum, kantor dan sebagainya.

F. EVALUASI

Evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. dan evaluasi juga kegiatan untuk mengetes tingkat kecakapan seseorang satau kelompok orang

Semua kegiatan mengajar belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dapat memberi motivasi bagi guru maupun siswa, mereka akan lebih giat belajar, meningkatkan proses berpikirnya. Dengan evaluasi guru dapat mengetahui prestasi dan kemajuan siswa, sehingga dapat bertindak yang tepat bila siswa mengalami kesulitan belajar

Bagi siswa, evaluasi merupakan umpan balik tentang kelebihan dan kelemahan yang dimiliki, dapat mendorong belajar lebih baik dan meningkatkan motivasi berprestasi. Evaluasi terhadap siswa dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemajuan yang telah mereka capai. Evaluasi tidak hanya dilakukan oleh guru tetapi juga oleh siswa untuk mengevaluasi diri mereka sendiri (*self assessment*) atau evaluasi diri. Evaluasi diri dilakukan oleh siswa terhadap diri mereka sendiri, maupun terhadap teman mereka. Hal ini akan mendorong siswa untuk berusaha lebih baik lagi dari sebelumnya agar mencapai hasil yang maksimal. Mereka akan merasa malu kalau kelemahan dan kekurangan yang dimiliki diketahui oleh teman mereka sendiri. Evaluasi terhadap diri sendiri merupakan evaluasi yang mendukung proses belajar mengajar serta membantu siswa meningkatkan keberhasilannya. Oleh karena itu, untuk mempengaruhi hasil belajar siswa evaluasi perlu dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran

BAB V

STRATEGI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

A. HAKIKAT PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk menggugah daya nalar, logis dan daya kritis mahasiswa terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya maupun masyarakat. Sehingga mahasiswa bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui pengalaman, pengamatan maupun pemahaman.

Persepsi-persepsi kronis telah menjadi milik sejumlah mahasiswa. Ilmu-ilmu sosial itu membosankan karena sajiannya bertele-tele dan untuk menguasainya dibutuhkan kemampuan menghafal yang luar biasa. Tatkala pendidik menyajikan sejumlah teori sosial, mereka semakin bingung. Apa lagi, sajian-sajian itu tidak tepat sasaran dan tidak sesuai dengan situasi sosial lingkungan sekitarnya. Mereka harus berpikir dua kali untuk mengasosiasikan teori dengan kenyataan hidupnya dan selanjutnya mencerna teori sajian pendidik. Keterlambatan dalam menginternalisasi materi pun terjadi. Konsep mahasiswa baru pada tahap asosiasi, tetapi waktu pelajarannya keburu selesai. mahasiswa enggan melanjutkan hal itu lagi karena sudah terjaring limit waktu dan harus beralih ke mata pelajaran yang lain.

Ketika persepsi negatif merasuki pikiran mahasiswa, minat dan motivasi belajarnya merosot. Interaksi belajar dalam kelas cenderung monoton. pendidik asyik berceramah, sedangkan para mahasiswa mengangguk-angguk pertanda pendidik harus segera mengakhiri pembelajaran itu. Ada yang melakukan aktivitas yang lain, seperti mengganggu teman, mendesah dan merintih. Ketika diadakan evaluasi ringan, banyak yang menunjukkan ketidaktahuannya, lalu mereduksi bahwa mata pelajaran sosial seperti sosiologi sulit dan menjenuhkan.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran sosiologi adalah bahwa pelajaran ini bukanlah hafalan tetapi lebih pada pemahaman dan analisis sehingga anak harus lebih banyak terlibat dalam menemukan kenyataan yang sebenarnya.

Pendekatan dengan konten analisis juga baik untuk dilakukan. Misalnya ketika membahas “Perilaku Menyimpang”, siswa dapat diminta mencari bacaan di Koran, majalah, makalah, dan internet, dan sebagainya yang berkaitan dengan perilaku menyimpang (pencurian, pornografi, sex bebas, narkoba, perkelahian pelajar, pengrusakan karena demonstrasi, korupsi dan sebagainya).

Kemudian secara berkelompok mereka diminta untuk mencari akar masalahnya menurut informasi berita itu dan kemudian mereka diminta menganalisis kalau menurut mereka bagaimana serta jalan keluar apa yang dapat dilakukan untuk menanggulangnya. Apa yang dikemukakan di atas adalah sebagian contoh-contoh model pembelajaran yang dapat dirancang dan digunakan oleh guru/dosen dalam pembelajaran pendidikan sosiologi. Untuk memudahkan guru-guru sosiologi dapat merancang bersama (misalnya guru yang tergabung dalam MGMP) mengenai pemberian pengalaman belajar yang menyenangkan pada siswa, maka pelajaran Sosiologi akan menjadi pelajaran yang disukai, jika ini terjadi maka secara tidak langsung guru-guru memberi andil yang besar dalam membangun kehidupan masyarakat, sebab sambil belajar untuk mengetahui dan memahami, sebenarnya internalisasi nilai-nilai berproses dalam diri siswa, sehingga pelajaran itu benar-benar bermakna untuk mereka. Transformasi ilmu pengetahuan (kognitif), nilai-nilai (afektif), keterampilan sosial (*skill*) berjalan bersama. Dalam hal ini guru telah menjalankan prinsip-prinsip “constructivisme”. Pengalaman belajar hendaknya juga memuat kecakapan hidup (*life skill*) yang harus dimiliki siswa. Kecakapan hidup merupakan kecakapan yang dimiliki seseorang untuk berani menghadapi problem hidup dan kehidupan dengan wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari serta menemukan solusi sehingga mampu mengatasinya.

Jadi pembelajaran sosiologi adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat memperoleh ilmu tentang struktur sosial, proses-proses sosial, dan perubahan-perubahan sosial yang terjadi di masyarakat.

B. PERBEDAAN ANTARA PENDEKATAN, STRATEGI, METODE, TEKNIK & MODEL PEMBELAJARAN

1. **Pendekatan Pembelajaran** memiliki banyak sekali definisi namun masing-masing masih memiliki hubungan. Namun secara konseptual Pendekatan pembelajaran dapat di definisikan sebagai suatu cara pandang atau orientasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran, yang mawadahi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu untuk mencapai tujuan intruksional tertentu. Disini berarti pendekatan pembelajaran merupakan suatu fokus orientasi yang digunakan guru dan murid selama proses pembelajaran berlangsung, fokus orientasi pembelajaran tersebut terbagi kedalam dua bagian yakni: 1) pembelajaran berorientasi pada siswa (student centered approach) berarti fokus yang menjadi pusat pembelajaran terdapat pada siswanya, siswa yang dituntut untuk active dalam pembelajaran guru hanya sebagai fasilitator yang memfasilitasi dan mendampingi siswanya. 2) pembelajaran berorientasi pada guru (teacher centered approach) yakni pembelajaran berpusat pada guru, guru memunyai peranan yang sangat penting, guru menjadi sumber informasi dan gurupun bias menentukan apa saja yang harus dikuasai siswa.
2. **Strategi Pembelajaran** adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David, Wina Senjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran
3. **Metode pembelajaran** merupakan prosedur, atau cara yang digunakan yang digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan rencana-rencana praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. metode juga harus

disesuaikan dengan strategi pembelajaran. Berbagai macam metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain seperti: metode ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, simposium, dan sebagainya. Masing-masing metode tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing seperti contohnya metode ceramah metode ini memiliki kelebihan tidak memerlukan banyak biaya, murah, hemat waktu, dan dapat mencakup banyak materi dalam sekali penyampaian namun memiliki kekurangan kemampuan siswa terbatas dengan apa yang disampaikan oleh guru. Begitu juga metode-metode yang lainnya oleh karena itu perlu dipertimbangkan juga antara metode yang digunakan dengan kondisi di lapangan.

4. **Teknik pembelajaran** adalah cara khusus untuk mengimplementasikan metode dalam sebuah proses pembelajaran. Teknik tergantung kondisi di lapangan, teknik dapat berubah-ubah tergantung guru dan kondisi pada saat praktek di lapangan.
5. **Model Pembelajaran**, mengapa model di bahas di akhir karena model merupakan wadah keseluruhan dari proses pembelajaran itu sendiri. seluruh proses dalam pembelajaran dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas itu di sebut model pembelajaran.

C. STRATEGI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Strategi adalah Rencana yang disatukan, luas dan berintegrasi yang menghubungkan keunggulan strategis perusahaan dengan tantangan lingkungan, yang dirancang untuk memastikan bahwa tujuan utama dari perusahaan dapat dicapai melalui pelaksanaan yang tepat oleh organisasi. Strategi pembelajaran merupakan perpaduan dari urutan kegiatan, cara mengorganisasikan materi pelajaran peserta didik, peralatan dan bahan, dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Strategi pembelajaran afektif merupakan suatu metode dalam proses pembelajaran yang menekankan pada nilai dan

sikap yang diukur, oleh karena itu menyangkut kesadaran seorang yang tumbuh dari dalam. Nilai merupakan suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak berada di dalam dunia yang empiris. Nilai berhubungan dengan pandangan seseorang tentang baik dan buruk, indah dan tidak indah, layak dan tidak layak, adil dan tidak adil, dan sebagainya. dan semua pandangan itu tidak dapat di raba tapi hanya dapat mengetahuinya dari perilaku yang bersangkutan.

Sedangkan sikap merupakan suatu kemampuan internal yang berperan sekali dalam mengambil tindakan, lebih-lebih apabila terbuka berbagai kemungkinan untuk bertindak atau tersedia beberapa alternative. Pernyataan kesenangan dan ketidaksenangan seseorang terhadap objek yang di hadapinya akan sangat dipengaruhi oleh tingkat pemahaman (aspek kognitif) terhadap objek tersebut. karena tingkat penalaran (kognitif) terhadap suatu objek dan kemampuan untuk bertindak terhadap (psikomotor) turut menentukan sikap seseorang terhadap objek yang bersangkutan.

Strategi pembelajarannya sosiologi dalam dunia pendidikan bersifat positif. Proses penajaman dari materi yang ada tergalil secara optimal. Munculnya perenungan ide-ide akan timbul kreatifitas daya imajinasi, inspirasi, dan inovasi terhadap sesuatu untuk menciptakan sesuatu yang baru. Dengan adanya hal itu, maka dalam pembuatan kurikulum serta pelaksanaan dalam proses belajar mengajar terlaksana dengan baik dengan berpegang pada kata hati nurani.

1. Menumbuhkan Motivasi

Jika keacuhan siswa karena kehilangan persepsi positif dalam mempelajari sosiologi maka urgensitas tindakan guru adalah mempunyai pemahaman yang tangguh tentang motivasi dan menemukan pola pembelajaran yang menumbuhkan motivasi siswa. Seperti menyiapkan insentif berupa pujian (reinforcement) atau kesempatan, melakukan pekerjaan lain yang memungkinkan mereka tidak terpinggirkan dari kawan-kawan lainnya.

Pujian guru menunjukkan penghargaan dan perhatian terhadap siswa. Siswa seringkali haus perhatian dan senang

dipuji. Jadi dari pada memberikan perhatian ketika siswa tidak mau belajar dengan cara marah-marah dan hanya berkomentar yang merendahkan siswa, akan lebih efektif perhatian guru diarahkan pada suatu hal yang menumbuhkan rasa percaya diri dan kemauan untuk mencari informasi. Misalnya, si A pada saat ini belum bisa menjawabnya dengan baik, mungkin besok dia akan mempresentasikan informasi tersebut secara lebih lengkap.

Untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta didik adalah dengan mengajak mereka melihat pengalaman-pengalaman yang pernah dimilikinya dan dijadikan topik pembelajaran dengan memperhatikan konteks kurikulum dan emosional psikologis peserta didik. Banyak lembaga pra-sekolah sudah mulai menggunakan metode active learning atau learning by doing, atau learning through playing, salah satu tujuannya adalah agar peserta didik mengasosiasikan belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan. Peserta didik diberi kebebasan untuk mengekspresikan dirinya melalui apresiasi pengalaman konkret. Tapi seringkali karena keterbatasan waktu dan banyaknya mata pelajaran yang harus disajikan untuk peserta didik, hal ini agak sulit dipraktekkan. Minimalnya guru mensetting suasana belajar dengan menghindari omelan-omelan, karena dengan itu peserta didik akan mengasosiasikan suasana belajar sebagai hal yang menarik.

2. Membentuk Kemampuan Berpikir

Proses pembelajaran itu sangat berkaitan erat dengan pembentukan dan penggunaan kemampuan berpikir. Peserta didik akan lebih mudah mencerna konsep dan ilmu pengetahuan apabila di dalam dirinya sudah ada struktur dan strata intelektual, sehingga ketika ia berhadapan dengan bahan atau materi pembelajaran, ia mudah menempatkan, merangkai dan menyusun alur logis, menguraikan dan mengobjeksinya.

3. Belajar dengan Multimedia

Pembelajaran adalah proses rangsangan dan gerak balas peserta didik. Dalam rangsangan itu terkandung pesan intelektual, emotif dan afektif. Pesan akan lebih mudah ditangkap oleh peserta didik apabila tersajikan melalui media empirik yang beranekaragam, seperti film, slide, foto, grafik

serta diagram. Dari media inilah peserta didik terpacu untuk mengeluarkan ide, konsep atau membantu mereka mencerna sesuatu yang abstrak.

Berkaitan dengan aktualisasi fasilitas empirik ini, tidak ada salahnya bagi guru untuk menjadikan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam masyarakat sebagai topik aktual dalam pembelajaran. Hal ini penting dilakukan agar peserta didik berimpresi positif bahwa sebenarnya pengetahuan itu bisa diperoleh lewat lingkungan sekitarnya, dan bahkan pengetahuan itu terjadi dan sudah ada dalam dirinya. Yang harus mereka lakukan sekarang adalah memposisikannya secara konseptual dan tercerna dalam strata yang diajukan oleh Bloom. Agar hal ini bisa terjadi maka guru perlu mempersiapkan skenario pembelajaran yang tepat dan sesuai.

4. Evaluasi Rutin dan Penelitian Kelas

Evaluasi yang dimaksudkan adalah melihat sejauh mana keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dan sejauh mana mereka memiliki kemampuan-kemampuan tertentu seperti yang digariskan dalam tujuan pembelajaran khusus. Bahan evaluasi bisa diperoleh dengan riset sederhana dan populasi kelas sebagai ruang lingkupnya. Guru mengukur keberhasilan itu lewat ujian dan latihan-latihan. Apabila 70 % siswa telah memiliki kompetensi seperti yang diharapkan maka keberhasilan guru telah terukur. Apabila ditemukan daya beda atau angka perbandingan siswa yang mampu dan yang tidak mampu begitu tinggi maka guru perlu mengkaji bahan dan strategi yang cocok. Guru juga bisa mendapatkan masukan bagi perbaikan pengajaran baik dari siswa sendiri maupun dari rekan kerjanya.

Peserta didik diajak untuk mengemas cara pembelajaran yang serius dan menyenangkan. Mereka bisa mengkritik guru dan menunjukkan hal-hal mana yang harus diperbaiki sehingga pendekatan dalam pembelajaran bukannya top down, melainkan bottom up. Kalau boleh mereka sendiri yang menentukan hal-hal mana yang harus mereka pelajari yang kiranya mendesak dan bermanfaat bagi hidup mereka. Adanya kurikulum hanya sebagai referensi dan patokan alternatif.

5. Simpul Pembelajaran.

Kegagalan guru dalam mengkonstruksi dan mengelola pembelajaran akan mengakibatkan ketidakberhasilan bagi peserta didik. Selain, peserta didik kehilangan minat dan perhatian dalam pembelajaran itu, mereka juga kehilangan motivasi untuk menggeluti mata pelajaran tersebut.

Indikasi positif dan sederhana yang harus dimiliki peserta didik adalah adanya gairah dan menyenangi pelajaran itu serta terpacu untuk mencari tahu sejauh mana pelajaran itu bermanfaat bagi dirinya. Bila ditemukan banyak siswa yang mulai menggeluti suatu problem sosial dengan bertanya, mengumpulkan informasi serta tidak jenuh menggunakan perpustakaan maka hampir bisa dipastikan bahwa antusiasisme siswa terhadap ilmu-ilmu sosial perlahan-lahan bangkit. Kalau indikasi itu yang terjadi maka guru wajib memberikan petunjuk-petunjuk bagaimana memahami suatu peristiwa sosial dari kaca mata sosiologis dan menawarkan bagaimana cara membaca yang menggunakan peta konsep, dalam arti menggiatkan berbagai jenis kemampuan seperti yang diajukan oleh Bloom.

Bagi guru, perlu ada peningkatan unjuk profesionalnya dalam mengemas bahan pelajaran, menyampaikannya, mengelola dan membuat evaluasi atas pembelajaran yang terjadi serta melengkapi diri dengan keahlian menerapkan konsep logika dalam pembelajaran. Selain itu, mempersiapkan fasilitas yang lahir dari kreativitasnya, bukan sekedar menunggu dipenuhi oleh lembaga tertentu. Menambah wawasan dengan membaca dan melihat keterkaitan ilmunya dengan ilmu-ilmu lain serta menyajikan manfaat yang bisa diperoleh siswa dengan mempelajari pelajaran tertentu, sehingga mereka termotivasi untuk menggelutinya.

Oleh karena kualitas siswa yang menjadi sorotan keberhasilan pendidikan, maka siswa sendiri perlu mempertanyakan eksistensinya dalam belajar. Siswa dapat membuat refleksi yang memadai tentang dirinya, aktivitasnya, harapannya, cita-citanya dukungan orang tua, menyadari betapa pentingnya waktu, dan terutama mempertanyakan dirinya tentang apa arti hidupnya.

D. FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI STRATEGI PEMBELAJARAN

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika berpikir informasi dan kemampuan apa yang harus dimiliki siswa, maka pada saat itu juga semestinya berpikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan strategi pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Faktor Tujuan Pembelajaran

Tujuan merupakan faktor yang paling pokok, sebab semua faktor yang ada di dalam situasi pembelajaran, termasuk strategi pembelajaran, diarahkan dan diupayakan semata-mata untuk mencapai tujuan. Tujuan pengajaran menggambarkan tingkah laku yang harus dimiliki mahasiswa setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Tingkah laku tersebut dalam dikelompokkan ke dalam kelompok pengetahuan (aspek kognitif), keterampilan (aspek psikomotorik), dan sikap (aspek afektif).

2. Faktor Materi Pembelajaran

Dilihat dari hakikatnya, ilmu atau materi pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik ilmu atau materi pelajaran membawa implikasi terhadap penggunaan cara dan teknik dalam pembelajaran.

Secara teoritis di dalam ilmu atau materi terdapat beberapa sifat materi, yaitu fakta, konsep, prinsip, masalah, prosedur (keterampilan), dan sikap (nilai).

3. Faktor Siswa

Siswa sebagai pihak yang berkepentingan di dalam proses pembelajaran, sebab tujuan yang harus dicapai semata-mata untuk mengubah perilaku siswa itu sendiri. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ialah jumlah siswa yang terlibat di dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini perlu dipertimbangkan bahwa: (a) Siswa sebagai keseluruhan. Dalam arti segala aspek pribadinya diperhatikan secara utuh. (b) Siswa sebagai pribadi

tersendiri. Setiap siswa memiliki perbedaan dari yang lain dalam hal kemampuan, cara belajar, kebutuhan, dan sebagainya, yang berkaitan erat dengan proses pembelajaran. (c)Tingkat perkembangan siswa akan mempengaruhi proses pembelajaran.

4. Faktor Fasilitas

Faktor fasilitas turut menentukan proses dan hasil belajar. Misalnya, jika guru atau dosen merencanakan akan menggunakan metode demonstrasi dalam mengajarkan suatu keterampilan kepada mahasiswa dengan menggunakan alat pembelajaran yang telah ditetapkan. Akan tetapi, jika ternyata alatnya kurang lengkap atau sama sekali tidak ada, maka proses yang telah direncanakan tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya dan hasilnya tidak akan tercapai sesuai yang diharapkan.

5. Faktor Waktu

Faktor waktu dapat dibagi dua, yaitu yang menyangkut jumlah waktu dan kondisi waktu. Hal yang menyangkut jumlah waktu adalah berapa jumlah jam pelajaran yang tersedia untuk proses pembelajaran. Sedangkan yang menyangkut kondisi waktu ialah kapan pembelajaran itu dilaksanakan. Pagi, siang, sore atau malam, kondisinya akan berbeda. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang terjadi

6. Faktor Guru

Faktor guru adalah salah satu faktor penentu, pertimbangan semua faktor di atas akan sangat bergantung kepada kreativitas guru. Dedikasi dan kemampuan gurulah yang pada akhirnya mempengaruhi proses pembelajaran.

E. JENIS-JENIS STRATEGI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Pada suatu proses belajar mengajar tidak terlepas dari siswa dan guru atau pengajar dan yang diajarkan. Sebagai seorang pengajar supaya proses pembelajaran dapat terlaksana

dengan baik maka sebagai pengajar tidak terlepas dari strategi dalam menyampaikan materi tersebut sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Pada strategi pembelajaran ini terdapat banyak hal jenis-jenis seorang guru dalam mengajarkan materi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran oleh karena itu penulis menguraikan beberapa jenis strategi pembelajaran itu yang dapat digunakan oleh seorang pendidik khususnya pembelajaran sosiologi.

1. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi Pembelajaran Ekspositori menurut Sanjaya merupakan “strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari guru kepada siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi secara optimal”. Dalam hal ini strategi pembelajaran ekspositori penekanan pada penyampaian materi secara verbal. Kata verbal dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “secara lisan (bukan tertulis), bersifat khayalan. Ini berarti kemampuan seseorang pengajar secara lisan dalam menjelaskan materi yang diajarkan. Jadi, seorang pengajar dituntut untuk mampu menyampaikannya dengan lisan dan itu tujuannya agar materi dapat dikuasai oleh siswa secara optimal.

Kegiatan belajar yang bersifat menerima terjadi karena guru menggunakan pendekatan mengajar yang bersifat ekspositori baik dalam tahap perencanaan maupun dalam pelaksanaan mengajar dengan demikian R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. Dalam bukunya mengatakan pendekatan ini seorang guru atau pengajar harus berperan lebih aktif, lebih banyak melakukan aktifitas dibandingkan dengan siswa-siswainya. Guru telah mengelola dan mempersiapkan bahan ajaran secara tuntas, lalu menyampaikannya kepada siswa. Sebaliknya, para siswa berperan lebih pasif, tanpa banyak melakukan kegiatan pengolahan bahan, karena menerima bahan ajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan strategi ini tentu untuk melaksanakannya tidak secara langsung namun ada tahapan atau langkah-langkah yang harus dilakukan mengenai penggunaan pembelajaran

strategi ini sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Adapun langkah-langkah penggunaan Strategi Pembelajaran Expositori yaitu “Persiapan, penyajian, menghubungkan, menyimpulkan atau menggenaralisasikan dan penerapan”. Pendidik dalam mengajarkan materi tentu menggunakan pendekatan tertentu agar mencapai tujuan yang hendak dicapai dalam proses belajar mengajar.

2. Strategi Pembelajaran Penemuan (Discovery)

Strategi pembelajaran penemuan adalah “terjemahan dari discovery. Menurut sund discovey adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau mirip”. Yang dimaksud dengan proses mental tersebut antara lain ialah “mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan”.

Jadi, Pembelajaran discovery (penemuan) adalah cara mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran discovery (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

3. Strategi Pembelajaran Penguasaan (Mastery Learning)

Strategi pembelajaran tuntas adalah salah satu usaha dalam pendidikan yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik mencapai penguasaan terhadap kompetensi tertentu. Dengan menempatkan pembelajaran tuntas salah satu prinsip utama dalam mendukung pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi, berarti pembelajaran tuntas merupakan sesuatu yang harus dipahami dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya oleh seluruh warga sekolah. Untuk itu perlu adanya panduan yang memberikan arah serta petunjuk bagi guru dan warga

sekolah tentang bagaimana pembelajaran tuntas seharusnya dilaksanakan.

John B. Carol pada tahun (1963) berdasarkan penemuannya mengenai model belajar yaitu ‘model of school learning’. Model ini menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Ia menyatakan bahwa bakat siswa untuk suatu pelajaran tertentu dapat diramalkan dari waktu yang disediakan untuk mempelajari pelajaran tersebut dan atau waktu yang dibutuhkan untuk belajar dan untuk mencapai tingkat penguasaan tertentu.

Jadi, Strategi pembelajaran penguasaan ini dapat diartikan bahwa Belajar tuntas adalah suatu strategi pengajaran yang diindividualisasikan dengan menggunakan pendekatan kelompok. Hal ini dapat diterapkan secara tuntas untuk meningkatkan kualitas pendidikan guna untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

4. Strategi pembelajaran Inquiry

Strategi pembelajaran Inquiry istilah dalam bahasa Inggris, ini merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan guru untuk mengajar di depan kelas. Strategi Pembelajaran inquiry adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa. Strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi heuristik, yang berasal dari bahasa Yunani yaitu heuriskein yang berarti ‘saya menemukan’.

Strategi pembelajaran inquiry merupakan “bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (student centered approach). Dikatakan demikian karena dalam strategi ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.” Penerapan strategi ini merupakan upaya untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Dorongan itu berkembang melalui proses merumuskan pertanyaan, merumuskan masalah, mengamati, dan menerapkan informasi baru dalam meningkatkan pemahaman mengenai sesuatu

masalah. Rasa ingin tahu itu terus ditumbuhkan untuk meningkatkan semangat bereksplorasi sehingga siswa belajar secara aktif.

Strategi pembelajaran inquiry ini menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung, peran siswa dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing siswa untuk belajar.

5. Pengertian Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Di dalam strategi pembelajaran berbasis masalah ini terdapat 3 ciri utama;

- a) Pertama, strategi *pembelajaran berbasis masalah* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran ini tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran berbasis masalah siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya.
- b) Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- c) Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah harus dimulai dengan kesadaran adanya masalah yang harus dipecahkan. Pada tahapan ini guru membimbing siswa pada kesadaran adanya kesenjangan atau gap yang dirasakan oleh manusia atau lingkungan sosial. Kemampuan yang harus dicapai oleh siswa, pada tahapan ini adalah siswa dapat menentukan atau menangkap kesenjangan terjadi dari berbagai fenomena yang ada.

6. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir

Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada kemampuan berpikir siswa. Dalam pembelajaran ini materi pelajaran tidak disajikan begitu saja kepada siswa, akan tetapi siswa dibimbing untuk proses menemukan sendiri konsep yang harus dikuasai melalui proses dialogis yang terus menerus dengan memanfaatkan pengalaman siswa.

Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir adalah model pembelajaran yang bertumpu kepada pengembangan kemampuan berpikir siswa melalui telaahan fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajarkan. Dari pengertian di atas terdapat beberapa hal yang terkandung di dalam strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir. *Pertama*, strategi pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang bertumpu pada pengembangan kemampuan berpikir, artinya tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah bukan sekedar siswa dapat menguasai sejumlah materi pelajaran, akan tetapi bagaimana siswa dapat mengembangkan gagasan-gagasan dan ide-ide melalui kemampuan berbahasa secara verbal. *Kedua*, telaahan fakta-fakta sosial atau pengalaman sosial merupakan dasar pengembangan kemampuan berpikir, artinya pengembangan gagasan dan ide-ide didasarkan kepada pengalaman sosial anak dalam kehidupan sehari-hari dan berdasarkan kemampuan anak untuk mendeskripsikan hasil pengamatan mereka terhadap berbagai fakta dan data yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari. *Ketiga*, sasaran akhir strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir

adalah kemampuan anak untuk memecahkan masalah-masalah sosial sesuai dengan taraf perkembangan anak.

F. MANFAAT STRATEGI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Sesungguhnya, studi sosiologi sangat penting bagi kita sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan orang lain dalam masyarakat. Mengapa? Sosiologi mempelajari berbagai hubungan yang dilakukan manusia sebagai anggota masyarakat, namun untuk mempelajari sosiologi perlu strategi agar mampu memahami isi dan makna sesungguhnya kehidupan bermasyarakat. Agar hubungan itu berjalan dengan baik, tertib, lancar, dan bisa mencapai tujuan yang diinginkan, maka dalam hidup bermasyarakat tersebut manusia menciptakan berbagai norma, nilai, dan tradisi sebagai pengatur sekaligus pedoman bagi anggota masyarakat dalam bersikap dan bertingkah laku. Namun demikian tidak jarang muncul perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat, sehingga melahirkan perilaku menyimpang dan konflik di antara anggota masyarakat. Uraian yang telah kita bahas bersama menunjukkan bahwa sosiologi pada dasarnya berbicara mengenai kita serta masyarakat di mana kita hidup dan melakukan interaksi.

1. Ada 6 Manfaat Mempelajari Sosiologi

Manfaat apa yang dapat kamu petik dan rasakan dengan mempelajari sosiologi? Berikut ini disebutkan beberapa manfaat mempelajari sosiologi sebagai berikut.

- a) Dengan mempelajari sosiologi, kita akan dapat melihat dengan lebih jelas siapa diri kita, baik sebagai pribadi maupun (dan terutama) sebagai anggota kelompok atau masyarakat.
- b) Sosiologi membantu kita untuk mampu mengkaji tempat kita dalam masyarakat, serta dapat melihat ‘dunia’ atau ‘budaya’ lain yang belum kita ketahui sebelumnya.
- c) Sosiologi membantu kita mendapatkan pengetahuan tentang berbagai bentuk interaksi sosial yang terjadi

dalam masyarakat, baik antarindividu, antar kelompok, maupun antar individu dan kelompok.

- d) Sosiologi membantu mengontrol dan mengendalikan tindakan dan perilaku sosial tiap anggota masyarakat dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- e) Dengan bantuan sosiologi, kita akan semakin memahami norma, tradisi, keyakinan, dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat lain, serta memahami perbedaan-perbedaan yang ada. Tanpa hal itu perbedaan-perbedaan yang ada dalam masyarakat akan menjadi alasan untuk timbulnya konflik di antara anggota masyarakat.
- f) Akhirnya, bagi kita sebagai generasi penerus bangsa khususnya para pencari ilmu pengetahuan di dunia pendidikan formal (siswa & mahasiswa), mempelajari sosiologi membuat kita lebih tanggap, kritis, dan rasional menghadapi gejala-gejala sosial dalam masyarakat yang dewasa ini semakin kompleks, serta mampu mengambil sikap dan tindakan yang tepat dan akurat terhadap setiap situasi sosial yang kita hadapi sehari-hari.

2. Ada 10 Manfaat Perencanaan Pembelajaran Bagi Pengajar (Guru & Dosen)

Sebuah perencanaan sangat penting untuk dilakukan, seperti halnya dalam melakukan pembelajaran, dalam melakukan pembelajaran tentu membutuhkan perencanaan yang baik agar pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan lancar, selain itu pembelajaran yang akan dilakukan benar-benar akan sukses, artinya materi yang akan disampaikan bisa tersampaikan oleh anak murid secara baik dan benar, baik itu anak murid menerimanya dengan senang hati, bahagia dengan materi tersebut dan mampu memahami materi.

Bagi seorang pengajar perencanaan pembelajaran sangat banyak manfaatnya, terutama dalam kesuksesan mengajar, pada saat seorang pengajar tidak memiliki perencanaan dalam pembelajaran tentu akan sulit dan akan bingung ketika akan menyampaikan, bahkan tujuan dari materi yang akan disampaikan terkadang menjadi tidak tersampaikan. Tentu hal

itu menjadi sangat sia-sia. Oleh karena itu, bagi seorang pengajar lebih baik melakukan perencanaan pembelajaran dari pada akan gagal proses pembelajarannya nanti. Untuk lebih detailnya lagi akan di bahas mengenai apa saja manfaat dari perencanaan pembelajaran sebagai berikut

a) Memudahkan dalam memprediksi keberhasilan

Sebuah perencanaan sudah pasti akan membantu dalam mengapa keberhasilan lebih besar, karena dengan perencanaan yang matang terutama dalam pembelajaran akan membantu untuk memudahkan dalam pengeplotan dalam setiap yang akan digarab. Tak hanya dalam pembelajaran saja, bahkan dalam hidup ketika memiliki mimpi atau keinginan menciptakan suatu hal saja membutuhkan perencanaan agar apa yang dicita-citakan itu dapat terwujud. ketika keberhasilan sudah didapatkan setiap orang akan tersenyum padahal ternyata tersenyum memiliki manfaat yaitu manfaat senyum bagi tubuh. senyum akan memberikan stimulus sehingga akan merasakan sangat bahagia.

b) Alat pemecahan masalah

Bagi seorang guru, menhagadapi masalah yang terjadi saat proses pembelajaran bukanlah hal yang harus ditakuti, bahkan seharusnya guru akan merasa tertantang ketika ada masalah dalam pembelajarannya. Misal saja perencanaan pembelajaran pada hari ini adalah praktek, namun ternyata anak murid tidak membaw peralatan praktek. Maka lihatlah RPP apakah itu harus urut praktek terlebih dahulu atau bisa teori terlebih dahulu, jika bisa teori maka berikan teori dahulu.

c) Memudahkan dalam penyampaian materi

Penyampaian materi secara teratur akan lebih mudah dipahami oleh anak didik, jika materi yang disampaikan tidak berurutan, maka anak didikpu akan sulit dalam menanggapi materi itu ahkan ketika materitidak disiapkan dengan benar melalui perencanaan pembelaaran, materi teori itu bisa menjadi sia-sia saja.

d) Sebagai sumber belajar yang tepat

Tidak hanya murid yang belajar, guru pun belajar, terutama dalam pembuatan perencanaan pembelajaran itu sendiri, apa bila proses perencanaan pembelajaran kali ini kurang baik kedepannya akan lebih diperbaiki. Jadi pembuatan perencanaan pembelajaran pun dapat digunakan untuk belajar guru agar proses pembelajaran dapat lebih sukses kedepannya.

e) Pembelajaran dapat berlangsung sistematis

Sebuah rencana yang direncanakan secara matang akan berlangsung sistematis, perencanaan pembelajaran pun demikian, dengan adanya perencanaan pembelajaran maka proses belajar mengajar pada suatu kelas itu akan berjalan sistematis. Pembelajaran akan lebih disnangi murid, dari pada menggunakan pembelajaran yang itu-itu saja. dalam pembuatan perencanaan pembelajaran tentu dapat digunakan untuk memberi sisipan sisipan hiburan agar pembelajaran itu menjadi asik. selain pembelajaran sistematis pembelajaran yang baik sangat bermanfaat untuk menstimulus kecerdasan otak. jika otak mudah terkena stimulus maka seorang akan mudah untuk menjadi cerdas.

f) Pola mengatur tugas pembelajaran

Perencanaan dalam pembelajaran biasa disebut sebagai RPP, RPP bagi seorang guru sangatlah penting, karena ia dapat dimanfaatkan untuk memberikan tugas-tugas pembelajaran, tugas pembelajaran tersebut dapat berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan materi yang setelahnya akan dipelajari, jadi RPP ini dibuat agar materi sebelumnya dan materi sesudahnya tidak terlalu jauh perbedaannya, semua materi saling berkesinambungan. Dengan adanya RPP pun guru tidak akan bingung mengaur penugasan yang akan diberikan kepada siswa selama pembelajaran.

g) Pembelajaran lebih efektif

Pembelajaran akan terjadi lebih optimal dan lebih efektif, tidak membuang-buang waktu untuk megajarkan hal

yang tidak penting pun ketika akan memberikan game harus sesuai dengan apa yang akan disampaikan dalam pembelajaran nanti. Agar keduanya saling berkaitan dan pembelajaran akan berjalan efektif.

h) Dapat menghemat waktu

Selain efektif, perencanaan pembelajaran akan lebih menghemat waktu, contohnya saja dalam pembelajaran olahraga. Dalam pembelajaran ini siswa diminta untuk lari sprint, pada saat itu juga pengajar menerangkan apa itu lari sprint. Tentu hal ini akan lebih menghemat waktu karena dalam 1 kali pertemuan dapat dilakukan praktek sekaligus teori.

i) Menghemat biaya

Biaya yang dikeluarkan pun akan lebih hemat. Seorang yang tidak menggunakan rencana akan lebih boros. Boros disini bukan untuk jajan atau membeli hal lainnya. Namun memang ketika pembelajaran tidak direncanakan dengan baik akan membuat biaya yang harus dikeluarkan lebih banyak lagi.

j) Menghemat tenaga

Yang terakhir manfaat perencanaan pembelajaran adalah menghemat tenaga, dimana hal-hal yang akan disampaikan sudah berurutan sehingga tidak diperlukan pengulangan dalam penyampaian. Sehingga akan lebih menghemat tenaga.

Itulah manfaat yang akan didapatkan bila melakukan perencanaan pembelajaran, perencanaan pembelajaran ini tidak boleh diremehkan, karena segala sesuatu keberhasilan ditentukan dari bagaimana seseorang merencanakan hal tersebut. Begitu pula dalam pembelajaran yang disampaikan guru, pembelajaran akan berhasil bila perencanaan yang dibuat tepat pada sasaran. Selain keberhasilan didapatkan oleh pengajar keberhasilan dengan perencanaan pembelajaran akan didapatkan oleh peserta didik pula. Dengan perencanaan pembelajaran peserta didik akan banyak berhasil.

3. Ada 10 Manfaat Perencanaan Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar

Perencanaan pembelajaran sangat penting bagi setiap orang dalam melakukan kegiatan. Perencanaan penting untuk mencapai suatu keinginan dalam belajar. Dalam hal dunia kerja terdapat banyak perencanaan yang di lakukan seperti perencanaan pendidikan, perencanaan penjualan termasuk juga perencanaan pembelajaran. Manfaat perencanaan memiliki fungsi yang banyak digunakan agar semua berjalan sesuai dengan rencana yang di inginkan. Pada zaman sekarang perencanaan pembelajaran banyak di lakukan dan dipraktekkan untuk efesiensi dari proses belajar itu sendiri. Karena itu belajar sangat banyak di gunakan dalam kehidupan sehari-hari bagi para pelajar dan pengusaha. Ternyata manfaat perencanaan antara lain adalah sebagai berikut :

a) Melihat prediksi

Salah satu manfaat perencanaan adalah untuk melihat prediksi dengan melakukan rencana terlebih dahulu. Rencana yang di lakukan antara lain adalah perencanaan yang telah di ambil kesimpulannya secara akurat dan matang. Sehingga saat terjadi kendala

b) Memecahkan masalah

Perencanaan belajar juga bermanfaat untuk memecahkan masalah. Masalah kadang banyak di temui di dalam kehidupan sehari-hari namun dalam belajar banyak cara yang harus di lakukan untuk belajar lebih baik lagi. Untuk memecahkan masalah ini penting untuk perencanaan sehari-hari.

c) Pembelajaran sistematis

Dengan adanya rencana maka segalanya menjadi lebih tersusun dengan lebih rapi lagi. Susunan yang lebih rapi membuat semuanya secara sistematis. Pembelajaran yang sistematis memudahkan belajar. Sistematis ini penting untuk lebih baik lagi dalam kehidupan harian.

d) Sumber pembelajaran yang tepat

Manfaat perencanaan pembelajaran lainnya adalah untuk sumber pembelajaran yang tepat. Cara belajar yang tepat

membuat semua lebih baik dan pelajaran yang di lakukan lebih baik dan mudah dimengerti.

e) Pola dasar mengatur tugas

Pola dasar yang dilakukan untuk perencanaan pembelajaran penting untuk mengatur tugas dengan lebih baik. Tugas yang lebih baik menjadi semua tugas terarah. Pola dasar tugas ini memudahkan semua pihak untuk menjadi mudah dan meningkatkan kecerdasan intelektual pembelajar.

f) Pedoman kerja

Dalam dunia belajar juga terdapat pedoman dalam hidup kerja. Pedoman kerja penting untuk menjadikan belajar menyenangkan sehari – hari. Kerja dengan menggunakan pedoman membuat semuanya menjadi lebih terarah. Saat terjadi hal di luar keinginan maka bisa kembali lagi pada pedoman dan tidak hilang arah.

g) Penyusunan data

Data adalah kumpulan kumpulan data yang di gunakan untuk menarik kesimpulan dari beberapa informasi yang ada. Data ini di susun sesuai dengan rencana pembelajaran yang baik dan aman untuk kedepannya. Data di susun biasanya sesuai dengan rencana agar tidak menyulitkan saat mulai melaksanakan perencanaan yang di inginkan.

h) Menghemat waktu

Dengan adanya rencana menjadi jelas fungsi dan tujuan dari perencanaan pembelajaran. Jadi pada setiap prosesnya yang di lakukan adalah yang sesuai dengan rencana awa. Jika ini di lakukan maka dapat di pastikan menghemat waktu yang ada. Sebagaimana di ketahui waktu merupakan salah satu hal alami yang harus di manfaatkan dengan sebaik-baiknya karena tidak akan mungkin terulang kembali.

i) Alat ukur efektifitas

Manfaat perencanaan pembelajaran yang kesembilan adalah sebagai alat ukur efektifitas. Efektifitas disini memiliki arti waktu yang singkat tapi juga menghasilkan

hasil yang memuaskan tentu dengan proses yang matang dan tidak melenceng dari perencanaan sebelumnya. Alat ukur efektifitas yang tidak berjalan baik dapat di evaluasi titik lemahnya dan di perbaiki untuk menjadi lebih baik lagi.

j) Petunjuk arah dalam belajar

Petunjuk arah juga banyak di lakukan dan di ambil manfaatnya dari manfaat perencanaan pembelajaran. Ini bertujuan agar semua menjadi terkendali dan baik. Arah yang jelas bisa menjadi petunjuk yang menguntungkan bagi beberapa pihak yang ada.

Jadi manfaat perencanaan pembelajaran memiliki banyak manfaat dari segi waktu, tenaga dan pikiran jika di aplikasikan sesuai dengan proses belajar.

4. Ada 13 Manfaat Belajar Sosiologi dalam Psikologi

Dalam sosiologi terdapat komponen kemasyarakatan yang tidak juga lepas dari ilmu psikologi, sehingga pasti ada keterkaitan antara sosiologi dan psikologi. Menurut Paul B. Horton sosiologi adalah ilmu untuk menelaah kehidupan kelompok dan produk kehidupan kelompok. Sementara itu, menurut John Broadus Watson, psikologi adalah ilmu tentang tingkah laku manusia yang terlihat dengan observasi objektif pada rangsangan dan respon. Meski kedua ilmu ini berbeda, terdapat manfaat yang bisa diberikan satu sama lain saat mempelajarinya. Berikut ini akan dibahas mengenai manfaat belajar sosiologi dalam psikologi yang bisa kita ketahui.

a) Hubungan dalam bertingkah laku

Ketika kita ingin meneliti tentang perilaku atau tingkah laku manusia, kita mengetahui bahwa faktor internal di dalam diri manusia bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhinya. Terdapat pengaruh dari lingkungan dan masyarakat yang juga mempengaruhi tingkah laku. Maka, dengan mempelajari sosiologi, kita dapat mengetahui bagaimana hubungan dalam bertingkah laku serta apa dorongan dari masyarakat yang memunculkan tingkah laku tertentu.

b) Melihat dampak perilaku di lingkungan

Tidak hanya lingkungan yang memberi pengaruh terhadap tingkah laku manusia, perilaku manusia pun memberi dampak tertentu ke lingkungan. Ilmu sosiologi yang dipelajari juga akan membantu kita memahami bagaimana perilaku akan memberi dampak ke lingkungan. Nantinya hal ini akan sangat bermanfaat untuk mengidentifikasi perilaku yang seperti apa yang berguna untuk kehidupan bermasyarakat.

c) Pengaruh kepribadian dalam bermasyarakat

Psikologi tidak hanya melihat kepribadian seseorang untuk melihat bagaimana pola sikap orang tersebut. Dengan sosiologi, tidak hanya melihat kepribadian, kita juga bisa melihat bagaimana respon seseorang terhadap situasi yang dia alami dan bagaimana respon orang tersebut mempengaruhi situasi tersebut. Secara psikologi memang kepribadian seseorang sulit untuk diubah, namun dengan pendekatan sosiologi kita bisa menciptakan pola situasi tertentu untuk nantinya bisa mengubah kepribadian seseorang secara perlahan.

d) Memahami kondisi psikologi yang mempengaruhi tindakan

Seringkali kita melihat banyak tindak kejahatan yang merupakan ketidaksengajaan akibat dari kondisi psikologis yang tidak stabil. Melalui ilmu sosiologi, kita bisa lebih memahami bagaimana perasaan seseorang yang bisa menentukan tindakannya. Dengan demikian, kita bisa mengantisipasi banyak hal agar tidak terjadi tindakan-tindakan yang tidak diinginkan akibat kondisi psikologi yang tidak stabil.

e) Melihat hubungan kejiwaan dengan perilaku

Sosiologi dan psikologi memiliki hubungan yang sangat erat dengan perilaku seorang individu. Manfaat belajar sosiologi dalam psikologi berikutnya adalah untuk mengetahui kondisi kejiwaan seseorang dan bagaimana hal tersebut berpengaruh terhadap perilakunya.

f) Mengetahui cara berkomunikasi yang tepat

Begitu banyak manusia di sekitar kita yang memiliki keunikannya masing-masing. Mereka juga memiliki kondisi psikologi, sifat hingga kepribadian yang berbeda-beda. Semua hal itu bisa tercermin dalam perilaku mereka sehari-hari, serta bagaimana cara mereka berinteraksi dengan lingkungan. Jika kita memahami ilmu sosiologi, maka kita tidak akan kaget dengan segala perbedaan yang kita hadapi untuk bisa berkomunikasi dengan mereka. Kita akan lebih mudah menentukan gaya komunikasi apa yang tepat sekaligus lebih mudah membaur dalam kehidupan bermasyarakat tersebut.

g) Menumbuhkan rasa empati dengan orang lain

Sedikit berkaitan dengan poin sebelumnya, dengan memahami sosiologi dalam psikologi, kita juga lebih mengerti bahwa setiap tindakan dan perilaku seseorang merupakan hasil dari begitu banyak hal. Maka, dengan memahami hal ini kita bisa lebih memahami dan berempati dengan orang lain. Kita juga bisa lebih peka untuk memahami situasi yang dialami seseorang untuk nantinya bisa ikhlas membantu orang tersebut menjadi manusia yang lebih baik.

h) Memudahkan adaptasi

Dengan kita lebih bisa berempati dengan orang lain, maka kita pun akan lebih mudah untuk beradaptasi. Bagaimanapun, rasa empati akan memudahkan kita menyesuaikan diri dengan masyarakat di sekitar kita dengan berbagai macam sifat mereka. Dengan bersikap demikian, orang di sekitar kita juga akan lebih mudah dan senang hati menerima keberadaan kita.

i) Mempermudah kehidupan bersosial

Berkaitan dengan poin-poin sebelumnya, dengan sosiologi kita bisa akan lebih mudah bersosialisasi. Bagaimana bisa? Sebagai contohnya jika kita bersikap tidak peduli dengan orang lain, maka hal itu pula yang akan kita dapat dari orang lain. Dengan sosiologi, kita

bisa paham bahwa sikap orang lain terhadap kita juga merupakan buah dari sikap kita kepada orang lain.

j) Menjaga dan memperbaiki kesehatan mental

Tidak bisa dipungkiri bahwa status sehat tidak hanya dibutuhkan oleh kondisi fisik kita, melainkan juga dibutuhkan oleh kondisi mental kita. Untuk bisa menjaga kesehatan mental, tidak hanya dibutuhkan dukungan dari dalam diri kita, melainkan juga dibutuhkan dukungan dari lingkungan.

Dengan kedua ilmu ini, sosiologi dan psikologi, maka kita akan lebih bisa melakukan cara yang lengkap untuk bisa menjaga segala komponen kesehatan mental. Hal ini dikarenakan kesehatan mental dan jiwa juga sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek sosial di masyarakat yang banyak dipelajari di ilmu sosiologi.

k) Membuat kebijakan dan peraturan

Bagi seorang pembuat kebijakan, pemahaman tentang kehidupan sosial bermasyarakat merupakan hal yang sangat penting. Dalam hal ini, penggabungan ilmu sosiologi dengan psikologi akan sangat bermanfaat karena tidak hanya mempertimbangkan faktor psikologis masyarakat dalam pembuatan kebijakan dan peraturannya, melainkan juga akan memperhatikan nilai dan adat yang berlaku di masyarakat tersebut. Dengan memperhatikan semua hal ini, tidak hanya kebijakan dan peraturan yang baik, masyarakat pun bisa mengikuti peraturan yang dibuat dengan senang hati.

l) Memahami fenomena social

Selanjutnya, belajar sosiologi dalam psikologi juga akan membantu kita memahami fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Jika dengan psikologi saja kita hanya akan melihat dari sisi mental dan kejiwaan manusia, dengan juga mempelajari sosiologi kita akan bisa melihat fenomena yang terjadi dari sisi kemasyarakatan serta interaksi yang terjadi antar manusia yang menyebabkan fenomena tersebut.

m) Memperkaya kajian atau hasil penelitian

Begitu banyak penelitian yang perlu untuk dilakukan untuk bisa menjawab fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat. Jika hanya dengan psikologi, kita akan melihat fenomena yang terjadi dari sisi kejiwaan yang dia miliki. Namun, dengan tambahan ilmu sosiologi, sudut pandang yang bisa diberikan untuk permasalahan tersebut bisa semakin lengkap. Tidak hanya melihat dari sisi manusia sebagai subjek, melainkan juga melihat dari lingkungan sosial dimana manusia tersebut berada. Hal ini bisa membuat kajian atau penelitian yang dilakukan lebih mendalam dan kaya akan manfaat.

BAB VI

STRATEGI PEMBELAJARAN PAILKEM

Strategi pembelajaran PAILKEM merupakan salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dimaksudkan dengan strategi karena bidang garapnya tertuju pada bagaimana cara: (1) pengorganisasian materi pembelajaran, (2) menyampaikan atau menggunakan metode pembelajaran dan (3) mengelola pembelajaran sebagaimana yang dikehendaki oleh ilmuwan pembelajaran selama ini, seperti Reigeluth dan Merrill yang telah meletakkan dasar-dasar instruksional yang mengoptimalkan proses pembelajaran.

PAILKEM merupakan sinonim dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, dan Menarik. Sinonim PAILKEM tersebut secara singkat diuraikan berikut ini. (Hamzah & Nurdin, M. 2014)

A. PEMBELAJARAN YANG AKTIF

Konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran tetapi merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Aktif dalam strategi ini adalah memosisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Dalam proses pembelajaran yang aktif itu terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar lainya (antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lainnya). Dalam suasana pembelajaran yang aktif tersebut, siswa tidak terbebani secara perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya dan berdiskusi sehingga beban belajar bagi mereka sama sekali tidak terjadi. Dengan strategi pembelajaran aktif ini diharapkan akan tumbuh dan berkembang segala potensi yang mereka miliki sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka.

1. Pengertian Pembelajaran Aktif

Pembelajaran Aktif dapat didefinisikan sebagai: pendekatan mengajar (approach to teaching) yang digunakan bersama metode tertentu dan berbagai media pengajaran yang disertai dengan penataan lingkungan sedemikian rupa agar proses pembelajaran menjadi aktif dengan demikian, para siswa merasa tertarik dan mudah menyerap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan. selain itu, Pembelajaran Aktif juga memungkinkan siswa melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan sikap, pemahaman, dan keterampilannya sendiri dalam arti tidak semata-mata “disuapi” guru

2. Landasan Model Pembelajaran Aktif

Pembelajaran sebagai usaha sadar yang sistematis selalu bertolak dari landasan dan mengindahkan sejumlah asas-asas tertentu. Landasan dan asas tersebut sangat penting, karena pembelajaran merupakan pilar utama terhadap pengembangan manusia dan masyarakat. Beberapa landasan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Landasan Religius Model Pembelajaran Aktif

- 1) *Al-Quran* adalah kalam Allah yang menjadi sumber segala hukum dan menjadi pedoman pokok dalam kehidupan, termasuk membahas tentang pembelajaran. Dalam Al-Quran banyak sekali ayat yang berhubungan dengan pembelajaran dan metode pembelajaran. Ayat pertama (lima ayat yang merupakan wahyu pertama) berbicara tentang keimanan dan pembelajaran, QS al-Alaq:1-5

Terjemahnya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya

- 2) *Hadist* ini berbicara tentang metode pembelajaran, yaitu bahwa pembelajaran itu harus menggunakan metode yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi, terutama dengan mempertimbangkan keadaan orang

yang akan belajar. Selain itu proses pembelajaran harus dibuat dengan mudah dan sekaligus menyenangkan agar siswa tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan terhadap suasana di kelas serta apa yang diajarkan oleh gurunya. Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah Saw yang diriwayatkan Bukhari dari Anas RA yaitu: يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

Artinya: “mudahkanlah dan jangan kamu persulit. Gembirakanlah dan janganlah kamu membuat lari.”

b) Landasan Filosofis Model Pembelajaran Aktif

Landasan Filosofis merupakan landasan yang berkaitan dengan makna atau hakikat pembelajaran, yang berusaha menelaah masalah-masalah pokok seperti: Apakah pembelajaran itu? Mengapa pembelajaran itu diperlukan? Apa yang seharusnya menjadi tujuannya? Dan sebagainya. Landasan Filosofis merupakan landasan yang berdasarkan atau bersifat Filsafat (filsafat, filsafah). Terdapat kaitan yang erat antara pembelajaran dengan filsafat, karena filsafat mencoba merumuskan citra tentang manusia dan masyarakat, sedangkan pembelajaran berusaha mewujudkan citra tersebut. Hal ini sangatlah penting karena hasil pembelajaran tidak segera tampak, sehingga setiap keputusan dan tindakan itu harus diyakinkan kebenaran dan ketepatannya meskipun hasilnya masih belum dapat dipastikan

c) Landasan Sosiologis Model Pembelajaran Aktif

Manusia selalu hidup berkelompok, sesuatu yang juga terdapat pada makhluk hidup lainnya, yaitu hewan maupun tumbuhan. Meskipun demikian, pengelompokan manusia jauh lebih rumit dari pada pengelompokan hewan. Kehidupan sosial manusia tersebut dipelajari oleh filsafat, yang berusaha mencari hakikat masyarakat yang sebenarnya. Filsafat sosial sering membedakan antara manusia sebagai individu dan manusia sebagai masyarakat. Kegiatan pendidikan atau pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara dua individu, bahkan dua generasi, yang memungkinkan generasi muda

mengembangkan diri. Kegiatan pendidikan yang sistematis terjadi di lembaga sekolah yang dengan sengaja dibentuk oleh masyarakat. Perhatian sosiologi pada kegiatan pendidikan semakin intensif. Dengan meningkatkan perhatian sosiologi pada kegiatan pendidikan tersebut maka lahirlah cabang sosiologi pendidikan. Sosiologi pendidikan merupakan analisis ilmiah tentang proses sosial dan pola-pola interaksi sosial di dalam sistem pendidikan. Ruang lingkup yang dipelajari oleh sosiologi pendidikan meliputi empat bidang yaitu:

- 1) Hubungan sistem pendidikan dengan aspek masyarakat.
- 2) Hubungan kemanusiaan disekolah.
- 3) Pengaruh sekolah pada perilaku anggotanya.
- 4) Sekolah dalam komunitas, yang mempelajari pola interaksi antar sekolah dengan kelompok sosial lain di dalam komunitasnya.

d) Landasan Psikologis Model Pembelajaran Aktif

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas serta kualitas hasil pembelajaran peserta didik. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah peserta didik yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat kecerdasan atau inteligensi siswa
- 2) Sikap siswa
- 3) Bakat siswa
- 4) Minat siswa
- 5) Motivasi siswa

3. Model-model Pembelajaran yang dapat digunakan dalam Pembelajaran Aktif

a) Model Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung (direct intrucction) banyak diilhami oleh teori belajar social yang juga sering disebut belajar melalui observasi. Dasar pembelajaran langsung ini yaitu adalah teori pemodelan tingkah laku oleh Arends. Selain itu juga tokoh John

Dolard dan Neal Miller serta Albert Bandura yang mengatakan bahwa sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkahlaku orang lain.

Pemikiran mendasar dari model pembelajaran langsung yakni siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan tingkah laku gurunya. Atas dasar pemikiran tersebut hal penting yang harus diingat dalam pembelajaran langsung adalah menghindari penyampaian pengetahuan yang terlalu kompleks.

Pada umumnya pengetahuan yang bersifat deklaratif dan prosedural akan lebih mudah dipahami siswa melalui pembelajaran langsung. Pengetahuan yang deklaratif maksudnya adalah pengetahuan tentang sesuatu. Sedangkan pengetahuan procedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu.

b) Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran

c) Model pembelajaran ingkuiri/penemuan

Ingkuiri sebenarnya berasal dari kata to inquire yang berarti ikut serta, atau terlibat dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. Ingkuiri juga dapat diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan ilmiah yang diajukannya. Pertanyaan ilmiah adalah pertanyaan yang dapat mengarahkan pada kegiatan penyelidikan terhadap objek pertanyaan.

d) Model pembelajaran berbasis masalah

Pembelajar berbasis masalah memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

Pemaparan diatas memberikan pemahaman bahwa ada berbagai bentuk/teknik dalam menerapkan paiken seperti Model Pembelajaran Langsung, Model pembelajaran kooperatif, Model pembelajaran inkuiri/penemuan, dan Model pembelajaran berbasis masalah.

4. Strategi Model Pembelajaran Aktif

Berikut akan disajikan model dan strategi pembelajaran Pembelajaran Aktif sebagai alternatif yang digunakan pendidik untuk dapat mengaktifkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Pendidik diharapkan dapat melakukan pengembangan, modifikasi, improvisasi atau mencari strategi atau model lain yang dipandang lebih tepat. Berikut ini adalah beberapa contoh model Pembelajaran Aktif yang akan digunakan dalam pembelajaran adalah:

1. Every One Is Teacher Here (Setiap murid menjadi guru)

Tujuan dari implementasi model ini adalah membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder, dan tidak takut salah.

2. Writing In Here And Now (Menulis pengalaman secara langsung)

Menulis dapat membantu peserta didik merefleksikan pengalaman-pengalaman yang telah mereka alami.

3. Reading Aloud (Strategi membaca dengan keras)

Membaca sesuatu teks dengan keras dapat membantu peserta didik memfokuskan perhatian secara mental, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan dan merangsang diskusi dalam kelas.

4. The Power Of Two And Four (Menggabung dua dan empat kekuatan)

Tujuan dari implementasi model ini adalah membiasakan belajar aktif secara individu dan kelompok (belajar bersama hasilnya lebih berkesan).

5. Information Search (Mencari informasi)

Tujuan dari implementasi model ini adalah memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan suatu ilmu pengetahuan dengan proses mencari sendiri.

6. Point-Counterpoint (Beradu pandangan sesuai perspektif)

Tujuan dari implementasi model ini adalah untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan suatu masalah yang actual di masyarakat sesuai dengan posisi yang diperankan.

7. Active Debate (Debat aktif)

Tujuan dari implementasi model ini adalah untuk melatih peserta didik agar mencari argumentasi yang kuat dalam memecahkan sesuatu masalah yang kontroversial serta memiliki sifat demokratis dan saling menghormati terhadap perbedaan pendapat.

8. Index Card Mact (Mencari jodoh kartu tanya jawab)

Tujuan dari implementasi model ini adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok.

9. Jigsaw Learning (Belajar melalui tukar delegasi antar kelompok)

Tujuan implementasi model ini adalah untuk melatih peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami tentang suatu materi pokok kepada teman sekelasnya.

10. Role Play (Bermain peran)

Tujuan dari implementasi model ini adalah memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari pembelajaran. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial. Menyiapkan dan menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit. Menumbuhkan minat dan

motifasi belajar peserta didik. Menyediakan sarana untuk mengeksplorasi perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

11. Team Quiz (Pertanyaan kelompok)

Tujuan dari implementasi model ini adalah dapat meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik tentang apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan.

12. Small Group Discussion (Diskusi kelompok kecil)

Tujuan dari implementasi model ini adalah: agar peserta didik memiliki ketrampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi sehari-hari.

B. PEMBELAJARAN YANG INOVATIF

Pembelajaran inovatif merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Pembelajaran konvensional akan membuat peserta didik kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa serta tidak bermakna pengetahuan yang diperoleh siswa. Disamping itu, pengetahuan yang diperoleh siswa di dalam kelas cenderung artifisial dan seolah-olah terpisah dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dialami siswa.

Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman konteks siswa menjadi bagian yang sangat penting, karena dari sinilah seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai.

1. Pengetian Pembelajaran Inovatif

Kata “inovatif” berasal dari kata sifat bahasa Inggris *innovative*. Kata ini berakar dari kata kerja *to innovate* yang mempunyai arti menemukan (sesuatu yang baru). Oleh karena itu, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru,

tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.

Dalam konteks program belajar mengajar, program pembelajaran yang inovatif dapat berarti program yang dibuat sebagai upaya mencari pemecahan suatu masalah. Itu disebabkan, karena program pembelajaran tersebut belum pernah dilakukan atau program pembelajaran yang sejenis sedang dijalankan akan tetapi perlu perbaikan. Program pembelajaran inovatif adalah program pembelajaran yang langsung memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh kelas berdasarkan kondisi kelas. Pada gilirannya program pembelajaran tersebut akan memberi sumbangan terhadap usaha peningkatan mutu sekolah secara keseluruhan.

Ada beragam pengertian berkaitan dengan problem kesulitan belajar. Problem kesulitan belajar lebih dikenal sebagai suatu problem tidak mudahnya seorang anak dalam menerima pelajaran yang diajarkan. Hal ini akan tampak pada diri seorang anak yang sedang mengalaminya. Tampak gejala pada dirinya hal-hal berikut ini : (a) Kemampuan yang terbatas pada penggunaan bahasa atau pemahamannya. Atau tampak pada keterbatasan kemampuan berkonsentrasi, berpikir, berbicara, membaca, menulis, atau praktik berhitung. Terkadang gejala-gejala ini muncul secara bersamaan atau secara terpisah. (b) Apabila dihadapkan kepada tugas belajar seperti; membaca buku, atau mengajarkan PR dari sekolah, atau tugas-tugas belajar yang lainnya, dia merasa berat dan bingung. (c) Tidak memiliki daya tarik terhadap berbagai pelajaran dan mudah bosan.

2. Pengajaran Rasulullah Melalui Bentuk Pertanyaan (Berpikir Logis/Rasional)

Metode yang biasa ditempuh Rasulullah dalam aktivitas pengajaran adalah dalam bentuk pertanyaan logis/rasional. Metode seperti ini biasanya beliau tempuh dalam rangka menyadarkan (memberi pemahaman) seseorang tentang

suatu kebenaran (yang mudah diungkap melalui cara berpikir logis).

Oleh karena itu, kepada setiap pengajar (guru), dalam beberapa kesempatan juga sangat dianjurkan untuk menempuh metode semacam itu. Yakni, menggunakan pijakan akal (mengajak para peserta didik agar berpikir logis) dalam menemukan suatu pemecahan masalah.

3. Asas-Asas Strategi Pembelajaran Inovatif

Asas pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran segala kompetensi yang akan dicapai berdasarkan mata pelajaran

a) Berpusat pada siswa

Asas ini menerapkan strategi pedagogi yang mengorientasikan siswa pada situasi yang bermakna. Paradigma yang menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran dan siswa sebagai objek, seharusnya diubah dengan menempatkan siswa sebagai subjek yang belajar secara aktif membangun pemahaman dengan jalan merangkai pengalaman yang telah dimiliki dengan pengalaman baru.

b) Berbasis Masalah

Pembelajaran yang dimulai dari masalah, siswa belajar suatu konsep dan prinsip sekaligus memecahkan masalah. Dengan demikian, sekurang-kurangnya ada dua hasil belajar yang dicapai, yaitu jawaban terhadap masalah (produk) dan memecahkan masalah (proses).

c) Terintegrasi

Dalam inovasi pembelajaran pendekatan terintegrasi lebih diharapkan dari pada pendekatan disiplin ilmu.

d) Berbasis Masyarakat

Masyarakat adalah sumber belajar yang paling kaya. Karena dalam masyarakat segala bahan pembelajaran tersedia dari ilmu sosial sampai pada ilmu eksakta. Masyarakat merupakan cermin pembaharuan karena masyarakat selalu mengikuti perubahan zaman. Pembelajaran inovatif mengajak siswa untuk mengimplementasikan yang dipelajari dari dalam kelas ke

konteks masyarakat atau sebaliknya mengambil masalah-masalah yang terjadi di masyarakat sebagai bahan untuk belajar keterampilan dan pengetahuan yang lebih dalam merupakan proses pembelajaran yang bermakna.

e) Memberikan Pilihan

Pembelajaran harus menyediakan alternatif yang dipilih oleh siswa. Proses belajar adalah proses aktif yang harus dilakukan oleh siswa. Keterampilan psikomotor, kognitif, sosial, ketrampilan memecahkan masalah serta sikap memiliki strategi pembelajaran yang berbeda-beda untuk dapat mencapai tujuan.

f) Tersistem

Materi membutuhkan pengetahuan sebagai prasyarat yang harus dikuasai terlebih dahulu sebelum seseorang dapat mempelajari materi tersebut. Keterampilan psikomotor bersifat prosedural, memiliki langkah-langkah yang harus dilakukan secara sekuensial sebelum dapat menuntaskannya dengan baik. Setiap langkah pengetahuan prosedural merupakan prasyarat bagi langkah berikutnya.

g) Berkelanjutan

Setiap proses pembelajaran yang dilakukan, meletakkan dasar bagi pembelajaran berikutnya. Setiap konsep yang di peroleh pada pembelajaran sebelumnya harus dirangkai secara *continue* dengan konsep baru yang di peroleh sehingga membentuk jalinan konsep di dalam benak seseorang. Untuk itu pembelajarans inovatif berorientasi pada pembelajaran yang berkelanjutan sampai pada tingkat kedalaman dan keluasan materi.

4. Prosedur Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Inovatif

Prosedur dalam pelaksanaan strategi pembelajaran inovatif yang digunakan adalah

a) Menemukan masalah

Dalam tahap ini masalah ditemukan untuk mempelajari strategi yang selama ini sudah ada, apa yang harus dilakukan agar terjadi pembaharuan atau inovasi yang baru sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Tujuan utama dalam tahap ini adalah agar

guru mempelajari dan memahami dan memberikan gambaran umum berdasarkan masing-masing strategi. Dari strategi ceramah menjadi adanya pembaharuan yakni adanya papan tulis dan sebagainya.

b) Mendiskusikan

Tahap selanjutnya yakni mendiskusikan agar mengetahui kelemahan dan kelebihan masing-masing strategi. Guru dibentuk kelompok untuk mendiskusikan masalah yang ada sehingga menemukan titik terang permasalahan yang sedang dihadapi. Untuk itu timbul ide-ide kreatif dan inovasi masing-masing guru dan menjadikan pembelajaran yang menarik bagi siswa.

c) Menganalisis masalah

Untuk tahap ini guru disuruh untuk menganalisis masing-masing masalah strategi pembelajaran agar yang telah dibahas dalam tahap diskusi untuk menemukan kejelasan dalam memberikan inovasi baru agar pembelajaran menjadi lebih baik dan didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai.

d) Diuji dan diimplementasikan

Ini adalah tahap yang terakhir, setelah melalui proses yang panjang dan ditemukan solusi yang sangat bagus maka perlu diuji dan diterapkan dalam pembelajaran, adakah respon yang baik atau tidak, mendukung atau tidak dalam pembelajaran siswa yang bisa memilih dan memilih. Pembaharuan strategi pembelajaran juga menguntungkan bagi para guru karena tidak hanya guru yang selalu aktif tapi juga siswa dituntut untuk aktif. Guru hanya sebagai fasilitator untuk mengatur jalannya pembelajaran.

5. Keunggulan Dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Inovatif

Saat ini model pembelajaran yang sedang digalakkan adalah pembelajaran inovatif. Hal ini dikarenakan pembelajaran inovatif memiliki beberapa *keunggulan*, antara lain sebagai berikut:

- a) Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa.
- b) Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar.
- c) Menuntut kreatifitas guru dalam mengajar.
- d) Hubungan antara siswa dan guru menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun.
- e) Bersifat menyenangkan (rekreatif) dan membutuhkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran untuk dapat membuat siswa agar aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga lebih efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
- f) Siswa adalah penerima informasi secara aktif.
- g) Pengetahuan dibangun dengan penemuan terbimbing
- h) Perilaku dibangun atas pengalaman belajar.
- i) Perilaku baik berdasarkan motivasi intrinsik.

Sedangkan ***kelemahan*** antara lain sebagai berikut:

- 1. Siswa kurang aktif dalam proses belajar akan semakin tertinggal
- 2. Situasi kelas kurang terkoordinir karena pusat kegiatan belajar adalah siswa.
- 3. Program pembelajaran kurang terkonsep.
- 4. Peran strategi pembelajaran inovatif dalam membangun karakter peserta didik

C. PEMBELAJARAN YANG MENGGUNAKAN LINGKUNGAN

Lingkungan yang berada disekitar kita dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Lingkungan meliputi: Masyarakat disekeliling sekolah; Lingkungan fisik disekitar sekolah, bahan-bahan yang tersisa atau tidak dipakai, bahan-bahan bekas dan bila diolah dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau alat bantu dalam belajar, serta peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. Jadi, pembelajaran lingkungan adalah pemahaman terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima

materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

1. Pengertian Pembelajaran Lingkungan

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (KUBI) lingkungan diartikan sebagai bulatan yang melingkungi (melingkari). Pengertian lainnya yaitu sekalian yang terlingkung di suatu daerah. Dalam kamus Bahasa Inggris peristilahan lingkungan ini cukup beragam diantaranya ada istilah *circle*, *area*, *surroundings*, *sphere*, *domain*, *range*, dan *environment*, yang artinya kurang lebih berkaitan dengan keadaan atau segala sesuatu yang ada di sekitar atau sekeliling. Dalam literatur lain disebutkan bahwa lingkungan itu merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik (benda mati) dan budaya manusia.

Lingkungan adalah sesuatu gejala alam yang ada disekitar kita, dimana terdapat interaksi antara faktor biotik (hidup) dan faktor abiotik (tak hidup). Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi itu dapat terjadi perubahan pada diri individu berupa perubahan tingkah laku.

2. Jenis lingkungan sebagai media pembelajaran

Semua lingkungan yang ada disekitar kita bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Dari semua lingkungan yang dapat digunakan dalam proses pendidikan dan pengajaran secara umum dapat dikategorikan menjadi tiga macam lingkungan belajar yakni lingkungan sosial, lingkungan alam dan lingkungan buatan.

a) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat, seperti organisasi sosial, adat dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama dan sistem nilai. Lingkungan sosial tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan. Dalam praktek pengajaran penggunaan lingkungan sosial sebagai media dan sumber belajar hendaknya dimulai dari lingkungan yang paling dekat, seperti keluarga, tetangga, rukun tetangga, rukun warga, kampung, desa, kecamatan dan seterusnya. Hal ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan tingkat perkembangan anak didik. Bahwa melalui kegiatan belajar seperti itu, siswa dapat lebih aktif dan lebih produktif sebab ia mengerahkan usahanya untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dari sumber-sumber yang nyata dan faktual.

b) Lingkungan Alam

Lingkungan Alam adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti keadaan geografis, iklim, suhu udara, musim, curah hujan, flora (tumbuhan), fauna (hewan), sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan dan lain-lain). Aspek-aspek lingkungan alam tersebut dapat dipelajari secara langsung oleh para siswa melalui cara-cara tertentu. Mengingat sifat-sifat dari gejala alam relatif tetap tidak seperti dalam lingkungan sosial, maka akan lebih mudah dipelajari para siswa. Siswa dapat mengamati dan mencatatnya secara pasti, dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi termasuk prosesnya dan sebagainya. Gejala lain yang dapat dipelajari adalah kerusakan-kerusakan lingkungan alam termasuk faktor penyebabnya seperti erosi, penggundulan hutan, pencemaran air, tanah, udara, dan sebagainya. Dengan mempelajari lingkungan alam diharapkan para siswa dapat lebih

memahami materi pelajaran di sekolah serta dapat menumbuhkan cinta alam, kesadaran untuk menjaga dan memelihara lingkungan, turut serta dalam menanggulangi kerusakan dan pencemaran lingkungan serta tetap menjaga kelestarian kemampuan sumber daya alam bagi kehidupan manusia.

c) Lingkungan Buatan

Lingkungan yang ketiga adalah lingkungan buatan. Kalau lingkungan alam bersifat alami, sedangkan lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain adalah irigasi atau pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik. Siswa dapat mempelajari lingkungan buatan dari berbagai aspek seperti prosesnya, pemanfaatannya, fungsinya, pemeliharannya, daya dukungnya, serta aspek lain yang berkenaan dengan pembangunan dan kepentingan manusia dan masyarakat pada umumnya. Lingkungan buatan dapat dikaitkan dengan kepentingan berbagai bidang studi yang diberikan di sekolah.

Ketiga lingkungan tersebut dapat dimanfaatkan sekolah dalam proses belajar-mengajar melalui perencanaan seksama oleh para guru bidang studi di luar jam pelajaran dalam bentuk penugasan kepada siswa atau dalam waktu khusus yang sengaja disiapkan pada akhir semester atau pertengahan semester. Ketika lingkungan ditempatkan sebagai media atau sumber pada bidang studi yang relevan, maka akan memperkaya materi pengajaran, memperjelas prinsip dan konsep yang dipelajari dalam bidang studi dan bisa dijadikan sebagai laboratorium belajar para siswa.

3. Keuntungan dan kelemahan menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran

Membawa kelas atau para siswa keluar kelas dalam rangka kegiatan belajar tidak terbatas waktu. Artinya tidak selalu memakan waktu yang lama, tapi bisa saja dalam satu atau dua jam pelajaran bergantung kepada apa yang akan dipelajari dan bagaimana cara mempelajarinya. Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran lebih bermakna disebabkan para siswa dihadapkan langsung dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, dan kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan. Banyak **keuntungan** yang dapat diperoleh dari penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran, antara lain :

- a) Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan dibandingkan duduk di kelas selama berjam-jam, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi
- b) Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan langsung dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami
- c) Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya serta lebih faktual sehingga kebenarannya lebih akurat
- d) Kegiatan belajar lebih komprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan, dan menguji fakta
- e) Sumber belajar menjadi lebih kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari sangat beraneka ragam seperti lingkungan sosial, lingkungan alam, lingkungan buatan, dan lain-lain
- f) Siswa juga lebih dapat memahami dan menghayati aspek-aspek kehidupan yang ada dilingkungannya, sehingga dapat membentuk pribadi yang tidak asing dengan kehidupan di sekitarnya, serta dapat memupuk rasa cinta akan lingkungan.

Sedangkan **kelemahan** dari penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran antara lain :

- a. Tidak seperti pelajaran dalam kelas, pelajaran diluar kelas harus disiapkan secara matang karena jika kurang persiapan sebelumnya akan menyebabkan ada kesan main-main ketika pelajaran berlangsung.
- b. Adanya anggapan belajar dengan lingkungan memerlukan waktu yang relatif lama, padahal pelajaran cukup dilakukan selama beberapa menit saja kemudian dilanjutkan dikelas.
- c. Banyak guru yang masih berpandangan sempit bahwa belajar hanya dilakukan didalam kelas

4. Teknik penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran

Segala hal yang ada disekitar kita bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Hanya saja, tidak semua pengajar mengetahui bagaimana cara memanfaatkan lingkungan yang tersedia sebagai media dalam pengajaran bidang studi. Ada beberapa cara atau teknik bagaimana mempelajari lingkungan sebagai media dan sumber belajar, antara lain :

- a) **Survey:** Mengunjungi lingkungan seperti masyarakat setempat untuk mempelajari proses sosial, budaya, ekonomi, kependudukan, dan lain-lain. Kegiatan belajar dilakukan siswa melalui observasi, wawancara dengan beberapa pihak yang dipandang perlu, mempelajari data atau dokumen yang ada, dan lain-lain. Hasilnya dicatat dan dilaporkan di sekolah untuk dibahas bersama dan disimpulkan oleh guru dan siswa untuk melengkapi bahan pengajaran. Pengajaran yang dapat dilakukan untuk kegiatan survey terutama bidang studi ilmu sosial dan kemasyarakatan, seperti ekonomi, sejarah, kependudukan, hukum, sosiologi, antropologi, dan kesenian.
- b) **Kamping atau berkemah:** Kemah membutuhkan waktu yang cukup sebab siswa harus dapat menghayati bagaimana kehidupan alam seperti suhu, iklim, suasana,

dan lain-lain. Kemah cocok untuk mempelajari ilmu pengetahuan alam, ekologi, biologi, kimia, dan fisika. Siswa dituntut merekam apa yang ia alami, rasakan, lihat dan kerjakan selama kemah berlangsung. Hasilnya dibawa ke sekolah untuk dibahas dan dipelajari

- c) **Field trip atau karyawisata:** Karyawisata adalah kunjungan siswa keluar kelas untuk mempelajari objek tertentu sebagai bagian integral dari kegiatan kurikuler di sekolah. Sebelum karyawisata dilakukan siswa, sebaiknya direncanakan terlebih dahulu objek apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya serta kapan sebaiknya dipelajari. Objek karyawisata harus relevan dengan bahan pengajaran. Misalnya museum untuk pelajaran sejarah, kebun binatang untuk pelajaran biologi, taman mini untuk pelajaran ilmu bumi dan kebudayaan, peneropongan bintang di Lembang untuk fisika dan astronomi. Karyawisata sebaiknya dilakukan pada akhir semester atau tengah semester dan dikaitkan dengan keperluan pengajaran dari berbagai bidang studi
- d) **Praktek lapangan:** Praktek lapangan dilakukan oleh para siswa untuk memperoleh keterampilan dan kecakapan khusus. Misalnya siswa SPG diterjunkan ke sekolah dasar untuk melatih kemampuan sebagai guru di sekolah. Siswa SMEA dikirim ke perusahaan untuk mempelajari dan mempraktekkan pembukuan, akuntansi dan lain-lain. Dengan demikian praktek lapangan berkenaan dengan keterampilan tertentu sehingga lebih tepat untuk sekolah-sekolah kejuruan.
- e) **Mengundang manusia sumber atau nara sumber:** Jika cara sebelumnya kelas dibawa ke masyarakat, pada cara ini narasumber yang diundang ke sekolah untuk memberikan penjelasan mengenai keahliannya di hadapan para siswa. Misalnya mengundang dokter atau mantri kesehatan untuk menjelaskan cara bercocok tanam, dan lain-lain. Narasumber yang diundang harus relevan dengan kebutuhan belajar siswa.

- f) Proyek pelayanan dan pengabdian pada masyarakat:**
Cara ini dilakukan apabila sekolah (guru dan siswa secara bersama-sama melakukan kegiatan dengan memberikan bantuan kepada masyarakat seperti pelayanan, penyuluhan, partisipasindalam kegiatan masyarakat, dan kegiatan lain yang diperlukan). Proyek pelayanan pada masyarakat memberi manfaat yang baik bagi para siswa maupun bagi masyarakat

5. Prinsip-prinsip Pembuatan Media yang Memanfaatkan Lingkungan

Maka ada beberapa prinsip pembuatan yang perlu kita perhatikan, yaitu:

- a) Media yang dibuat harus sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya.
- b) Dapat membantu memberikan pemahaman terhadap suatu konsep tertentu, terutama konsep yang abstrak.
- c) Dapat mendorong kreatifitas siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri)
- d) Media yang dibuat harus mempertimbangkan faktor keamanan, tidak mengandung unsure yang membahayakan siswa.
- e) Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal
- f) Usahakan memenuhi unsur kebenaran substansial dan kemenarikan
- g) Media belajar hendaknya mudah dipergunakan baik oleh guru maupun siswa
- h) Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat hendaknya dipilih agar mudah diperoleh di lingkungan sekitar dengan biaya yang relatif murah
- i) Jenis media yang dibuat harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan sasaran didik

D. PEMBELAJARAN YANG KREATIF

Pembelajaran kreatif mengharuskan guru untuk mampu merangsang peserta didik memunculkan kreatifitas, baik dalam konteks kreatif berfikir maupun dalam konteks kreatif melakukan sesuatu. Kreatif dalam berfikir merupakan kemampuan imajinatif namun rasional. Berfikir kreatif selalu berawal dari berfikir kritis yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya tidak baik. Tak seorangpun akan mengingkari bahwa kemampuan dan ciri-ciri kepribadian sampai tingkat tertentu dipengaruhi oleh oleg faktor lingkungan seperti keluarga dan sekolah. Kedua lingkungan pendidikan ini dapat berfungsi sebagai pendorong (press) dalam pengembangan kreatifitas anak

1. Pengertian Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah dan sebagainya.

Kreatif (creative) berarti menggunakan hasil ciptaan/kreasi baru atau yang berbeda dengan sebelumnya. Pembelajaran yang kreatif mengandung makna tidak sekedar melaksanakan dan menerapkan kurikulum. Kurikulum memang merupakan dokumen dan rencana baku, namun tetap perlu dikritisi dan dikembangkan secara kreatif. Dengan demikian, ada kreativitas pengembangan kompetensi dan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas termasuk pemanfaatan lingkungan sebagai sumber bahan dan sarana untuk belajar. Pembelajaran kreatif juga dimaksudkan agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa dan tipe serta gaya belajar siswa.

2. Kriteria Pembelajaran Kreatif

- a) Berpikir kritis

- b) Memecahkan masalah secara konstruktif
- c) Ide/ gagasan yang berbeda
- d) Berfikir konvergen (pemecahan masalah yang “benar” atau “terbaik”).
- e) Berfikir divergen (beragam alternative pemecahan masalah)
- f) Fleksibelitas dalam berpikir (melihat dari berbagai sudut pandang)
- g) Berfikir terbuka

3. Model Pembelajaran Kreatif

Adapun strategi atau model pembelajaran kreatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam antara lain:

- a) Everyone Is A teacher Here (Setiap Murid Sebagai Guru)
Strategi ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru dari kawan-kawannya. Dengan strategi ini siswa yang selama ini tidak aktif akan terlibat dalam pembelajaran secara aktif.
- b) Reading Aloud (Strategi Membaca Keras)
Strategi ini dapat membantu siswa untuk berkonsentrasi, mengajukan pertanyaan dan menggugah diskusi. Reading aloud adalah sebuah strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara guru memberikan bacaan kepada peserta didik dan setiap peserta didik membaca bagian teks yang berbeda-beda.
- c) Role play (Bermain Peran)
Unsur yang paling menonjol dalam role play (bermain peran) adalah unsur hubungan sosial. Dalam bermain peran, siswa dapat mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu.
- d) Snow bowling (bola salju)

Strategi ini digunakan untuk mendapatkan jawaban yang dihasilkan dari diskusi siswa secara bertingkat. Dimulai dari kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan kelompok yang lebih besar sehingga pada akhirnya akan memunculkan dua atau tiga jawaban yang telah desepakati oleh siswa secara berkelompok

Dengan diterapkannya pembelajaran kreatif dalam pembelajaran sosiologi maka tidak lagi menjadi pembelajaran yang membosankan, melainkan menjadi sebuah pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran kreatif dimaksudkan adalah cara pendidik mengajar dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih caranya sendiri dalam belajar dan bertanya.

E. PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah, suatu pembelajaran dapat dinilai efektif bila pembelajaran itu telah mencapai tujuan khusus yang telah ditetapkan dalam kurikulum, yang pada dasarnya tujuan khusus tersebut telah mengacu kepada tujuan Umum Pendidikan Nasional yang tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 3:

”Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab.”

Pembelajaran dapat dikatakan efektif (effective/berhasil guna) jika mencapai sasaran atau minimal mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Di samping itu, yang juga penting adalah banyaknya pengalaman dan hal baru yang “didapat” siswa. Guru pun diharapkan memperoleh “pengalaman baru” sebagai hasil interaksi dua arah dengan siswanya.

1. Pengertian pembelajaran efektif

Efektif artinya adalah berhasil mencapai tujuan sebagaimana yang diharapkan. Dengan kata lain, dalam pembelajaran telah terpenuhi apa yang menjadi tujuan dan harapan yang hendak dicapai.

Pembelajaran efektif juga akan melatih dan menanamkan sikap demokratis bagi siswa. pembelajaran efektif juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan kreatifitas siswa untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki yaitu dengan memberikan kebebasan dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara belajarnya sendiri. Di dalam menempuh dan mewujudkan tujuan pembelajaran yang efektif maka perlu dilakukan sebuah cara agar proses pembelajaran yang diinginkan tercapai yaitu dengan cara belajar efektif. Untuk meningkatkan cara belajar yang efektif perlu adanya bimbingan dari guru.

Muara dari berfungsinya manajemen pembelajaran yang baik adalah pembelajaran efektif. Artinya, dari posisi guru tercipta mengajar efektif, dari posisi murid tercipta belajar efektif. Menurut Joyce and Weil , "Guru yang berhasil adalah mengajar murid bagaimana memiliki informasi dalam pembicaraan dan membuatnya menjadi milik mereka. Sedangkan pelajar efektif adalah membentuk informasi, gagasan dan kebijaksanaan dari guru mereka dan menggunakan sumber daya belajar secara efektif"

2. Karakteristik Pembelajaran yang Efektif

Pembelajaran dapat efektif apabila mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan indikator pencapaian. Untuk mengetahui bagaimana memperoleh hasil yang efektif dalam proses pembelajaran, maka sangat penting untuk mengetahui cirri-cirinya. Adapun Pembelajaran yang efektif dapat diketahui dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Belajar secara aktif baik mental maupun fisik. Aktif secara mental ditunjukkan dengan mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berfikir kritis. Dan secara fisik, misalnya menyusun intisari pelajaran, membuat peta dan lain-lain.
- b) Metode yang bervariasi, sehingga mudah menarik perhatian siswa dan kelas menjadi hidup.
- c) Motivasi guru terhadap pembelajaran di kelas. Semakin tinggi motivasi seorang guru akan mendorong siswa untuk giat dalam belajar.
- d) Suasana demokratis di sekolah, yakni dengan menciptakan lingkungan yang saling menghormati, dapat mengerti kebutuhan siswa, tenggang rasa, memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri, menghargai pendapat orang lain.
- e) Pelajaran di sekolah perlu dihubungkan dengan kehidupan nyata.
- f) Interaksi belajar yang kondusif, dengan memberikan kebebasan untuk mencari sendiri, sehingga menumbuhkan rasa tanggung jawab yang besar pada pekerjaannya dan lebih percaya diri sehingga anak tidak menggantungkan pada diri orang lain.
- g) Pemberian remedial dan diagnosa pada kesulitan belajar yang muncul, mencari faktor penyebab dan memberikan pengajaran remedial sebagai perbaikan, jika diperlukan

Selain itu Ciri pengajaran Efektif juga dapat diketahui dengan:

- a) Berpusat pada siswa
- b) Interaksi edukatif, Guru-Siswa
- c) Suasana demokratis
- d) Metode yang bervariasi
- e) Bahan belajar bermanfaat
- f) Lingkungan kondusif
- g) Suasana belajar menunjang

Selain mengetahui karakteristik pembelajaran yang efektif perlu diketahui juga bagaimana

Karakteristik Guru Efektif, hal ini berguna untuk mengetahui keahlian dan keprofesionalan seorang pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif. Adapun karakteristiknya yaitu:

- a) Memiliki minat terhadap mata pelajaran
- b) Memiliki kecakapan untuk menafsirkan suasana/iklim psikologis siswa
- c) Menumbuhkan semangat belajar
- d) Memiliki imajinasi dalam menjelaskan
- e) Menguasai metode/strategi pembelajaran
- f) Memiliki sikap terbuka terhadap siswa

3. Kriteria Pembelajaran yang Efektif:

Ketercapaian target hasil belajar, dapat berupa:

- a) Siswa menguasai konsep
- b) Siswa mampu mengaplikasikan konsep pada masalah sederhana
- c) Siswa menghasilkan produk tertentu
- d) Siswa termotivasi untuk giat belajar

4. Kondisi pembelajaran efektif

Guru sebagai pembimbing diharapkan mampu menciptakan kondisi yang strategi yang dapat membuat peserta didik nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dalam menciptakan kondisi yang baik, hendaknya guru memperhatikan dua hal: *pertama*, kondisi internal merupakan kondisi yang ada pada diri siswa itu sendiri, misalnya kesehatan, keamanannya, ketentramannya, dan sebagainya. *Kedua*, kondisi eksternal yaitu kondisi yang ada di luar pribadi manusia, umpamanya kebersihan rumah, penerangan serta keadaan lingkungan fisik yang lain. Untuk dapat belajar yang efektif diperlukan lingkungan fisik yang baik dan teratur, misalnya ruang belajar harus bersih, tidak ada bau-bauan yang dapat mengganggu konsentrasi belajar, ruangan cukup terang, tidak gelap dan tidak mengganggu mata, sarana yang diperlukan dalam belajar yang cukup atau lengkap.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas memang tidak semata tergantung guru, tetapi melibatkan banyak faktor, diantaranya keaktifan siswa, tersedianya fasilitas belajar, kenyamanan dan keamanan ruangan kelas dan beberapa faktor lainnya, kendati memang keberadaan guru merupakan faktor penentu dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif. Dalam mewujudkan kondisi pembelajaran yang efektif, maka perlu dilakukan langkah-langkah berikut ini:

a) Melibatkan Siswa secara aktif

Mengajar adalah membimbing kegiatan belajar siswa sehingga ia mau belajar. Dengan demikian aktifitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar siswa dapat digolongkan ke dalam beberapa hal, antara lain :

- 1) Aktivitas visual, seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen dsb.
- 2) Aktivitas lisan, seperti bercerita, tanya jawab, dsb.
- 3) Aktivitas mendengarkan, seperti mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan pengarahan guru dsb.
- 4) Aktivitas gerak, seperti melakukan praktek di tempat praktek.
- 5) Aktivitas menulis, seperti mengarang, membuat surat, membuat karya tulis dsb

b) Menarik minat dan perhatian Siswa

Kondisi pembelajaran yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran erat kaitannya dengan sifat, bakat dan kecerdasan siswa. Pembelajaran yang dapat menyesuaikan sifat, bakat

dan kecerdasan siswa merupakan pembelajaran yang diminati.

c) Membangkitkan motivasi Siswa

Motif adalah semacam daya yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Sedang motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan. Tugas guru adalah bagaimana membangkitkan motivasi siswa sehingga ia mau belajar. Berikut ini beberapa cara bagaimana membangkitkan motivasi siswa :

- 1) Guru berusaha menciptakan persaingan diantara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya;
- 2) Pada awal kegiatan pembelajaran, guru hendaknya terlebih dahulu menyampaikan kepada siswa tentang tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, sehingga siswa terpancing untuk ikut serta didalam mencapai tujuan tersebut.
- 3) Guru berusaha mendorong siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Guru hendaknya banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk meraih sukses dengan usahanya sendiri;
- 5) Guru selalu berusaha menarik minat belajar siswa.
- 6) Sering-seringlah memberikan tugas dan memberikan nilai seobyektif mungkin.

d) Memberikan pelayanan individu Siswa

Salah satu masalah utama dalam pendekatan pembelajaran adalah kurangnya pemahaman guru tentang perbedaan individu antar siswa. Guru sering kurang menyadari bahwa tidak semua siswa dalam suatu kelas dapat menyerap pelajaran dengan baik. Kemampuan individual mereka dalam menerima

pelajaran berbeda-beda. Disinilah sebenarnya perlunya keterampilan guru di dalam memberikan variasi pembelajaran agar dapat diserap oleh semua siswa dalam berbagai tingkatan kemampuan, dan disini pulalah perlu adanya pelayanan individu siswa.

Memberikan pelayanan individual siswa bukanlah semata-mata ditujukan kepada siswa secara perorangan saja, melainkan dapat juga ditujukan kepada sekelompok siswa dalam satu kelas tertentu. Sistem pembelajaran individual atau pembelajaran privat, belakangan ini memang cukup marak dilakukan melalui les-les privat dan atau melalui lembaga lembaga pendidikan yang memang khusus memberikan pelayanan yang bersifat individual. Dalam sistem pembelajaran tuntas, pelayanan individu merupakan kegiatan yang mesti dilakukan. Setiap sub materi pelajaran yang disajikan harus dapat dimengerti oleh semua siswa, tanpa terkecuali. Oleh karena itu dalam pembelajaran tuntas, materi pelajaran tidak boleh diteruskan sebelum materi yang sedang diajarkan dapat diserap oleh seluruh siswa

e) Menyiapkan dan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran

Alat peraga/media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Sebab, pembelajaran yang menggunakan banyak verbalisme tentu akan membosankan. Sebaliknya pembelajaran akan lebih menarik, bila siswa merasa senang dan gembira setiap menerima pelajaran dari gurunya.

Pembelajaran yang efektif harus mulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman kongkret yang dibantu dengan sejumlah alat peraga dengan memperhatikan dari segi nilai dan manfaat alat peraga tersebut dalam membantu menyelesaikan

proses pembelajaran di kelas. Di dalam menyiapkan dan menggunakan media atau alat peraga, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, sebagai berikut:

- 1) Alat peraga yang digunakan hendaknya dapat memperbesar perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang diasjikan.
- 2) Alat peraga yang dipilih hendaknya sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perbedaan individual dalam kelompok.
- 3) Alat yang dipilih hendaknya tepat, memadai dan mudah digunakan.

Keberhasilan pengajaran dalam arti tercapainya tujuan-tujuan pengajaran sangat tergantung pada kemampuan mengatur kelas yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan anak didik dapat belajar, sehingga merupakan titik awal keberhasilan pengajaran. Siswa dapat belajar dengan baik dalam suasana yang wajar, tanpa tekanan dalam kondisi yang merangsang untuk belajar.

F. PEMBELAJARAN YANG MENARIK

Bagaimana caranya agar menjadi guru yang selalu dinantikan siswa? Jika siswa bapak/ibu merasa kehilangan karena bapak/ibu tidak dapat masuk kelas karena suatu aral, itu adalah pertanda bapak dan ibu guru selalu dinantikan oleh mereka. Bisa jadi anda adalah guru idola mereka. Ingin jadi guru yang seperti ini? Salah satu cara untuk menjadi guru yang selalu dinantikan siswa kehadirannya di kelas adalah dengan mengemas materi pembelajaran (materi ajar) atau konten pelajaran menjadi sesuatu yang menarik bagi mereka.

1. Pengertian Pembelajaran Menarik

Pembelajaran yang menarik adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan

mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Pembelajaran yang menarik merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dalam konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (dutransfer) dari satu permasalahan atau konteks ke permasalahan atau konteks lainnya.

2. Tips dalam Pembelajaran menarik

Berikut ini ada beberapa tips yang mungkin dapat ibu gunakan untuk mengemas materi pembelajaran agar menarik bagi siswa-siswa anda, dan dijamin, siswa tidak akan bosan dengan pelajaran anda.

a) Relevansi dalam kehidupan Sehari-Hari

Kebanyakan materi ajar terkait dengan kehidupan sehari-hari. Dalam belajar, apa-apa yang dipelajari siswa seringkali adalah apa-apa yang akan mereka butuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Atau, paling tidak terjadi di sekitar mereka yang sebelumnya mungkin mereka belum menyadarinya. Kemukakan betapa relevan materi pembelajaran itu dalam kehidupan mereka. Materi ajar anda harus terkait dengan keseharian siswa, atau bersifat kontekstual. Ini dapat dilakukan dengan mengambil contoh-contoh yang ada di sekitar kehidupan mereka sehari-hari.

b) Lebih Baik Mendalam daripada Luas Tapi Terlalu Umum

Karena keterbatasan waktu dan banyaknya topik pembelajaran yang harus dipelajari siswa berdasarkan

kurikulum, maka ada dua pilihan logis untuk ini: (1) mengajar siswa secara mendalam, atau; (2) mengajar siswa secara luas tapi hanya konsep-konsep umum. Sebaiknya, anda memilih yang pertama. Ajarkanlah materi yang bersifat lebih sempit tetapi lebih mendalam. Ini akan membuat pembelajaran anda menarik. Suatu materi pembelajaran, misal fenomena mengapa dan bagaimana daun yang tua itu selalu menguning lalu kemudian jatuh dengan putus pada bagian tangkainya tentu sangat menarik daripada hanya sekedar mengetahui bahwa itu adalah proses yang disebut absisi. Begitu juga materi-materi lainnya, kupaslah secara lebih mendetail untuk suatu sub tema yang anda pilih lebih dahulu sehingga anak dapat memuaskan rasa ingin tahunya secara mendalam.

c) Browsing Di Internet untuk Mendapatkan Ide-Ide

Buku-buku ajar seringkali terasa kering dan hanya tampak sebagai teks berisi konsep-konsep yang tak terlalu menarik bagi siswa. Karena itu, biasakan untuk memperoleh informasi-informasi terkait materi ajar itu dengan browsing beragam sumber dari internet. Guru dapat mencari artikel-artikel populer untuk diberikan kepada siswa. Kadangkala bapak dan ibu akan mendapatkan ide-ide yang luar biasa yang tidak ada di buku ajar atau buku teks tentang materi yang akan anda belajarkan kepada siswa.

d) Urutan Materi Pembelajaran

Buatlah siswa menjadi mudah untuk memahami dan mempelajari materi pelajaran. Urutan sangat penting. Buat materi ajar dengan susunan dari mudah ke sulit, dari simpel ke kompleks, dari tanpa prasyarat ke dengan prasyarat, dari sangat penting ke yang kurang penting, dari konkret ke abstrak, dst. Urutkanlah materi ajar sedemikian rupa untuk memfasilitasi belajar mereka. Materi ajar yang urutannya tidak pas akan membuat kebingungan dan stres.

e) Selipkan Informasi Terkait Teknologi

Jaman sekarang adalah jaman teknologi. Beragam konsep dalam pembelajaran sangat terkait dengan teknologi. Jangan pernah melepaskan materi ajar anda dengan teknologi yang berkaitan. Teknologi-teknologi dari yang paling sederhana yang digunakan oleh masyarakat sekitar sampai ke teknologi canggih akan sangat menarik jika berkaitan dengan materi ajar.

f) Tetap Beracuan Pada Kurikulum

Materi ajar memang harus dikembangkan lagi oleh bapak dan ibu guru. Akan tetapi dalam pengembangannya harus tetap beracuan pada standar kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Walaupun demikian, ini tidak berarti bahwa guru harus terpaku pada materi ajar yang ada di buku teks yang dikembangkan oleh pemerintah.

g) Gunakan Beragam Sumber

Materi pembelajaran dapat dikemas dengan menarik apabila dikembangkan bersama sumber belajar yang beragam. Materi ajar dapat disiapkan dalam berbagai bentuk, sehingga mengakomodasi siswa-siswa dengan beragam karakteristik untuk mempelajarinya dengan baik dan dengan cara yang menyenangkan.

PAILKEM sebagai strategi pembelajaran memiliki arti penting dalam membangun kompetensi peserta didik yaitu PAILKEM lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, pengajar mengemas dan merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

BAB VII

MODEL & METODE PEMBELAJARAN

A. MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu pengajar (guru-dosen) dan peserta didik (siswa-mahasiswa). Perilaku pengajar adalah mengajar dan perilaku peserta didik adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan. Kegiatan pembelajaran, dalam implementasinya mengenal banyak istilah untuk menggambarkan cara mengajar yang akan dilakukan oleh pengajar. Saat ini, begitu banyak macam strategi ataupun model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu model pembelajaran juga dapat diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, Toeti Soekanto dan Winataputra mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Menurut Rusman (2016 : 136) ciri-ciri model pembelajaran adalah sebagai berikut : (a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. (b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif. (c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas. (d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan; (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi;

(3) system social; dan (4) system pendukung, keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran. (e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi : (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur ; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang. (f) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Untuk membelajarkan peserta didik sesuai dengan cara gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam perakteknya, kita (guru-dosen) harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi peserta didik, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi pengajar itu sendiri. Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi dalam pembelajaran sosiologi atau yang dihadapi. Akan tetapi sajian yang dikemukakan pengantarnya berupa pengertian, rasional, sintaks (prosedur) dan langkah-langkah yang sifatnya prinsip, modifikasinya diserahkan kepada pengajar (guru-dosen) untuk melakukan penyesuaian, penulis yakin kreativitas para pengajar sangat tinggi. Adapun macam-macam model pembelajaran sebagai berikut; (Ngalimun. 2017)

1. Koperatif (CL, Cooperative Learning)

Pembelajaran koperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena koperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-

masing. Jadi model pembelajaran koperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karekter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Sintaks pembelajaran koperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan.

Langkah-langkah:

- a) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- b) Menyajikan informasi.
- c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar
- d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar
- e) Evaluasi.
- f) Memberikan penghargaan

2. Kontekstual (CTL, Contextual Teaching and Learning)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (daily life modeling), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajkan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif-nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi. Ada tujuh indikator pembelajaran kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu modeling (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh), questioning (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi), learning community (seluruh

siswa partisipatif dalam belajar kelompok atau individual, minds-on, hands-on, mencoba, mengerjakan), inquiry (identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan), constructivism (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis), reflection (reviu, rangkuman, tindak lanjut), authentic assessment (penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha siswa, penilaian portofolio, penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara). Sebelum melaksanakan dengan menggunakan CTL, tentu saja terlebih dahulu guru harus membuat desain/scenario pembelajarannya, sebagai pedoman umum dan sekaligus sebagai alat kontrol dalam pelaksanaannya.

Langkah-langkah:

- a) Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru yang akan dimilikinya.
- b) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik yang diajarkan.
- c) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa melalui memunculkan pertanyaan-pertanyaan.
- d) Menciptakan masyarakat belajar, seperti melalui kegiatan kelompok berdiskusi, Tanya jawab, dan lain sebagainya.
- e) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran, bias melalui ilustrasi, model, bahkan media yang sebenarnya.
- f) Membiasakan anak untuk melakukan refleksi dari setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- g) Melakukan penilaian secara objektif, yaitu menilai kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa.

3. Pembelajaran Langsung (DL, Direct Learning)

Pengetahuan yang bersifat informasi dan prosedural yang menjurus pada keterampilan dasar akan lebih efektif jika disampaikan dengan cara pembelajaran langsung. Sintaknya adalah menyiapkan siswa, sajian informasi dan prosedur,

latihan terbimbing, refleksi, latihan mandiri, dan evaluasi. Cara ini sering disebut dengan metode ceramah atau ekspositori (ceramah bervariasi).

Langkah-langkah:

- a) Orientasi: Dalam tahap ini, guru mulai membangun/membuat kerangka kerja pelajaran. Guru menyampaikan harapan dan keinginannya, menjelaskan tugas-tugas yang ada dalam pembelajaran, dan menentukan tanggung jawab siswa
- b) Presentasi: Dalam tahap ini, guru menjelaskan konsep atau skill baru dan memberikan pemeragaan serta contoh. Jika materi yang ada merupakan konsep yang baru, maka guru harus mendiskusikan karakteristik-karakteristik dari konsep, aturan-aturan pendefinisian, dan beberapa contoh.
- c) Praktek yang terstruktur: Dalam tahap ini, guru menuntun siswa melalui contoh-contoh praktek dan langkah-langkah didalamnya. Biasanya, siswa menjalankan praktek dalam sebuah kelompok, kemudian menawarkan diri untuk menulis jawaban.
- d) Praktek dibawah bimbingan guru: Dalam tahap ini, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan praktek dengan kemampuan sendiri. Praktek dibawah bimbingan dapat memudahkan guru dalam mempersiapkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dan menampilkan tugas pembelajaran.
- e) Praktek mandiri: Dalam tahap ini, siswa melakukan praktek dengan caranya sendiri tanpa bantuan dan respon balik dari guru. Adapun tahap ini dilakukan ketika siswa telah mencapai level akurasi 85% sampai 90% dalam praktek dibawah bimbingan.

4. Pembelajaran Berbasis masalah (PBL, Problem Based Learning)

Kehidupan adalah identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi

yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar siswa dapat berpikir optimal. Indikator model pembelajaran ini adalah metakognitif, elaborasi (analisis), interpretasi, induksi, identifikasi, investigasi, eksplorasi, konjektur, sintesis, generalisasi, dan inkuiri.

Langkah-langkah:

- a. Mengklarifikasikan istilah dan konsep yang belum jelas
- b. Merumuskan masalah
- c. Menganalisis masalah
- d. Menata gagasan secara sistematis dan menganalisis
- e. Memformulasikan tujuan pembelajaran
- f. Mencari informasi tambahan dari sumber lain
- g. Mensistensikan(mengabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan

5. Problem Solving

Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin, belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru problem solving adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan, atau algoritma). Model Problem Solving adalah cara mengajar yang dilakukan dengan cara melatih para murid menghadapi berbagai masalah untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Sintaknya adalah: sajikan permasalahan yang memenuhi kriteria di atas, siswa berkelompok atau individual mengidentifikasi pola atau aturan yang disajikan, siswa mengidentifikasi, mengeksplorasi, menginvestigasi, menduga, dan akhirnya menemukan solusi.

Langkah-langkah:

- a) Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. Masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.
- b) Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang muncul. Misalnya dengan jalan membaca buku-buku, meneliti, bertanya, dan berdiskusi.

- c) Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban tentu saja didasarkan pada data yang telah diperoleh pada langkah kedua di atas.
 - d) Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok.
 - e) Menarik kesimpulan. Artinya siswa harus sampai pada kesimpulan terakhir tentang jawaban dari masalah tadi.
- (Bahri, 2006: 91-92)

6. Problem Posing

Model pembelajaran problem posing mempunyai beberapa arti, yaitu pertama perumusan soal dengan bahasa yang baku/standar atau perumusan kembali soal yang ada dengan beberapa perubahan agar sederhana dan dapat dikuasai, kedua, perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang dipecahkan dalam rangka mencari alternatif pemecahan atau alternatif soal yang masih relevan, dan ketiga, perumusan soal dari suatu situasi yang tersedia baik yang dilakukan sebelum, ketika, atau setelah mengerjakan soal. (Suryanto). Problem Posing terdiri dari dua kata yaitu “problem” yang artinya masalah dan “posing” berasal dari kata “pose” artinya mengajukan atau membentuk Problem posing merupakan pembelajaran dimana siswa diminta untuk mengajukan masalah (soal) berdasarkan situasi tertentu. Bentuk lain dari problem posing adalah problem posing, yaitu pemecahan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang lebih simple sehingga dipahami. Sintaknya adalah: pemahaman, jalan keluar, identifikasi kekeliruan, meminimalisasi tulisan-hitungan, cari alternative, menyusun soal-pertanyaan.

Langkah-langkah:

- a) Membuka kegiatan pembelajaran
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

- c) Guru menyampaikan informasi baik secara lewat bahan bacaan selanjutnya memberi contoh cara membuat soal dari informasi yang diberikan.
- d) Guru membentuk kelompok belajar antara 4-6 peserta didik tiap kelompok.
- e) Selama kerja kelompok berlangsung guru membimbing kelompok-kelompok yang mengalami kesulitan dalam membuat soal dan menyelesaikannya.
- f) Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang dipelajari dengan cara masing-masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya.
- g) Guru memberi penghargaan kepada peserta didik atau kelompok yang telah menyelesaikan tugas dengan baik.
- h) Menutup pelajaran

7. Probing-Prompting

Model pembelajaran probing-prompting adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan setiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya siswa mengkonstruksi konsep-prinsip-aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan. Dengan model pembelajaran ini proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab. Kemungkinan akan terjadi suasana tegang, namun demikian bisa dibiasakan. Untuk mengurangi kondisi tersebut, guru hendaknya serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, nada lembut. Ada canda, senyum, dan tertawa, sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan, dan ceria. Jangan lupa, bahwa jawaban siswa yang salah harus dihargai karena salah adalah cirinya dia sedang belajar, ia telah berpartisipasi.

Langkah-langkah:

- a) Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan memperhatikan gambar, rumus, atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan.
- b) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
- c) Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh siswa.
- d) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
- e) Menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan.
- f) Jika jawabannya tepat maka guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Namun jika siswa tersebut mengalami kemacetan jawab dalam hal ini jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat, atau diam, maka guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan penyelesaian jawab. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang dilakukan pada langkah keenam ini sebaiknya diajukan pada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan probing prompting.
- g) Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa TPK/indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

8. Pembelajaran Bersiklus (cycle learning)

Ramsey (1993) mengemukakan bahwa pembelajaran efektif secara bersiklus, mulai dari eksplorasi (deskripsi), kemudian eksplanasi (empiric), dan diakhiri dengan aplikasi (aduktif). Eksplorasi berarti menggali pengetahuan prasyarat,

eksplanasi berarti mengenalkan konsep baru dan alternative pemecahan, dan aplikasi berarti menggunakan konsep dalam konteks yang berbeda.

Langkah-langkah:

a) Fase I. Exploration (penyelidikan); Pada fase ini para siswa belajar melalui keterlibatan dan tindakan-tindakan, gagasan-gagasan mereka dan hubungan-hubungan dengan materi baru diperkenalkan dengan bimbingan guru yang minimal agar memungkinkan siswa menerapkan pengetahuan sebelumnya, mengembangkan minat, menumbuhkan dan memelihara rasa ingin tahu terhadap materi itu. Materi perlu disusun secara cermat sehingga sasaran belajar itu menggunakan konsep dan gagasan yang mendasar. Selama fase ini guru menilai pemahaman para siswa terhadap sasaran pelajaran. Menurut Bybee bahwa, tugas guru disini tidak boleh memberitahukan atau menerangkan konsep.\

b) Fase II. Explanation (Pengenalan); Pada fase ini para siswa kurang terpusat dan ditunjukkan untuk mengembangkan mental. Tujuan dari fase ini guru

membantu para siswa memperkenalkan konsep sederhana, jelas dan langsung yang berkaitan dengan fase sebelumnya, dengan berbagai strategi para siswa disini harus terfokus pada pokok penemuan konsep-konsep yang mendasar secara koooperatif dibawah bimbingan guru (guru sebagai fasilitator) mengajukan konsep-konsep itu secara sederhana, jelas dan langsung.

c) Fase III. Expansion (Perluasan); Pada fase ini para siswa mengembangkan konsep-konsep yang baru dipelajari untuk diterapkan pada contoh-contoh lain,

dipakai sebagai ilustrasi konsep intinya dapat membantu para siswa mengembangkan gagasan-gagasan mereka dalam kehidupannya.

- d) Fase IV. Evaluation (Evaluasi); Pada fase ini ingin mengetahui penjelasan para siswa terhadap siklus pembelajaran ini. Evaluasi dapat berlangsung setiap fase pembelajaran, untuk menggiring pemahaman konsep juga perkembangan keterampilan proses. Evaluasi bukan hanya pada akhir bab. Dari fase-fase yang disebutkan di atas menurut Carin dan Martin tujuan paedagoginya adalah sama. Untuk lebih jelasnya seperti pada gambar disamping ini.

9. Reciprocal Learning

Weinstein & Meyer (1998) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran harus memperhatikan empat hal, yaitu bagaimana siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri. Sedangkan Resnik (1999) mengemukakan bahwa belajar efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi, hipotesis. Untuk mewujudkan belajar efektif, Donna Meyer (1999) mengemukakan cara pembelajaran resiprokal, yaitu: informasi, pengarahan, berkelompok mengerjakan LKSD-modul, membaca-merangkum.

Langkah-langkah:

- a) Membagikan bacaan hari ini.
- b) Menjelaskan bahwa guru berperan sebagai guru pada bacaan pertama\
- c) Meminta siswa membaca bacaan pada bagian yang ditetapkan
- d) Setelah membaca, siswa disuruh melakukan pemodelan..
- e) Meminta siswa memberikan komentar terhadap pembelajaran guru
- f) Siswa lain membaca dengan tidak bersuara bagian materi bacaan yang lain\
- g) Memilih salah satu siswa yang berperan sebagai guru
- h) Membimbing siswa yang berperan sebagai guru

- i) Mengurangi bimbingan siswa yang menjadi guru secara periodic

10. Problem Terbuka (OE, Open Ended)

Pembelajaran dengan problem (masalah) terbuka artinya pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (flexibility) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab, fluency). Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinilitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi. Siswa dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawaban, jawaban siswa beragam. Selanjutnya siswa juga diminta untuk menjelaskan proses mencapai jawaban tersebut. Dengan demikian model pembelajaran ini lebih mementingkan proses daripada produk yang akan membentuk pola pikir, keterpasuan, keterbukaan, dan ragam berpikir. Sajian masalah haruslah kontekstual kaya makna secara matematik (gunakan gambar, diagram, table), kembangkan permasalahan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa, kaitkan dengan materi selanjutnya, siapkan rencana bimbingan (sedikit demi sedikit dilepas mandiri). Sintaknya adalah menyajikan masalah, pengorganisasian pembelajaran, perhatikan dan catat respon siswa, bimbingan dan pengarahan, membuat kesimpulan.

Langkah-langkah:

- a) Pembelajaran problem open ended dimulai dengan memberikan problem terbuka kepada peserta didik, problem tersebut dirasakan mampu diselesaikan peserta didik dengan banyak cara dan mungkin juga banyak jawaban sehingga memacu potensi intelektual dan pengalaman peserta didik dalam proses menemukan pengetahuan baru.
- b) Peserta didik melakukan beragam aktifitas untuk menjawab problem yang diberikan
- c) Berikan waktu yang cukup kepada peserta didik untuk mengeksplorasi problem

- d) Peserta didik membuat rangkuman dari proses penemuan yang mereka lakukan
- e) Diskusi kelas mengenai strategi dan pemecahan masalah dari problem serta penyimpulan dengan bimbingan guru.

11. SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectual)

Model pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan dari: Somatic yang bermakna gerakan tubuh (hands-on, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; Auditory yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; Visualization yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan Intellectually yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (minds-on) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

Langkah-langkah:

Tahap Persiapan (Kegiatan Pendahuluan): Pada tahap ini guru membangkitkan minat siswa, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar. Secara spesifik meliputi hal:

- a) Memberikan sugesti positif
- b) Memberikan pernyataan yang memberi manfaat kepada siswa
- c) Memberikan tujuan yang jelas dan bermakna
- d) Membangkitkan rasa ingin tahu
- e) Menciptakan lingkungan fisik yang positif
- f) Menciptakan lingkungan emosional yang positif
- g) Menciptakan lingkungan social yang positif
- h) Menenangkan rasa takut

- i) Menyingkirkan hambatan-hambatan belajar
- j) Banyak bertanya dan mengemukakan berbagai masalah
- k) Merangsang rasa ingin tahu siswa
- l) Mengajak pembelajar terlibat penuh sejak awal

Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti): Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa menemukan materi belajar yang barudengan cara melibatkan panca indera, dan cocok untuk semua gaya belajar. Hal-hal yang dapat dilakukan guru:

- a) Uji coba kolaboratif dan berbagai pengetahuan
- b) Pengamatan fenomena dunia nyata
- c) Pelibatan seluruh otak, seluruh tubuh
- d) Presentasi interaktif
- e) Grafik dan sarana yang presetasi berwarna-warni
- f) Aneka macam cara untuk disesuaikan dengan seluruh gaya belajar
- g) Proyek belajar berdasar kemitraan dan berdasar tim
- h) Latihan menemukan (sendiri, berpasangan, berkelompok)
- i) Pengalaman belajar di dunia nyata yang kontekstual
- j) Pelatihan memecahkan masalah

Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti): Pada tahap ini guru hendaknya membantu siswa mengintegrasikan dan menyerapengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara. Secara spesifik, yang dilakukan guru yaitu:

- a) Aktivitas pemrosesan siswa
- b) Usaha aktif atau umpan balik atau renungan atau usaha kembali
- c) Simulasi dunia-nyata
- d) Permainan dalam belajar
- e) Pelatihan aksi pembelajaran
- f) Aktivitas pemecahan masalah
- g) Refleksi dan artikulasi individu
- h) Dialog berpasangan atau berkelompok
- i) Pengajaran dan tinjauan kolaboratif
- j) Aktivitas praktis membangun keterampilan
- k) Mengajar balik

Tahap Penampilan Hasil (Tahap Penutup): Pada tahap ini hendaknya membantu siswa menerapkan dan memperluas

pengetahuan atau keterampilan baru mereka pada pekerjaan sehingga hasil belajar akan melekat dan penampilan hasil akan terus meningkat. Hal-hal yang dapat dilakukan adalah:

- a) Penerapan dunia nyata dalam waktu yang segera
- b) Penciptaan dan pelaksanaan rencana aksi
- c) Aktivitas penguatan penerapan
- d) Materi penguatan persepsi
- e) Pelatihan terus menerus
- f) Umpan balik dan evaluasi kinerja
- g) Aktivitas dukungan kawan, Perubahan organisasi dan lingkungan yang mendukung.

12. TGT (Teams Games Tournament)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raport. Sintaknya adalah sebagai berikut: (a) Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan (b) Siapkan meja turnamen secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja I diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-X ditempati oleh siswa yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok. (c) Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa

mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) superior, very good, good, medium. (d) Bumping, pada turnamen kedua (begitu juga untuk turnamen ketiga-keempat dst.), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama. (e) Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual.

Langkah-langkah:

- a) Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, dalam fase ini sebagai pendahuluan kegiatan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa
- b) Menyajikan informasi, pada fase ini guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demonstrasi atau bacaan.
- c) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, guru membantu siswa dalam setiap kelompok agar melakukan kegiatan secara efisien.
- d) Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
- e) Evaluasi, pada fase ini merupakan ciri khas tipe ini dengan melaksanakan pertandingan permainan tim atau Teams Games Tournament (TGT), pada fase ini siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan materi yang telah dipelajari lewat pertandingan permainan tim dengan menjawab soal-soal yang tertulis pada kartu soal di meja turnamen.
- f) Memberikan penghargaan, pada fase ini diberikan penghargaan kepada kelompok dan individu dengan skor terbaik.

13. VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic)

Model VAK menurut Shoimin, merupakan model pembelajaran yang mengoptimalkan tiga modalitas belajar,

yaitu belajar dengan mengingat (*visualization*), belajar dengan mendengar (*auditory*), dan belajar dengan gerak atau emosi (*kinesthetic*). Model pembelajaran ini menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut di atas, dengan perkataan lain memanfaatkanlah potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih, mengembangkannya. Istilah tersebut sama halnya dengan istilah pada SAVI, dengan somatic ekuivalen dengan kinesthetic.

Langkah-langkah:

a) Tahap Persiapan (Kegiatan pendahuluan)

Pada kegiatan pendahuluan, guru memberikan motivasi untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada siswa, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk menjadikan siswa lebih siap dalam menerima pelajaran.

b) Tahap Penyampaian (Kegiatan Inti)

Pada kegiatan ini guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pelajaran yang baru, secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, yang sesuai dengan gaya belajar VAK.

c) Tahap Pelatihan (Kegiatan Inti)

Pada tahap pelatihan, guru membantu siswa untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK dan selain itu, tahap penampilan hasil merupakan tahap seorang guru membantu siswa dalam menerapkan dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan, pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar mengalami peningkatan

d) Tahap Evaluasi (Kegiatan penutup)

Guru membagikan tes akhir kepada siswa untuk mengetahui beberapa besar keberhasilan belajar yang dicapai siswa, siswa diberikan nilai dan siswa menjawab tes akhir secara individu, menerima penilaian individu dan kelompok (kinestetik).

14. AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)

Model pembelajaran AIR adalah model yang menekankan pada tiga aspek, yaitu *Auditory*, *Intellectually* dan *Repetition*. *Auditory* yaitu belajar dengan mendengar, *Intellectually* yaitu belajar dengan berpikir dan memecahkan masalah, *Repetition* yaitu pengulangan agar belajar lebih efektif, (Huda). Model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* dikatakan mirip dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visyalization, Intellectually (SAVI)* dan pembelajarn *Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)* karena pada ketiga model pembelajaran ini memanfaatkan indra yang menjadi titik pusat dalam menyerap pembelajaran hanya bedanya pada model pembelajaran *Auditory Intellectually Repetition (AIR)* terdapat pengulangan (repetisi) yang bermakna pendalaman, perluasan, dan pementapan dengan cara pemberian tugas dan kuis.

Langkah-langkah:

- a) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok 4-5 anggota.
- b) Siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru
- c) Setiap kelompok mendiskusikan tentang materi yang mereka pelajari dan menuliskan hasil dari hasil diskusi tersebut dan selanjutnya untuk dipresentasikan didepan kelas (Auditory)
- d) Saat diskusi berlangsung, siswa mendapat soal atau permasalahan yang berkaitan dengan materi
- e) Masing-masing kelompok memikirkan cara menerapkan hasil diskusi serta dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan maslah dari guru (Intellectual)
- f) Setelah selesai berdiskusi, siswa mendapat pengulangan materi dengan cara mendapatkan tugas atau kuis tiap individu (Repetition).

15. TAI (Team Assisted Individualy)

Terjemahan bebas dari istilah di atas adalah Bantuan Individual dalam Kelompok (BidaK) dengan karakteristik bahwa (Driver, 1980) tanggung jawab belajar adalah pada siswa. Oleh karena itu siswa harus membangun pengetahuan tidak menerima bentuk jadi dari guru. Pola komunikasi guru-siswa adalah negosiasi dan bukan imposisi-intruksi. Sintaksi BidaK menurut Slavin (1985) adalah: (1) buat kelompok heterogen dan berikan bahan ajar berupa modul, (2) siswa belajar kelompok dengan dibantu oleh siswa pandai anggota kelompok secara individual, saling tukar jawaban, saling berbagi sehingga terjadi diskusi, (3) penghargaan kelompok dan refleksi serta tes formatif. Model TAI adalah model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran kooperatif dengan pengajaran individual.

Langkah-langkah:

- a. Guru memberikan tes awal kepada siswa
- b. Guru membentuk kelompok-kelompok yang bersifat heterogen yang terdiri dari 4-5 orang
- c. Guru memberikan materi secara singkat menjelang pemberian tugas kelompok
- d. Guru perlu dan menekan persepsi bahwa keberhasilan setiap siswa(individu) ditentukan oleh keberhasilan kelompoknya
- e. Siswa dengan mengerjakan tugas-tugas dari LKS yang diberikan dalam kelompoknya
- f. Guru memberikan tes-tes kecil berdasarkan fakta yang diperoleh siswa.
- g. Guru memberikan skor pada hasil kerja kelompok
- h. Guru menyajikan kembali materi diakhir bab dengan strategi pemecahan masalah untuk seluruh siswa dikelasnya

16. STAD (Student Teams Achievement Division)

Student Team Achievement Divisions (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat

kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu. STAD adalah salah satu model pembelajaran koperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen, diskusikan bahan belajar-LKS-modul secara kolabratif, sajian-presentasi kelompok sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa atau kelompok, umumkan rekor tim dan individual dan berikan reward.

Langkah-langkah:

- a) Membentuk kelompok yang anggotanya = 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- b) Guru menyajikan pelajaran
- c) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggota yang tahu menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- d) Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- e) Memberi evaluasi
- f) Kesimpulan

17. NHT (Numbered Head Together)

Number Head Together adalah suatu Model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas. NHT adalah salah satu tipe dari pembelajaran koperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu, berikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama) kemudian bekerja kelompok, presentasi kelompok dengan nomor siswa yang

sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan beri reward.

Langkah-langkah:

- a) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor
- b) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
- c) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya
- d) Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka
- e) Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain
- f) Kesimpulan

18. Jigsaw

Dari sisi etimologi Jigsaw berasal dari bahasa inggris yaitu gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah Fuzzle, yaitu sebuah teka teki yang menyusun potongan gambar. Pembelajaran kooperatif model jigsaw ini juga mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (jigsaw), yaitu siswa melakukan sesuatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama dengan sintaks seperti berikut ini. Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok, tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, tiap kelompok bahan belajar sama, buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi, kembali ke kelompok asal, pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

Langkah-langkah:

- a) Siswa dikelompokkan ke dalam = 4 anggota tim
- b) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda

- c) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- d) Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/sub bab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka
- e) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh-sungguh
- f) Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi
- g) Guru memberi evaluasi
- h) Penutup

19. TPS (Think Pairs Share)

Model Pembelajaran think pair share ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan Koleganya di universitas Maryland sesuai yang dikutip Arends (1997), menyatakan bahwa think pair share merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam think pair share dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir, untuk merespon dan saling membantu. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya . Sekarang guru menginginkan siswa mempertimbangkan lebih banyak apa yang telah dijelaskan dan dialami .Guru memilih menggunakan think-pair-share untuk membandingkan tanya jawab kelompok keseluruhan. Sintaks: Guru menyajikan materi klasikal, berikan persoalan kepada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku (think-pairs), presentasi kelompok (share), kuis individual, buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

Langkah-langkah:

- a) Guru menyajikan materi secara klasikal.
- b) Berikan persoalan (problem) berupa pendalaman, perluasan, dan aplikasi.
- c) Tugaskan siswa secara berpasangan untuk membahasnya (Think Pair).
- d) Presentasikan hasil kelompok (Share).
- e) Kuis individual buat skor perkembangan tiap siswa.
- f) Umumkan hasil kuis.

20. GI (Group Investigation)

Model pembelajaran Group Investigation (GI) merupakan metode pembelajaran dengan siswa belajar secara kelompok, kelompok belajar terbentuk berdasarkan topik yang dipilih siswa. Pendekatan ini memerlukan norma dan struktur yang lebih rumit daripada pendekatan yang lebih berpusat pada guru. Sintaks: Pengarahan, buat kelompok heterogen dengan orientasi tugas, rencanakan pelaksanaan investigasi, tiap kelompok menginvestigasi proyek tertentu (bisa di luar kelas, misal mengukur tinggi pohon, mendata banyak dan jenis kendaraan di dalam sekolah, jenis dagangan dan keuntungan di kantin sekolah, banyak guru dan staf sekolah), pengolahan data penyajian data hasil investigasi, presentasi, kuis individual, buat skor perkembangan siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

Langkah-langkah:

- a) Guru membagi kelas dalam beberapa kelompok heterogen.
- b) Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok
- c) Guru memanggil ketua-ketua untuk satu materi tugas, sehingga satu kelompok mendapat tugas satu materi atau tugas yang berbeda dari kelompok lain.
- d) Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif berisi temuan.
- e) Setelah selesai diskusi, lewat juru bicara ketua mempaikan hasil pembahasan kelompok
- f) Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberikan kesimpulan

g) Evaluasi

h) Penutup

21. MEA (Means-Ends Analysis)

Model Pembelajaran MEA merupakan pengembangan suatu jenis pemecahan masalah dengan berdasarkan suatu strategi yang membantu siswa dalam menemukan cara penyelesaian masalah dengan melalui penyederhanaan masalah yang berfungsi sebagai petunjuk dalam menetapkan cara yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Model pembelajaran ini adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan sintaks: sajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristic, elaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana, identifikasi perbedaan, susun sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas, pilih strategi solusi.

Langkah-langkah:

- a) Siswa dijelaskan tujuan pembelajaran. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih
- b) Siswa dibantu mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, dll)
- c) Siswa dikelompokkan siswa menjadi 5 atau 6 kelompok (kelompok yang dibentuk harus heterogen), dan memberi tugas/soal pemecahan masalah kepada setiap kelompok
- d) Siswa dibimbing siswa untuk mengidentifikasi masalah, menyederhanakan masalah, hipotesis, mengumpulkan data, membuktikan hipotesis, menarik kesimpulan
- e) Siswa dibantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan
- f) Siswa dibimbing untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

22. CPS (Creative Problem Solving)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah model pembelajaran yang menekankan kepada keterampilan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah serta mengembangkan ide- ide yang diperoleh untuk

diungkapkan serta tidak menghafal. Ini juga merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematik dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Sintaksnya adalah: mulai dari fakta aktual sesuai dengan materi bahan ajar melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahan dan fokus-pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan orisinal untuk menentukan solusi, presentasi dan diskusi.

Langkah-langkah:

- a) *Klarifikasi masalah.* Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian yang diharapkan.
- b) *Pengungkapan gagasan.* Siswa dibebaskan untuk mengungkapkan gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
- c) *Evaluasi dan seleksi.* Setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
- d) *Implementasi.* Siswa menentukan strategi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Dengan membiasakan siswa menggunakan langkah-langkah yang kreatif dalam memecahkan masalah, diharapkan dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan dalam belajar.

23. TTW (Think Talk Write)

Model Pembelajaran Think talk write secara harfiah berarti “berpikir”, “berbicara”, dan “menulis”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, berpikir adalah “menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu; menimbang-nimbang dalam ingatan”, berbicara adalah “melahirkan pendapat dengan perkataan”, dan menulis adalah “melahirkan pikiran atau perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan”. Pembelajaran ini dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternative solusi), hasil

bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian buat laporan hasil presentasi. Sintaknya adalah: informasi, kelompok (membaca-mencatat-menandai), presentasi, diskusi, melaporkan.

Langkah-langkah:

- a) Guru membagi teks bacaan berupa lembar aktivitas siswa yang memuat situasi masalah yang bersifat open ended dan petunjuk serta prosedur pelaksanaannya.
- b) Siswa membaca teks dan membuat catatan hasil bacaan secara individual, untuk dibawa ke forum diskusi (think).
- c) Siswa berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman untuk membahas isi catatan (talk).
- d) Guru berperan sebagai mediator lingkungan belajar.
- e) Siswa mengkonstruksikan sendiri pengetahuan sebagai hasil kolaborasi (write).
- f) Guru memantau dan mengevaluasi tingkat pemahaman siswa.

24. CORE (Connecting, Organizing, Refleting, Extending)

Model CORE adalah sebuah model yang mencakup empat proses yaitu *Connecting* (menghubungkan informasi lama dengan informasi baru), *Organizing* (mengorganisasikan pengetahuan), *Reflecting* (menjelaskan kembali informasi yang telah diperoleh) dan *Extending* (memperluas pengetahuan). (Tresnawati, 2006). Tahapan pembelajaran dengan model CORE menawarkan sebuah proses pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk berpendapat, mencari solusi serta membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini memberikan pengalaman yang berbeda sehingga diharapkan bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada diri siswa. Model pembelajaran CORE merupakan model pembelajaran yang mencakup empat aspek kegiatan yaitu *connecting*, *organizing*, *reflecting* dan *extending*. Adapun penjelasan keempat aspek tersebut adalah : (Suyatno,2009:67) yaitu (a) *Connecting* (C) merupakan kegiatan mengoneksikan informasi lama dan informasi baru dan antar konsep. (b)

Organizing (O) merupakan kegiatan mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi. (c) *Reflecting* (R) merupakan kegiatan memikirkan kembali, mendalami dan menggali informasi yang sudah didapat. (d) *Extending* (E) merupakan kegiatan untuk mengembangkan, memperluas, menggunakan dan menemukan. Sintaknya adalah (C) koneksi informasi lama-baru dan antar konsep, (O) organisasi ide untuk memahami materi, (R) memikirkan kembali, mendalami, dan menggali, (E) mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan.

Langkah-langkah:

- a) Guru membuka pembelajaran.
- b) Guru menyampaikan konsep lama yang akan dihubungkan dengan konsep baru kepada siswa.
- c) Guru memberikan konsep baru kemudian siswa mengorganisasikan ide-ide untuk memahami materi.
- d) Pembagian kelompok dan pemberian soal-soal yang harus dikerjakan.
- e) Siswa menyelesaikan soal, memikirkan kembali, mendalami dan menggali informasi yang sudah didapat.
- f) Melakukan proses pembahasan, kemudian siswa mengembangkan dan memperluas melalui tugas individu.

25. SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review)

Pembelajaran ini adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan meta kognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama-cermat, dengan sintaks: *Survey* dengan mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci, *Question* dengan membuat pertanyaan (mengapa-bagaimana, darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), *Read* dengan membaca teks dan cari jawabannya, *Recite* dengan pertimbangan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama), dan *Review* dengan cara meninjau ulang menyeluruh

Langkah-langkah:

- a) Tahap Membaca Sekilas (Survey): Pada tahap awal murid diarahkan untuk memperhatikan judul yang ditulis di

papan tulis. Selanjutnya, murid membaca teks dalam beberapa menit secara sekilas untuk mengenal detail-detail informasi penting dan garis besar isi teks sebelum membaca bacaan secara lengkap.

- b) Tahap Menyusun Pertanyaan (Question): Setelah murid membaca secara sekilas (buku ditutup sementara), murid menyusun pertanyaan sesuai dengan yang mereka telah peroleh saat membaca sekilas. Pertanyaan tersebut ditulis oleh guru di papan tulis. Bila pertanyaan yang disusun kurang maksimal mendorong mereka untuk memahami isi bacaan 60% ke atas. Guru dapat mengemukakan jawaban sebagai pancingan untuk membuat pertanyaan. Tahap ini peranan bimbingan guru sangat menentukan untuk efektivitas tahap berikutnya.
- c) Tahap Membaca (Reading): Pada tahap ini guru mempersilahkan murid untuk membaca kembali bukunya secara saksama sambil memperhatikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, waktu yang diberikan relatif lebih lama dibanding pada tahap Survey. Setelah itu, murid diminta untuk menutup bukunya kembali.
- d) Tahap Menjawab Pertanyaan (Recite): Pada tahap ini guru mengarahkan murid untuk menjawab pertanyaan yang telah ditulis di papan tulis, pertanyaan yang jawabannya belum sempurna tidak langsung dibahas sampai tuntas oleh guru tetapi diberi kesempatan pada tahap berikutnya untuk disempurnakan oleh murid melalui bimbingan guru.
- e) Tahap Meninjau Ulang (Review): Pada tahap ini murid diarahkan membaca kembali teks untuk meninjau atau menyempurnakan seluruh jawabannya, jawaban yang belum tuntas pada tahap sebelumnya, dibahas oleh murid melalui bimbingan guru.

26. SQ4R (Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review)

Model pembelajaran SQ4R ini merupakan cara membaca yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami sebuah bacaan. model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: Survey (penelaahan pendahuluan), Question

(bertanya), Read (membaca), Recite (mengutarakan kembali), Record (menandai), dan Review (mengulang kembali). Keenam langkah tersebut masing-masing mempunyai manfaat yang saling mendukung. Manfaat secara umum adalah membantu siswa untuk mengambil sikap bahwa buku yang akan dibaca tersebut sesuai keperluan/kebutuhan atau tidak. Metode ini bertujuan untuk membekali siswa dengan suatu pendekatan sistematis terhadap jenis-jenis membaca. Tujuan tersebut mencerminkan bekal untuk keperluan peningkatan cara belajar sistematis, efektif, dan efisien.

Langkah-langkah:

- a) Langkah pertama yaitu survey, dengan mencermati teks bacaan dan mencatat/menandai ide pokok setiap paragraf. Dalam melakukan aktivitas survey diperlukan suatu yang dapat membantu dan mendorong siswa untuk memeriksa atau meneliti secara singkat seluruh struktur teks. Tujuannya adalah agar siswa mengetahui panjangnya teks, judul bagian (heading) dan judul sub-bagian (sub-heading), istilah dan kata kunci, dan sebagainya.
- b) Langkah kedua yaitu question, dengan membuat pertanyaan (mengapa, bagaimana, dan darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar) dalam melakukan aktivitas question guru memberipetunjuk atau contoh kepada para siswa untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang jelas, singkat, dan relevan, dengan bagian-bagian teks yang telah ditandai pada langkah pertama. Pertanyaan yang disusun hendaknya diambil dari bagian bacaan waktu membaca dengan susunan sebagaimana susunan wacana tersebut.
- c) Langkah ketiga yaitu read, dengan membaca teks dan mencari jawabannya. Melalui langkah read guru menugaskan siswa secara aktif dalam rangka mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun.
- d) Langkah keempat yaitu reflect, merupakan aktivitas memberikan contoh dari bahan bacaan dan membayangkan konteks aktual yang relevan. reflect

bukanlah langkah yang terpisah dengan langkah membaca tetapi merupakan suatu kesatuan. Selama membaca guru menugaskan siswa tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, tetapi cobalah untuk memahami informasi yang disampaikan.

- e) Langkah kelima yaitu *recite*, merupakan mempertimbangkan jawaban yang ditemukan (*catat/bahas bersama*). Melalui langkah *recite* guru menugaskan siswa untuk menyebutkan jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah tersusun.
- f) Langkah keenam yaitu *review*, merupakan cara meninjau ulang menyeluruh. Pada langkah terakhir guru menugaskan siswa untuk meninjau ulang seluruh pertanyaan dan jawaban secara singkat. Dengan cara siswa untuk melihat kembali dan membandingkan tulisannya dengan bahan bacaan yang sebenarnya jika ada kesalahan, siswa memperbaiki tulisannya sesuai dengan isi jawabannya tersebut.

27. KUASAI

Pembelajaran akan efektif dengan melibatkan enam tahap berikut ini, Kerangka pikir untuk sukses, Uraikan fakta sesuai dengan gaya belajar, Ambil pemaknaan (*mengetahui-memahami-menggunakan-memaknai*), Sertakan ingatan dan hafalkan kata kunci serta koneksinya, Ajukan pengujian pemahaman, dan Introspeksi melalui refleksi diri tentang gaya belajar.

Langkah-langkah:

- a) Pada tahap kerangka pikiran untuk sukses: Guru mempersiapkan segala yang berkaitan dengan tujuan akhir pembelajaran. Setelah semua materi dan media yang dibutuhkan telah selesai dipersiapkan, maka guru selanjutnya perlu menata siswa. Penataan siswa lebih kepada penataan pola pikirnya. Siswa dibuat senyaman mungkin dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Cara untuk membuat nyaman salah satunya dengan cara memberikan motivasi agar siswa bersemangat untuk menata diri kepada kesuksesan.

- b) Pada tahap uraikan seluruh faktanya: Guru sebelum memasuki materi utama, maka diawali terlebih dahulu dengan pemaparan seluruh data dan fakta terkait dengan materi yang akan diberikan kepada mereka. Awalan ini berfungsi untuk memberikan siswa sebuah gambaran tentang materi dan kebermanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Fakta yang diuraikan sebaiknya memang berkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari.
- c) Pada tahap apa makna yang terkandung: Pada tahap ini guru meminta siswa untuk menjelaskan kepada semua siswa apa makna yang terkandung dalam fakta-fakta yang disajikan. Cara yang dapat digunakan adalah dengan meminta siswa mengurutkan sebuah peristiwa dari yang tidak penting hingga kepada yang terpenting. Jika menggunakan kelompok, maka kelompok diberikan waktu untuk berdiskusi tentang pemaknaan terhadap fakta yang telah diungkap oleh guru.
- d) Pada tahap sentakan ingatan: Setiap orang pasti membutuhkan pancingan ingatan jika sedang berpikir tentang sebuah hal. Oleh karena itu, saat siswa dihadapkan pada sebuah pemaknaan sebuah fakta, maka guru dapat membantu dengan sebuah clue yang bertujuan untuk mengingatkan siswa. Guru segera meluruskan atau setidaknya memberikan isyarat kepada siswa jika apa yang dihubungkan antara ingatannya dengan kasus yang saat ini sedang dimaknai ternyata berbeda atau tidak tepat.
- e) Pada tahap ajukan yang Anda ketahui: Siswa diberikan kesempatan untuk saling bertanya kepada siswa atau kelompok yang lainnya. Demikian sebaliknya, siswa atau kelompok juga dapat menyampaikan informasi terkait dengan materi yang dipelajari.
- f) Pada tahap introspeksi: Guru melakukan evaluasi terhadap keseluruhan proses yang telah dijalankan

28. CRI (Certainly of Response Index)

CRI digunakan untuk mengobservasi proses pembelajaran yang berkenaan dengan tingkat keyakinan siswa tentang kemampuan yang dimilikinya untuk memilih dan

menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya. Hutnal (2002) mengemukakan bahwa CRI menggunakan rubric dengan penskoran 0 untuk totally guessed answer, 1 untuk almost guest, 2 untuk not sure, 3 untuk sure, 4 untuk almost certain, dan 5 untuk certain.

Langkah-langkah:

- a) Siswa memilih salah satu jawaban yang dianggap benar dari alternatif pilihan yang ada.
- b) Siswa memberikan nilai pada setiap soal antara 0-5 sesuai dengan tingkat keyakinan siswa dalam menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
- c) Nilai jawaban yang benar dan nilai CRI dimasukkan dalam matrik kriteria CRI

29. DLPS (Double Loop Problem Solving)

DPLS adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama dari timbulnya masalah, jadi berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Selanjutnya menyelesaikan masalah tersebut dengan cara menghilangkan gap yang menyebabkan munculnya masalah tersebut. Sintaknya adalah: identifikasi, deteksi kausal, solusi tentative, pertimbangan solusi, analisis kausal, deteksi kausal lain, dan rencana solusi yang terpilih. Langkah penyelesaian masalah sebagai berikut: menuliskan pernyataan masalah awal, mengelompokkan gejala, menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi, mengidentifikasi kausal, implementasi solusi, identifikasi kausal utama, menemukan pilihan solusi utama, dan implementasi solusi utama.

Langkah-langkah:

- a) Mengidentifikasi masalah, tidak hanya gejalanya (Identifying the problem, not just the symptoms).
- b) Mendeteksi penyebab langsung, dan secara cepat menerapkan solusi sementara (Detecting direct causes, and rapidly applying temporary solutions).
- c) Mengevaluasi keberhasilan dari solusi sementara (Evaluating the success of the temporary solutions).

- d) Memutuskan apakah analisis akar masalah diperlukan atau tidak (Deciding if root cause analysis is needed).
- e) Jika dibutuhkan, dilakukan deteksi terhadap penyebab masalah yang levelnya lebih tinggi (If so, detecting higher level causes).
- f) Merancang solusi akar masalah (Designing root cause solutions)

30. DMR (Diskursus Multy Representacy)

DMR adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan, dan pemanfaatan berbagai representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok. Sintaksnya adalah: persiapan, pendahuluan, pengembangan, penerapan, dan penutup.

Langkah-langkah:

Tahap persiapan: Guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kemudian guru menyiapkan lembar materi, media, dan lembar kerja siswa sesuai materi yang akan dipelajari.

Tahap pendahuluan

- a) Guru membuka pembelajaran.
- b) Guru menginformasikan tentang pembelajaran DMR.
- c) Guru mengkondisikan kelas untuk siap belajar.
- d) Guru membagi siswa menjadi sejumlah kelompok secara heterogen.

- e) Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- f) Guru membagikan lembar materi dan lembar kerja siswa.

Tahap penerapan

- a) Masing-masing kelompok mendiskusikan materi yang dipelajari dan setiap anggota mencatat.
- b) Siswa ditunjuk secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas dan setiap siswa yang tampil merupakan representasi dari kelompoknya.
- c) Siswa saling tanya jawab.
- d) Guru menambahkan pemahaman materi.

Tahap penutup

- a) Guru membagikan lembar kerja siswa.
- b) Siswa mengerjakan lembar kerja secara individu.
- c) Lembar kerja siswa dikumpulkan untuk dinilai.
- d) Guru bersama siswa menyimpulkan materi.

31. MID (Meaningful Instructional Design)

Model ini adalah pembelajaran yang mengutamakan kebermaknaan belajar dan efektivitas dengan cara membuat kerangka kerja-aktivitas secara konseptual kognitif-konstruktivis. Sintaknya adalah (1) lead-in dengan melakukan kegiatan yang terkait dengan pengalaman, analisis pengalaman, dan konsep-ide; (2) reconstruction melakukan fasilitasi pengalaman belajar; (3) production melalui ekspresi-apresiasi konsep

Langkah-langkah:

- a) Orientasi mengajar tidak hanya pada segi pencapaian prestasi akademik, melainkan juga diarahkan untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta potensi dasar siswa.
- b) Topik-topik yang dipilih dan dipelajari didasarkan pada pengalaman anak yang relevan. Pelajaran tidak dipersepsi anak sebagai tugas atau sesuatu yang dipaksakan oleh guru, melainkan sebagai bagian dari atau sebagai alat yang dibutuhkan dalam kehidupan anak.

- c) Metode mengajar yang digunakan harus membuat anak terlibat dalam suatu aktivitas langsung dan bersifat bermain yang menyenangkan.
- d) Dalam proses belajar perlu diprioritaskan kesempatan anak untuk bermain dan bekerjasama dengan orang lain.
- e) Bahan pelajaran yang digunakan hendaknya bahan yang konkret.
- f) Dalam menilai hasil belajar siswa, para guru tidak hanya menekankan aspek kognitif dengan menggunakan tes tulis, tetapi harus mencakup semua domain perilaku anak yang relevan dengan melibatkan sejumlah alat penilaian.

32. CIRC (Cooperative, Integrated, Reading, and Composition)

Terjemahan bebas dari CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara koperatif-kelompok. Sintaksnya adalah: membentuk kelompok heterogen 4 orang, guru memberikan wacana bahan bacaan sesuai dengan materi bahan ajar, siswa bekerja sama (membaca bergantian, menemukan kata kunci, memberikan tanggapan) terhadap wacana kemudian menuliskan hasil kolaboratifnya, presentasi hasil kelompok, refleksi.

Langkah-langkah:

- a) Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang siswa secara heterogen.
- b) Guru memberikan wacana/kliping sesuai dengan topik pembelajaran.
- c) Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok dan memberi tanggapan terhadap wacana/kliping dan ditulis pada lembar kertas.
- d) Mempresentasikan/membacakan hasil kelompok.
- e) Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama.
- f) Penutup.

33. IOC (Inside Outside Circle)

Model pembelajaran IOC adalah model pembelajaran dengan sistim lingkaran kecil dan lingkaran besar (Spencer Kagan, 1993) di mana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan

singkat dan teratur. Sintaksnya adalah: Separuh dari jumlah siswa membentuk lingkaran kecil menghadap keluar, separuhnya lagi membentuk lingkaran besar menghadap ke dalam, siswa yang berhadapan berbagi informasi secara bersamaan, siswa yang berada di lingkaran luar berputar kemudian berbagi informasi kepada teman (baru) di depannya, dan seterusnya.

Langkah-langkah:

- a) Langkah pertama, separuh kelas berdiri membentuk lingkaran kecil dan menghadap keluar.
- b) Langkah kedua, separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran pertama dan menghadap ke dalam.
- c) Langkah ketiga, kemudian dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan besar berbagi informasi. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.
- d) Langkah keempat, siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah jarum jam, sehingga masing-masing siswa mendapatkan pasangan baru.
- e) Langkah terakhir, giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagi informasi. Demikian seterusnya.

Anita Lie mengembangkan langkah-langkah yang dirumuskan Kagan. Dalam pengembangan (Anita Lie, 2008:66), siswa dalam kelas dibagi menjadi dua lingkaran, yaitu lingkaran individu dan lingkaran kelompok. Penjelasan sebagai berikut :

Lingkaran individu

- a) Separuh kelas (atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak) berdiri membentuk lingkaran kecil. Mereka berdiri melingkar dan menghadap keluar.
- b) Separuh kelas lainnya membentuk lingkaran di luar lingkaran yang pertama. Dengan kata lain, mereka berdiri menghadap ke dalam dan berpasangan dengan siswa yang berada di lingkaran dalam.

- c) Dua siswa yang berpasangan dari lingkaran kecil dan lingkaran besar berbagi informasi. Siswa yang berada di lingkaran kecil yang memulai. Pertukaran informasi ini bisa dilakukan oleh semua pasangan dalam waktu yang bersamaan.

- d) Kemudian, siswa yang berada di lingkaran kecil diam di tempat, sementara siswa yang berada di lingkaran besar bergeser satu atau dua langkah searah perputaran jarum jam. Dengan cara ini, masing-masing siswa mendapatkan pasangan baru untuk berbagi informasi.
- e) Sekarang giliran siswa yang berada di lingkaran besar yang membagikan informasi. Demikian seterusnya.

Lingkaran kelompok

- a) Satu kelompok berdiri di lingkaran kecil menghadap keluar. Kelompok yang lain berdiri di lingkaran besar.
- b) Kelompok berputar seperti prosedur lingkaran individu yang dijelaskan di atas dan saling berbagi.

34. Tari Bambu

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda secara teratur. Strategi ini cocok untuk bahan ajar yang memerlukan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antar siswa. Sintaksnya adalah: Sebagian siswa berdiri berjajar di depan kelas atau di sela bangku-meja dan sebagian siswa lainnya berdiri berhadapan dengan kelompok siswa pertama, siswa yang berhadapan berbagi pengalaman dan pengetahuan, siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya pada jajarannya, dan kembali berbagi informasi.

Langkah-langkah:

- Penulisan topik di papan tulis atau mengadakan tanya jawab dengan siswa.
- Sepuluh kelas atau seperempat jika jumlah siswa terlalu banyak berdiri berjajar. Jika ada cukup ruang mereka bisa berjajar di depan kelas. Kemungkinan lain adalah siswa berjajar di sela-sela deretan bangku. Cara yang kedua ini akan memudahkan pembentukan kelompok karena diperlukan waktu relatif singkat.
- Sepuluh kelas lainnya berjajar dan menghadap jajaran yang pertama
- Dua siswa yang berpasangan dari kedua jajaran berbagi informasi.
- Kemudian satu atau dua siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya di jajarannya. Jajaran ini kemudian bergeser. Dengan cara ini masing-masing siswa mendapat pasangan yang baru untuk berbagi. Pergeseran bisa dilakukan terus sesuai dengan kebutuhan.

35. Artikulasi

Model pembelajaran Artikulasi merupakan model yang prosesnya seperti pesan berantai, artinya apa yang telah diberikan Guru, seorang siswa wajib meneruskan menjelaskannya pada siswa lain (pasangan kelompoknya). Di sinilah keunikan model pembelajaran ini. Siswa dituntut untuk bisa berperan sebagai 'penerima pesan' sekaligus berperan sebagai 'penyampai pesan'. Model pembelajaran artikulasi merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa dibentuk menjadi kelompok kecil yang masing-masing siswa dalam kelompok tersebut mempunyai tugas mewawancarai teman kelompoknya tentang materi yang baru dibahas. Konsep

pemahaman sangat diperlukan dalam mode pembelajaran ini.

Langkah-langkah:

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b) Guru menyajikan materi sebagaimana biasa.
- c) Untuk mengetahui daya serap siswa, bentuklah kelompok berpasangan dua orang.
- d) Menugaskan salah satu siswa dari pasangan itu menceritakan materi yang baru diterima dari guru dan pasangannya mendengar sambil membuat catatan-catatan kecil, kemudian berganti peran. Begitu juga kelompok lainnya.
- e) Menugaskan siswa secara bergiliran/diacak menyampaikan hasil wawancaranya dengan teman pasangannya sampai sebagian siswa sudah menyampaikan hasil wawancaranya.
- f) Guru mengulangi/menjelaskan kembali materi yang sekiranya belum dipahami siswa.
- g) Kesimpulan/penutup.

36. Debate

Debat adalah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Materi ajar dipilih dan disusun menjadi paket pro dan kontra. Pada dasarnya, model pembelajaran debate ini merupakan pembelajaran kooperatif, dimana harus melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (interdependen) untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Peran tersebut mungkin bermacam-macam menurut tugas, misalnya, peran pencatat (recorder), pembuat kesimpulan (summarizer), pengatur materi (material manager), atau

fasilitator dan peran guru bisa sebagai pemonitor proses belajar.

Langkah-langkah:

- a) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok peserta debat, yang satu pro dan yang lainnya kontra dengan duduk berhadapan antar kelompok.
- b) Guru memberikan tugas untuk membaca materi yang akan diperdebatkan oleh kedua kelompok diatas.
- c) Setelah selesai membaca materi, Guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara saat itu, kemudian setelah selesai ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.
- d) Inti/ide-ide dari setiap pendapat atau pembicaraan di tulis di papan pendapat sampai mendapatkan sejumlah ide yang diharapkan.
- e) Guru menambahkan konsep/ide yang belum terungkapkan.
- f) Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai.

37. Role Playing

Menurut Jill Hadfield (Basri Syamsu, 2000) model pembelajaran role playing merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam bermain peran siswa mesti diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran role playing tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain.

Langkah-langkah:

- a) Guru menyusun serta menyiapkan skenario
- b) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung

- c) Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa
- d) Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
- e) Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario
- f) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
- g) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
- h) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan
- i) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- j) Evaluasi

38. Talking Stick

Model pembelajaran talking stick merupakan sebuah model belajar yang mana dalam pengaplikasiannya nanti siswa akan mempergunakan tongkat dalam kegiatannya. Hal yang pertama kali guru lakukan adalah mengambil tongkat dan memberikannya kepada siswa, setelah itu pendidik memberikan sebuah pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat mesti menjawab pertanyaan dari gurunya tersebut. Demikian seterusnya sampai semua siswa mendapatkan giliran menjawab.

Langkah-langkah:

- a) Pendidik mempersiapkan tongkat yang panjangnya sekitar 20 cm.
- b) Pendidik menyampaikan materi yang hendak dipelajari, dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempelajari dan membaca materi.
- c) Peserta didik melakukan diskusi untuk membahas permasalahan dari sebuah wacana yang diberikan.
- d) Setelah siswa melakukan kegiatan diskusi dan mempelajari materi, guru mengintruksikan siswa untuk menutup buku.
- e) Pendidik mengambil sebuah tongkat dan memberikannya kepada salah seorang peserta didik, setelah itu pendidik memberikan suatu pertanyaan dan bagi peserta didik yang sedang memegang tongkat tersebut mesti menjawab

pertanyaan dari guru. demikian seterusnya sampai sebagian besar peserta didik mendapat pertanyaan.

- f) Guru membuat kesimpulan.
- g) Kegiatan evaluasi/penilaian.
- h) Selesai

39. Student Facilitator and Explaining

Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining merupakan model pembelajaran dimana siswa/peserta didik belajar mempresentasikan ide/ pendapat pada rekan peserta didik lainnya. Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara untuk menyampaikan ide/gagasan atau pendapatnya sendiri. Model pembelajaran ini akan relevan apabila siswa secara aktif ikut serta dalam merancang materi pembelajaran yang akan dipresentasikan. Untuk itu pembelajaran pada apresiasi drama akan lebih sesuai dikarenakan siswa secara aktif ikut serta baik itu dalam kegiatan apresiasi maupun bisa berupa ekspresi sastra sebagai pelakunya.

Langkah-langkah:

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai/ KD.
- b) Guru mendemonstrasikan/ menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran.
- c) Memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya, misalnya melalui bagan/ peta konsep. Hal ini bisa dilakukan secara bergiliran
- d) Guru menyimpulkan ide/ pendapat dari siswa.
- e) Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
- f) Penutup

40. CRH (Course Review Horay)

Model pembelajaran Course Review Horay adalah Suatu cara pembelajaran dengan pengujian pemahaman menggunakan kotak yang diisi dengan nomor untuk menuliskan jawabannya, yang paling dulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak horay. Dwitantra (2010). Prosedurnya yaitu informasi kompetensi, sajian materi, tanya jawab untuk pemantapan, siswa atau kelompok menuliskan nomor sembarang dan dimasukkan ke dalam

kotak, guru membacakan soal yang nomornya dipilih acak, siswa yang punya nomor sama dengan nomor soal yang dibacakan guru berhak menjawab jika jawaban benar diberi skor dan siswa menyambutnya dengan yel hore atau yang lainnya, pemberian reward, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

Langkah-langkah:

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai,
- b) Guru menyajikan atau mendemonstrasikan materi dengan tanya jawab,
- c) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil 4-5 orang dalam satu kelompok,
- d) Untuk menguji pemahaman, siswa disuruh membuat kartu atau kotak sesuai dengan kebutuhan dan diisi dengan nomor yang ditentukan guru,
- e) Guru membaca soal secara acak dan siswa menuliskan jawabannya didalam kartu atau kotak yang nomornya disebutkan guru,
- f) Setelah pembacaan soal dan jawaban siswa telah ditulis didalam kartu atau kotak, guru dan siswa mendiskusikan soal yang telah diberikan tadi,
- g) Bagi yang benar, siswa memberi bintang dan langsung berteriak horay atau menyanyikan yel-yelnya,
- h) Nilai siswa dihitung dari jawaban yang benar dan yang banyak berteriak horay,
- i) Guru memberikan reward pada yang memperoleh nilai tinggi atau yang banyak memperoleh horay,
- j) Penutup.

41. Explicit Instruction

Pembelajaran ini cocok untuk menyampaikan materi yang sifatnya algoritma-prosedural, langkah demi langkah bertahap. Menurut Arend model *Explicit Intruction* disebut juga dengan *direct instruction* merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang

dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Langkah-langkah:

- a) **Tahap 1: Orientasi;** Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar.
- b) **Tahap 2: Presentasi;** Guru mendemonstrasikan materi pelajaran, baik berupa keterampilan maupun konsep atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
- c) **Tahap 3: Latihan Terstruktur;** Guru merencanakan dan memberikan bimbingan intruksi awal kepada siswa.
- d) **Tahap 4: Latihan Terbimbing;** Guru memeriksa apakah siswa telah berhasil melaksanakan tugas dengan baik dengan memberinya kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan, lalu melihat apakah mereka berhasil memberi umpan balik yang positif atau tidak.
- e) **Tahapan 5: Latihan Mandiri;** Guru merencanakan kesempatan untuk melakukan intruksi lebih lanjut dengan berfokus pada situasi yang lebih kompleks atau kehidupan sehari-hari.

42. Pair Checks

Model pembelajaran Pair check (pasangan mengecek) adalah model pembelajaran berkelompok atau berpasangan yang dipopulerkan oleh Spencer Kagen tahun 1993. Model ini menerapkan pembelajaran berkelompok yang menuntut kemandirian dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan.

Langkah-langkah:

- a) **Bekerja Berpasangan:** Guru membentuk tim berpasangan berjumlah 2 (dua) siswa. Setiap pasangan mengerjakan soal yang pas sebab semua itu akan membantu melatih siswa dalam menilai.
- b) **Pelatih Mengecek:** Apabila patner benar pelatih memberi kupon.
- c) **Bertukar Peran:** Seluruh patner bertukar peran dan mengulangi langkah 1 – 3.

- d) Pasangan Mengecek: Seluruh pasangan tim kembali bersama dan membandingkan jawaban.
- e) Penegasan Guru: Guru mengarahkan jawaban/ide sesuai konsep.

43. Make-A Match

Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward, kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

Langkah-langkah:

- a) Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisikan pertanyaan sekaligus kartu yang berisikan jawabannya.
- b) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu (Soal atau jawaban)
- c) Siswa yang sudah mendapatkan kartu memikirkan jawaban/soal dari kartu yang didapatkannya
- d) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang sekiranya cocok dengan kartu yang dimilikinya
- e) Jika siswa tidak bisa mencocokkan kartu yang tepat atau tidak menemukan kartu yang cocok sebelum batas waktu yang ditetapkan, maka siswa bersangkutan akan mendapatkan hukuman berdasarkan kesepakatan bersama
- f) Setelah menyelesaikan satu babak, kartu dikocok lagi agar setiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya
- g) Guru bersama siswa sama-sama membuat kesimpulan

44. Examples Non Examples

Model Example non Example adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Seperti persiapan gambar,

diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajikan gambar ditempel atau pakai OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

Langkah-langkah :

- a) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b) Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan melalui OHP
- c) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/ menganalisa gambar
- d) Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas
- e) Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
- f) Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai
- g) Kesimpulan

45. Picture and Picture

Model pembelajaran picture and picture merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran picture and picture ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kemasan dan kreatifitas guru. Sejak di populerkan sekitar tahun 2002, model pembelajaran ini mulai menyebar di kalangan guru di Indonesia. Dengan menggunakan model pembelajaran tertentu, maka pembelajaran menjadi menyenangkan. Selama ini hanya guru sebagai aktor di depan kelas, dan seolah-olah gurulah sebagai satu-satunya sumber belajar. Model pembelajaran picture and picture merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan

bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali.

Langkah-langkah :

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b) Menyajikan materi sebagai pengantar
- c) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- d) Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis
- e) Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut
- f) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- g) Kesimpulan/rangkuman

46. Cooperative Script

Model Pembelajaran *Cooperative Script* adalah pembelajaran yang mengatur interaksi siswa seperti ilustrasi kehidupan sosial siswa dengan lingkungannya sebagai individu, dalam keluarga, kelompok masyarakat, dan masyarakat yang lebih luas (Schank dan Abelson dalam Hadi, 2007). Cooperative berasal dari kata Cooperate yang artinya bekerja sama, bantuan-membantu, gotong royong. Sedangkan kata dari Cooperation yang memiliki arti kerja sama, koperasi persekutuan. Script ini berasal dari kata Script yang memiliki arti uang kertas darurat, surat saham sementara dan surat andil sementara. Jadi pengertian dari Cooperative skripsi adalah naskah tulisan tangan, surat saham sementara. Jadi pengertian dari Cooperative adalah Strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda.

Langkah-langkah :

- a) Guru membagi siswa untuk berpasangan
- b) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan

- c) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- d) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. *Sementara pendengar* : - Menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap. -Membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- e) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti diatas.
- f) Kesimpulan Siswa bersama-sama dengan Guru
- g) Penutup

47. LAPS-Heuristik

Heuristik adalah rangkaian pertanyaan yang bersifat tuntunan dalam rangka solusi masalah. LAPS (Logan Avenue Problem Solving) dengan kata Tanya apa masalahnya, adakah alternative, apakah bermanfaat, apakah solusinya, dan bagaimana sebaiknya mengerjakannya. Heuristik adalah suatu penuntunan berupa pertanyaan yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu maslah. Heuristik berfungsi untuk mengarahkan pemecahan masalah siswa yang diberikan, (Aris Shoimin). Sintaks: pemahaman masalah, rencana, solusi, dan pengecekan.

Langkah-langkah:

Penyelesaian masalah dalam metode heuristik dapat diselesaikan menggunakan sistematika yang disebut dengan LAPS (Logan Avenue Problem Solving), yaitu masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin, belum dikenal cara penyelesaiannya, kemudian dicari jalan masuk untuk mengetahui kunci untuk mencari atau menemukan cara penyelesaian. Untuk menyelesaikannya digunakan kata tanya apa masalahnya, adakah alternatif, apakah bermanfaat, apakah solusinya, dan bagaimana sebaiknya mengerjakannya. Dalam proses ini peserta didik

diajari untuk menyelesaikan melalui empat tahapan. Tahapan tersebut dimulai dari tahap yaitu;

- a) Memahami masalah.
- b) Merencanakan pemecahannya.
- c) Menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua (solusi)
- d) Memeriksa kembali hasil yang diperoleh (looking back).

48. Improve

Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal (Lia Amalia). Model pembelajaran *improve* merupakan singkatan dari *introducing the new concept, metakognitive questioning, practicing, reviewing and reducing difficulties, obtaining mastery, verification and enrichment*. Sintaknya adalah sajian pertanyaan untuk mengantarkan konsep, siswa latihan dan bertanya, balikan-perbaikan-pengayaan-interaksi.

Langkah-langkah:

- a) *Introducing the new concept*. Guru memberikan konsep baru melalui pertanyaan-pertanyaan yang membangun pengetahuan siswa.
- b) *Meta-cognitive questioning*. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan metakognitif kepada siswa terkait materi.
- c) *Practicing*. Siswa berlatih memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru.
- d) *Reviewing and reducing difficulties*. Guru memberikan review terhadap kesalahan-kesalahan yang dihadapi siswa pada saat latihan.
- e) *Obtaining mastery*. Melakukan tes pada pertemuan berikutnya untuk mengetahui penguasaan materi siswa.
- f) *Verification*. Melakukan verifikasi untuk mengetahui siswa mana yang mencapai batas kelulusan dan siswa mana yang belum mencapai batas kelulusan.

- g) *Enrichment*. Pengayaan terhadap siswa yang belum mencapai batas kelulusan.

49. Generatif

Model Pembelajaran Generatif pertama kali diperkenalkan oleh Wittrock dan Osborne pada tahun 1985. Model pembelajaran ini berlandaskan pada teori belajar konstruktivistik. Teori konstruktivistik mengemukakan bahwa pengetahuan bukanlah kumpulan fakta dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai konstruksi kognitif seseorang terhadap objek, pengalaman, maupun lingkungan. Dengan demikian konsep pembelajaran menurut teori konstruktivistik adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru dan pengetahuan baru berdasarkan data. Proses pembelajaran harus dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Basis generatif adalah konstruktivisme dengan sintaks orintasi-motivasi, pengungkapan ide-konsep awal, tantangan dan restrukturisasi sajian konsep, aplikasi, rangkuman, evaluasi, dan refleksi

Langkah-langkah:

- a) **Eksplorasi;** Tahap pertama yaitu tahap eksplorasi yaitu disebut juga tahap pendahuluan. Pada tahap eksplorasi guru membimbing siswa untuk melakukan eksplorasi tahap pengetahuan, ide, atau konsepsi awal yang diperoleh dari pengalaman sehari-harinya atau diperoleh dari pembelajaran pada tingkat kelas sebelumnya. Untuk mendorong siswa agar mampu melakukan eksplorasi, guru dapat memberikan stimulus berupa beberapa aktivitas atau tugas/tugas seperti melalui demonstrasi atau penelusuran terhadap suatu permasalahan yang dapat menunjukkan data atau fakta yang terkait dengan konsepsi yang akan dipelajari.
- b) **Pemfokusan;** Tahap kedua yaitu tahap pemfokusan atau pengenalan konsep atau intervensi. Pada tahap

pemfokusan siswa melakukan pengujian hipotesis melalui kegiatan laboratorium atau dalam model pembelajaran lain. Pada tahap ini guru bertugas sebagai fasilitator yang menyangkut kebutuhan sumber, member bimbingan dan arahan, dengan demikian para siswa dapat melakukan proses sains. Tugas-tugas pembelajaran yang diberikan hendaknya dibuat sedemikian rupa hingga memberi peluang dan merangsang siswa untuk menguji hipotesisnya dengan caranya sendiri.

- c) **Tantangan;** Tahap ketiga yaitu tantangan. Setelah siswa memperoleh data selanjutnya menyimpulkan dan menulis dalam lembar kerja. Para siswa diminta mempresentasikan temuan melalui diskusi kelas. Melalui diskusi kelas akan terjadi proses tukar pengalaman diantara siswa.
- d) **Penerapan;** Tahap keempat adalah tahap penerapan. Pada tahap ini, siswa diajak untuk dapat memecahkan masalah dengan menggunakan konsep barunya atau konsep benar dalam situasi baru yang berkaitan dengan hal-hal praktis dalam kehidupan sehari-hari. Pemberian tugas rumah atau tugas proyek yang dikerjakan siswa diluar jam pertemuan merupakan bentuk penerapan yang baik untuk dilakukan (Sutarman dan Swasono).

50. Circuit Learning

Circuit learning adalah model pembelajaran yang merupakan turunan dari pendekatan berpikir dan berbasis masalah. Dalam pendekatan ini, siswa diharapkan mampu memiliki “kompetensi meneliti, mengemukakan pendapat, menerapkan pengetahuan sebelumnya, memunculkan ide-ide baru, membuat keputusan-keputusan, mengorganisasi ide-ide, membuat hubungan-hubungan, menghubungkan wilayah-wilayah interaksi dan mengapresiasi kebudayaan” (Huda). Pembelajaran ini adalah dengan memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Sintaknya adalah kondisikan situasi belajar kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif sesuai

dengan pola pikirnya-peta konsep-bahasa khusus, Tanya jawab dan refleksi

Langkah-langkah:

Tahap 1 Persiapan

- a) Melakukan apersepsi.
- b) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran hari ini.
- c) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan.

Tahap 2 Kegiatan Inti

- a) Melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas.
- b) Menempelkan gambar tentang topik tersebut di papan tulis.
- c) Mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditempel.
- d) Menempelkan peta konsep yang telah dibuat.
- e) Menjelaskan gambar dan peta konsep yang telah ditempel. (kegiatan visualisasi)
- f) Membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari lima sampai enam orang tiap kelompoknya.
- g) Memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok siswa.
- h) Menjelaskan bahwa setiap kelompok harus mengisi lembar kerja siswa dan mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri.
- i) Menjelaskan bahwa peta konsep yang telah dikerjakan akan dipresentasikan.
- j) Melaksanakan presentasi bagian peta konsep yang telah dikerjakan.
- k) Memberikan penguatan berupa pujian atau hadiah atas hasil presentasi yang bagus serta memberikan semangat kepada mereka yang belum dapat pujian atau hadiah untuk berusaha lebih giat lagi.
- l) Menjelaskan kembali hasil diskusi siswa tersebut agar wawasan siswa menjadi lebih luas.

Tahap 3 Penutup

- a) Memancing siswa untuk membuat rangkuman.
- b) Melakukan penilaian terhadap hasil kerja siswa.

c) Penutup

51. Complete Sentence

Model Pembelajaran Complete Sentence merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasai peserta didik (Suprijono). Pembelajaran dengan model melengkapi kalimat adalah dengan sintaks: sisipkan blanko isian berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap, sampaikan kompetensi, siswa ditugaskan membaca wacana, guru membentuk kelompok, LKS dibagikan berupa paragraph yang kalimatnya belum lengkap, siswa berkelompok melengkapi, presentasi.

Langkah-langkah:

- a) Mempersiapkan lembar kerja siswa dan modul.
- b) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- c) Guru menyampaikan materi secukupnya atau siswa disuruh membacakan buku atau modul dengan waktu secukupnya.
- d) Guru membentuk kelompok 2 atau 3 orang secara heterogen.
- e) Guru membagikan lembar kerja yang berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap.
- f) Peserta didik berdiskusi untuk melengkapi paragraf dengan kunci jawaban yang tersedia.
- g) Peserta didik berdiskusi secara berkelompok.
- h) Setelah jawaban didiskusikan, jawaban yang salah diperbaiki. Tiap peserta didik membaca sampai mengerti atau hafal.
- i) Kesimpulan.

52. Concept Sentence

Model pembelajaran concept sentence merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan kartu-kartu yang berisi beberapa kata kunci kepada siswa, kemudian kata-kata kunci tersebut disusun menjadi beberapa

kalimat dan dikembangkan menjadi paragraf. Prosedurnya adalah penyampaian kompetensi, sajian materi, membentuk kelompok heterogen, guru menyiapkan kata kunci sesuai materi bahan ajar, tiap kelompok membuat kalimat berdasarkan kata kunci, presentasi.

Langkah-langkah:

- a) Menyampaikan tujuan: guru menyampaikan tujuan kompetensi yang ingin dicapai
- b) Menyajikan informasi : guru menyajikan materi secukupnya
- c) Membentuk kelompok : guru membentuk kelompok yang anggotanya sekitar 4 orang secara heterogen.
- d) Menyajian informasi kedua: guru menyajikan beberapa kata kunci sesuai materi yang disajikan
- e) Tiap kelompok diarahkan membuat beberapa kalimat dengan menggunakan beberapa kata kunci yang diberikan,
- f) Hasil diskusi kelompok didiskusikan kembali secara pleno yang dipandu oleh guru
- g) Kesimpulan: Guru menyimpulkan hasil pembelajaran

53. TT (Time Token)

Model ini digunakan (Arebds, 1998) untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Model pembelajaran Time Token adalah suatu model pegajaran guru dengan menggunakan pembelajaran secara kooperatif yang secara tekniknya dapat membantu siswanya belajar di setiap mata pelajaran khususnya mata pelajaran sosiologi dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, saling membantu belajar satu sama lainya dengan beranggotakan 2-6 siswa atau lebih dengan memberikan kupon bicara pada siswa di masing-masing kelompok, patokan bicara disini adalah bicara sesuai dengan materi yang dibahas atau mempresentasikan materi, bukan bicara yang asal-asalan yang tidak ada hubungannya dengan materi. Kemudian secara acak guru menunjuk salah satu dari kelompok untuk menjawab pertanyaan atau

mempresentasikan di depan kelas, dengan menggunakan kupon bicara tersebut. Dengan demikian Model ini digunakan untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali, yang mampu menciptakan proses pembelajaran aktif..

Langkah-langkah:

- a) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
- b) Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi
- c) Guru memberikan setiap siswa kupon berbicara dengan waktu 30 detik, dan setiap siswa diberi sejumlah nilai sesuai waktu keadaan.
- d) Bila telah selesai bicara kupon yang dipegang siswa deseraahkan pada guru. Setiap berbicara satu kupon.
- e) Siswa yang telah habis kuponnya tidak boleh bicara lagi, dan siswa yang lain yang masih memegang kupon harus bicara sampai kuponnya habis.
- f) Sehingga semua siswa memiliki hak bicara yang sama, dan sampai semua siswa berbicara (berpendapat).
- g) Guru dan siswa membuat kesimpulan bersama dari hasil diskusi.
- h) Guru menutup pelajaran.

54. (TaG)Take and Give

Model Pembelajaran Take and give secara bahasa mempunyai arti mengambil dan memberi, maksud take and give dalam model pembelajaran ini adalah dimana siswa mengambil dan memberi pelajaran pada siswa yang lainnya. “beberapa ahli percaya bahwa suatu mata pelajaran benar-benar dikuasai banyak apabila peserta didik mampu mengajarkan pada peserta lain. Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baik pada waktu yang sama saat ia menjadi narasumber bagi yang lain. Strategi berikut juga memberikan kepada pengajar tambahan-tambahan apabila mengajar dilakukan oleh peserta didik”. Jadi model pembelajaran menerima dan memberi adalah dengan sintaks,

siapkan kartu dengan yang berisi nama siswa-bahan belajar dan nama yang diberi, informasikan kompetensi, sajian materi, pada tahap pemantapan tiap siswa disuruh berdiri dan mencari teman dan saling informasi tentang materi atau pendalaman-perluasannya kepada siswa lain kemudian mencatatnya pada kartu, dan seterusnya dengan siswa lain secara bergantian, evaluasi dan refleksi

Langkah-langkah:

- a) Siapkan kelas sebagaimana mestinya.
- b) Jelaskan materi sesuai topik menit.
- c) Untuk memantapkan penguasaan peserta, tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihapal) kurang lebih 5 menit.
- d) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasikan materi sesuai kartu masing-masing. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu control.
- e) Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing.
- f) Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang sesuai dengan kartunya (kartu orang lain).
- g) Strategi ini dapat dimodifikasikan sesuai keadaan.
- h) Kesimpulan.

55. Superitem

Model pembelajaran Superitem adalah model pembelajaran dengan memberikan tugas dalam bentuk pertanyaan meningkat dimulai dari konsep dan proses yang sederhana meningkat pada yang lebih kompleks dengan memperhatikan Taksonomi SOLO siswa. Taksonomi SOLO merupakan tahap perkembangan kemampuan berpikir yang dikembangkan oleh Biggs dan Callis yang berguna untuk mengetahui kualitas respon siswa dan analisa kesalahan. Pembelajaran dengan menggunakan tugas bentuk superitem memperhatikan kesiapan anak dalam menerima permasalahan pemecahan masalah. Misalnya, siswa yang berada pada tahap unistructural akan mengalami kesulitan

menyelesaikan masalah yang berada pada tahap relasional. Hal itu sangat sesuai dengan yang dikemukakan Ruseffendi (2006:178) dalam menghadapi pemecahan masalah siswa harus mampu menyelesaikan, baik kesiapan mentalnya maupun kesiapan pengetahuannya. Peningkatan kesiapan mental dan pengetahuan siswa tersebut dapat dimungkinkan melalui pemberian tugas-tugas dalam bentuk superitem dapat pula meningkatkan kualitas struktur hasil belajar siswa. Sintaksnya adalah ilustrasikan konsep konkret dan gunakan analogi, berikan latihan soal bertingkat, berikan soal tes bentuk super item, yaitu mulai dari mengolah informasi-koneksi informasi, integrasi, dan hipotesis.

Langkah-langkah:

- a) Guru menyampaikan topik atau materi yang akan dipelajari.
- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca materi yang telah dipelajari
- c) Guru memberikan latihan atau tugas sederhana kepada siswa
Setelah siswa dapat menyelesaikan tugas sederhana tersebut dengan waktu yang telah ditentukan, kemudian guru memberikan latihan atau tugas yang kompleks kepada siswa.
- d) Guru bersama siswa membahas tugas atau latihan yang telah dikerjakan siswa secara bertingkat dari yang sederhana hingga kompleks.
- e) Guru memberikan kesimpulan dan klarifikasi sekiranya ada yang perlu diluruskan dari pemahaman siswa terhadap pelajaran.

56. Treffinger

Model pembelajaran Treffinger merupakan salah satu dari sedikit model yang menangani masalah kreativitas secara langsung . Dengan melibatkan baik keterampilan kognitif maupun afektif pada setiap tingkat dari model ini, Treffinger menunjukkan saling hubungan dan ketergantungan antara keduanya dalam mendorong belajar kreatif. Model pembelajaran Treffinger dapat membantu siswa untuk

berpikir kreatif dalam memecahkan masalah, membantu siswa dalam menguasai konsep-konsep materi yang diajarkan, serta memberikan kepada siswa untuk menunjukkan potensi-potensi kemampuan yang dimilikinya termasuk kemampuan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah. Dengan kreativitas yang dimiliki siswa, berarti siswa mampu menggali potensi dalam berdaya cipta, menemukan gagasan serta menemukan pemecahan atas masalah yang dihadapinya yang melibatkan proses berpikir.

Langkah-langkah:

- a) **Tahap I : basic tools;** Basic tools atau teknik kreativitas meliputi keterampilan berpikir divergen dan teknik-teknik kreatif. Adapun kegiatan pembelajaran pada tahap I dalam penelitian ini, yaitu (1) guru memberikan suatu masalah terbuka dengan jawaban lebih dari satu penyelesaian, (2) guru membimbing siswa melakukan diskusi untuk menyampaikan gagasan atau idenya sekaligus memberikan penilaian pada masing-masing kelompok.
- b) **Tahap II : Practice with process;** Practice with process, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari pada tahap I dalam situasi praktis. Kegiatan pembelajaran pada tahap II dalam penelitian ini, yaitu Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan memberikan contoh analog dan Guru meminta siswa membuat contoh dalam kehidupan sehari-hari.
- c) **Tahap III : Working with real problems;** Working with real problems, yaitu menerapkan keterampilan yang dipelajari pada dua tahap pertama terhadap tantangan pada dunia nyata. Di sini siswa menggunakan kemampuannya dengan cara-cara yang bermakna bagi kehidupannya. Siswa tidak hanya belajar keterampilan berpikir kreatif, tetapi juga bagaimana menggunakan informasi ini dalam kehidupan mereka. (Aris Shoimin 2013)

57. Kumon

Model pembelajaran kumon adalah model pembelajaran dengan mengaitkan antar konsep, keterampilan, kerja individual dan menjaga suasana nyaman dan menyenangkan. Bahan pelajarannya dirancang sehingga siswa dapat mengerjakan dengan kemampuannya sendiri, bahkan memungkinkan bagi anak untuk mempelajari bahan pelajaran di atas tingkatan kelasnya di sekolah. Sistem pembelajaran dengan model kumon adalah siswa diberi tugas, setelah selesai mengerjakan tugas tersebut langsung diperiksa dan dinilai. Jika keliru dalam mengerjakan tugas dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa kembali. Apabila siswa dalam 5 kali salah dalam mengerjakannya maka guru membimbing siswa sampai siswa benar-benar dapat mengerjakan tugas tersebut dengan benar.

Langkah-langkah:

- a) Mula-mula, guru menyajikan konsep dan siswa memperhatikan penyajian tersebut.
- b) Kemudian siswa mengambil buku saku yang telah disediakan, menyerahkan lembar kerja PR yang sudah dikerjakannya di rumah, dan mengambil lembar kerja yang telah dipersiapkan guru untuk dikerjakan siswa pada hari tersebut.
- c) Siswa duduk dan mulai mengerjakan lembar kerjanya. Karena pelajaran diprogram sesuai dengan kemampuan masing-masing, biasanya siswa dapat mengerjakan lembar kerja tersebut dengan lancar.
- d) Setelah selesai mengerjakan, lembar kerja diserahkan kepada guru untuk diperiksa dan diberi nilai. Sementara lembar kerjanya dinilai, siswa berlatih dengan alat bantu belajar.
- e) Setelah lembar kerja selesai diperiksa dan diberi nilai, guru mencatat hasil belajar hari itu pada "Daftar Nilai". Hasil ini nantinya akan dianalisa untuk penyusunan program belajar berikutnya.
- f) Bila ada bagian yang masih salah, siswa diminta untuk membetulkan bagian tersebut hingga semua lembar

kerjanya memperoleh nilai 100. Tujuannya, agar siswa menguasai pelajaran dan tidak mengulangi kesalahan yang sama.

- g) Jika siswa sampai mengulang 5 kali, maka guru melakukan pendekatan kepada siswa dan menanyakan tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi.
- h) Setelah selesai, siswa mengikuti latihan secara lisan. Sebelum pulang, guru memberikan evaluasi terhadap pekerjaan siswa hari itu dan memberitahu materi yang akan dikerjakan siswa pada hari berikutnya.

58. QT (Quantum Teaching)

Model pembelajaran Quantum Teaching berasal dari dua kata yaitu “Quantum” yang berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya dan “Teaching” yang berarti mengajar. Dengan demikian maka Quantum Teaching adalah orkestrasi bermacam-macam interaksi yang ada didalam dan disekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mencakup unsur-unsur belajar yang efektif yang dapat mempengaruhi kesuksesan siswa. Abuddin Nata, dengan mengutip pendapatnya DePorter mengatakan bahwa Quantum Teaching adalah badan ilmu pengetahuan dan metodologi yang digunakan dalam rancangan, penyajian dan fasilitasi SuperCamp. Diciptakan berdasarkan teori-teori pendidikan seperti Accelerated Learning (Lozanov), Multiple Intelligence Gardner), Neuro-Linguistic Programing (Ginder & Bandler), Eksperiental Learning (Hahn), Socratic Incuiry, Cooperative Learning (Jhonson & Jhonson), dan Element of Effective Intruction (Hunter). Quantum Teaching merangkaikan yang paling baik dari yang terbaik menjadi paket multisensori, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak, yang pada akhirnya akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami, dan kemampuan murid untuk berprestasi. Sebagai sebuah pendekatan belajar yang segar, mengalir, praktis dan mudah diterapkan. Bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* bersumber pada *Quantum Learning* yaitu penggabungan teori-teori pendidikan terkemuka yang kemudian diuji

cobakan kepada siswa-siswa melalui program *Super Camp*. Hasil dari uji coba tersebut ternyata *Quantum Teaching* meningkatkan kemampuan mereka dalam menguasai segala hal dalam kehidupan.

Langkah-langkah:

- a) Rancanglah suasana sehingga menyenangkan. Guru bertindak ramah, antusias, hangat dan menarik.
- b) Buatlah agar segalanya "berbicara" tentang materi yang diajarkan.
- c) Buatlah agar segalanya bertujuan untuk keberhasilan belajar.
- d) Berilah pengalaman awal (siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya), selanjutnya guru memberi arahan yang diperlukan.
- e) Beri pengakuan pada setiap usaha yang telah dilakukan siswa.
- f) Jika suatu materi layak dipelajari, rayakanlah keberhasilannya.
- g) Perlu pengaturan suasana dan lingkungan yang kondusif untuk belajar.
- h) Ciptakan kerian dan ketakjuban (seperti waktu kita belajar naik sepeda).

59. Model Pembelajaran Interaksi Belajar Kelompok (IBK)

a) Interaksi Belajar Kelompok (IBK)

Interaksi belajar kelompok adalah kegiatan timbal balik antar peserta didik dengan teman kelompoknya dan kelompok lainya maupun antar guru dengan peserta didik. Interaksi siswa dalam belajar kelompok sosiologi sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kreatifitas siswa dan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar (KMB).

Interaksi Belajar Kelompok merupakan model pembelajaran yang sangat efisien dan efektif dalam pembelajaran sosiologi. Bahwa *Interaksi Belajar Kelompok* merupakan pembelajaran yang menitikberatkan kepada interaksi anggota kelompok dengan anggota yang lain dalam suatu kelompok guna menyelesaikan tugas-tugas belajar secara bersama-sama melalui dengan diskusi

dalam mengembangkan kemampuan berinteraksi secara berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang diberikan kepada pengajar/pendidik. Jadi, interaksi belajar kelompok adalah kegiatan belajar dalam kelompok dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada serta agar peserta didik dapat memahami dan menghargai orang lain.

Dalam menerapkan model interkai belajar kelompok, maka akan merangsang siswa untuk mau berpikir dan mengeluarkan ide-ide mereka, sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mau menyampaikan ide atau pendapat kepada siswa yang lainnya tentang konsep yang ada dalam materi pelajaran sosiologi. Melalui belajar kelompok ini siswa diharapkan terbiasa berkomunikasi tentang hasil pemikiran atau pendapat dan pemahaman tentang materi pelajaran dengan melibatkan secara langsung dalam mencari dan memecahkan sebuah masalah melalui mekanisme kerja kelompok. Model pembelajaran ini bertujuan memberikan keleluasaan bagi siswa dalam mendalami sebuah materi yang diberikan oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun kita akan beruntung apabila belajar dari teman yang lebih pintar dari kita. Sesuatu yang tidak dimengerti akan mudah didapatkan dengan interkasi belajar kelompok.

b) Interaksi Belajar kelompok memiliki motivasi prestasi karena adanya yaitu:

- 1) Adanya kebersamaan
- 2) Adanya pemahaman baru
- 3) Adanya pekerjaan lebih mudah dan efisien, efektif kalau dibuat oleh satu kelompok
- 4) Adanya rasa percaya diri
- 5) Melatih diri untuk menerima kritik dan saran
- 6) Melatih diri untuk berpikir kritis
- 7) Melatih diri untuk berargumentasi
- 8) Melatih diri untuk menghargai orang lain

c) Manfaat dari interaksi belajar kelompok sebagai berikut:

- 1.) Dengan membentuk kelompok belajar, dapat memotivasi semangat belajar antara teman satu dengan lainnya melalui interaksi
- 2.) Saling berbagi informasi dan pengetahuan antara teman.
- 3.) Membangun interaksi timbal balik dengan adanya diskusi.
- 4.) Meringankan tugas yang diberikan karena dikerjakan bersama.
- 5.) Mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa dalam menangani suatu permasalahan
- 6.) Bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan bersosialisasi di luar sekolah.
- 7.) Belajar lebih menyenangkan karena dikerjakan secara berkelompok.
- 8.) Meningkatkan kualitas kepribadian, seperti adanya kerja sama, toleransi, berpikir kritis dan disiplin.

d) Langkah-langkah pembelajaran Interaksi Belajar Kelompok (IBK)

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- 2) Guru menyajikan materi
- 3) Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- 4) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan pembelajaran
- 5) Guru Membentuk kelompok yang anggotanya 4-5 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- 6) Guru memberikan pertanyaan masalah untuk setiap kelompok
- 7) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara kelompok mencari informasi dan

mendiskusikan jawaban atas pertanyaan yang sudah disusun dengan membaca berbagai sumber belajar

- 8) Peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya mengkaji hubungan berbagai informasi yang diperoleh untuk menyimpulkan materi/masalah tersebut
- 9) Guru membimbing peserta didik secara kelompok menyusun laporan hasil telaah tentang materi/masalah secara tertulis
- 10) Peserta didik secara kelompok menyajikan hasil telaah di depan kelas secara bergantian, dan dilanjutkan tanya jawab dengan peserta didik lain.
- 11) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi
- 12) Kesimpulan

Untuk membelajarkan peserta didik sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, kita (guru) harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri.

60. Dua Tinggal-Dua Tamu (DT2) Two Stay -Two Stray

Pembelajaran model ini adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu bisa memberikan sedikit gambaran pada siswa mengenai kenyataan kehidupan di masyarakat, yaitu dalam hidup bermasyarakat diperlukan hubungan ketergantungan dan interaksi sosial antara individu dengan individu lain dan antar individu dengan kelompok. Penggunaan model pembelajaran dua tinggal dua tamu akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya

untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, laporan kelompok.

Langkah-langkah:

- a) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentukpun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe dua tinggal dua tamu bertujuan untuk saling membelajarkan dan saling mendukung.

- b) Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan kelompok masing-masing

- c) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.
- d) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain.
- e) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- f) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.

- g) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka
- h) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka
- i) Pemberian penghargaan yang dilakukan oleh guru.

B. METODE PEMBELAJARAN

Proses belajar memerlukan metode-metode khusus yang jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode pembelajaran merupakan cara-cara dalam melakukan aktivitas antara pendidik dan peserta didik ketika berinteraksi dalam proses belajar. Pendidik perlu mengetahui dan mempelajari metode pengajaran agar dapat menyampaikan materi dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik. Metode pengajaran dipraktekkan pada saat mengajar dan dibuat semenarik mungkin agar peserta didik mendapat pengetahuan dengan efektif dan efisien. Adapun metode-metode pengajaran dalam proses belajar sebagai berikut; (Filediamant, 2012).

1. Metode Konvensional/metode ceramah

Metode pengajaran dengan cara berceramah atau menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa. Metode ini merupakan metode yang paling praktis dan ekonomis, tidak membutuhkan banyak alat bantu. Metode ini mampu digunakan untuk mengatasi kelangkaan literatur atau sumber rujukan informasi karena daya beli siswa yang diluar jangkauan. Namun metode ini juga memiliki beberapa kelemahan dan kelebihan.

Kekurangan metode ceramah yaitu:

- a) Siswa menjadi pasif.
- b) Proses belajar membosankan dan siswa mengantuk.
- c) Terdapat unsur paksaan untuk mendengarkan.
- d) Siswa dengan gaya belajar visual akan bosan dan tidak dapat menerima informasi tau pengetahuan, pada anak dengan gaya belajar auditori hal ini mungkin cukup menarik.
- e) Evaluasi proses belajar sulit dikontrol, karena tidak ada poin pencapaian yang jelas.

- f) Proses pengajaran menjadi verbalisme atau berfokus pada pengertian kata- kata saja.

Kelebihan dari metode ini juga ada, antara lain:

- a) Mendorong siswa untuk menjadi lebih fokus.
- b) Guru dapat mengendalikan kelas secara penuh.
- c) Guru dapat menyampaikan pelajaran yang luas.
- d) Dapat diikuti oleh jumlah anak didik yang banyak.
- e) Mudah dilaksanakan.

2. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode pengajaran yang erat hubungannya dengan belajar pemecahan masalah. Metode ini juga biasa dilakukan secara berkelompok atau diskusi kelompok.

Kelebihan metode diskusi kelompok ini, sebagai berikut:

- a) Memberikan pemahaman pada anak didik bahwa setiap permasalahan pasti ada penyelesaiannya.
- b) Siswa mampu berfikir kritis.
- c) Mendorong siswa untuk dapat menyampaikan pendapatnya.
- d) Mengambil satu atau lebih alternatif pemecahan masalah.
- e) Mendorong siswa memberikan masukan untuk pemecahan masalah.
- f) Siswa menjadi paham tentang toleransi pendapat dan juga mendengarkan orang lain.

Kekurangan dari metode diskusi ini yaitu sebagai berikut:

- a) Cocok digunakan untuk kelompok kecil.
- b) Tema diskusi terbatas.
- c) dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara.
- d) Dibutuhkan penyampaian secara formal dalam berpendapat.

3. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan pada pengajaran dengan proses yaitu menggunakan benda atau bahan ajar pada saat pengajaran. Bahan ajar akan memberikan pandangan secara nyata terhadap apa yang akan dipelajari, bisa juga melalui

bentuk praktikum. Metode demonstrasi ini memiliki manfaat antara lain siswa jadi lebih tertarik dengan apa yang diajarkan, siswa lebih fokus dan terarah pada materi, pengalaman terhadap pengajaran lebih diingat dengan baik oleh siswa.

Kelebihan metode demonstrasi ini, antara lain:

- a) Siswa bisa memahami secara lebih jelas tentang suatu proses atau cara kerja.
- b) Penjelasan menjadi lebih mudah dimengerti.
- c) Meminimalisir kesalahan dalam menyampaikan materi lisan, karena bukti konkret bisa dilihat.

Kekurangan dari metode demonstrasi ini, yaitu:

- a) Apabila benda yang didemonstrasikan terlalu kecil, siswa kesulitan dalam mengamati.
- b) Jumlah siswa yang terlalu banyak dapat menghalangi pandangan siswa secara merata.
- c) Tidak semua materi bisa didemonstrasikan.
- d) Memerlukan guru yang benar-benar paham, agar bisa mendemonstrasikan dengan baik.

4. Metode Ceramah Plus

Metode ceramah plus yaitu sistem pengajaran dengan menggunakan ceramah lisan dan disertai metode lainnya. Metode mengajar ini menggunakan lebih dari satu metode. Misalnya:

- a) **Metode ceramah plus tanya jawab:** Metode ini secara ideal disertai dengan penyampaian materi dari guru, pemberian peluang pada siswa untuk bertanya apa yang tidak dimengerti, dan pemberian tugas di akhir pengajaran.
- b) **Metode ceramah plus diskusi dan tugas:** Metode ini dilakukan dengan memberikan materi secara lisan kemudian disertai dengan diskusi dan pemberian tugas di akhir sesi.
- c) **Metode ceramah plus demonstrasikan dan latihan:** Metode ini merupakan gabungan dari penyampaian materi dengan memperagakan atau latihan atau percobaan.

5. Metode Resitasi

Metode resitasi merupakan metode mengajar dengan siswa diharuskan membuat resume tentang materi yang sudah disampaikan guru, dengan menuliskannya pada kertas dan menggunakan bahasa sendiri.

Kelebihan metode resitasi, sebagai berikut:

- a) Siswa menjadi lebih ingat dengan materi, karena telah menuliskannya dengan resume.
- b) Menurut Sayiful Bahri, 2000 siswa menjadi lebih berani dalam mengambil inisiatif dan mampu bertanggungjawab.

Kekurangan metode resitasi, yaitu:

- a) Hasil resume yang dilakukan terkadang hanya mencontek pada teman dan bukan hasil pikirannya sendiri.
- b) Tugas bisa jadi dikerjakan oleh orang lain.
- c) Susah mengevaluasi apakah siswa benar-benar memahami hasil tulisan resumennya sendiri.

6. Metode Percobaan

Metode percobaan merupakan metode pengajaran dengan menggunakan action berupa praktikum atau percobaan lab. Masing masing siswa dengan ini mampu melihat proses dengan nyata dan belajar secara langsung.

Kelebihan dari metode percobaan ini, yaitu:

- a) Metode ini membuat siswa merasa bahwa materi yang dipelajari benar adanya dengan dibuktikan melalui percobaan.
- b) Siswa dapat mengembangkan diri dengan mengadakan eksplorasi dengan percobaan percobaan.
- c) Metode ini akan menghasilkan siswa dengan jiwa peneliti dan suka menceritakan dan pengembangan keilmuan dan memberikan kesejahteraan pada masyarakat.

Kekurangan dari metode percobaan ini, yaitu:

- a) Kekurangan alat seringkali menghambat siswa untuk dapat bereksperimen lebih.

- b) Eksperimen dilakukan pada jam kelas yang terbatas, sehingga percobaan yang dapat dilakukan terbatas
- c) Metode ini cocok untuk beberapa tipe pelajaran saja, seperti biologi, teknologi, dan lainnya.

7. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata adalah suatu metode mengajar dengan memanfaatkan lingkungan, lokasi, atau tempat-tempat yang memiliki sumber pengetahuan bagi siswa. Metode mengajar ini dilakukan dengan pendampingan oleh guru ataupun orang tua jika usianya masih terlalu muda. Pendampingan dilakukan untuk menunjukkan sumber pengetahuan yang perlu dipahami oleh siswa. Metode karya wisata ini bisa dilakukan di tempat-tempat sejarah, di alam, atau lainnya.

Kelebihan metode karya wisata, antara lain:

- a) Metode ini merupakan metode modern yang memanfaatkan interaksi dengan lingkungan nyata.
- b) Bahan yang dipelajari ketika sekolah, bisa langsung dilihat secara nyata misalnya bangunan bersejarah.
- c) Pengajaran dengan metode ini bisa merangsang siswa untuk lebih kreatif.
- d) Metode pengajaran ini sangat menyenangkan dan tidak jenuh.

Kekurangan metode karya wisata, antara lain:

- a) Memerlukan perencanaan yang matang.
- b) Memerlukan persiapan yang disetujui oleh banyak pihak.
- c) Seringkali metode belajar ini lebih mengutamakan tujuan rekreasi daripada tujuan pembelajarannya.
- d) Membutuhkan biaya yang cukup mahal.
- e) Memerlukan pengawasan dari pihak guru dan orang tua.
- f) Keselamatan dan perlindungan menjadi faktor penting.

8. Metode Latihan Keterampilan

Metode latihan keterampilan ini merupakan metode mengajar dengan melatih keterampilan siswa atau soft skill dengan cara membuat, merancang, atau memanfaatkan sesuatu. Metode ini membutuhkan kreativitas siswa yang tinggi dengan memanfaatkan suatu bahan menjadi barang yang lebih berguna dan bermanfaat.

Kelebihan metode latihan ketrampilan ini, yaitu:

- a) Metode ini melatih kecakapan motorik dan kognitif anak dengan menggunakan alat dan kemampuan mengolah bahan menjadi ide yang lebih kreatif.
- b) Melatih kreativitas seni siswa.
- c) Melatih fokus, ketelitian, kecepatan dan ketepatan.

Kekurangan metode latihan ketrampilan, yaitu:

- a) Siswa yang tidak memiliki minat akan kesulitan untuk menyesuaikan diri.
- b) Menghambat bakat siswa yang lainnya, sehingga lebih baik disesuaikan dengan bakat masing-masing.
- c) Waktu yang terlalu lama dalam melaksanakan latihan bisa menimbulkan kebosanan dan kehilangan minat dari siswa.

9. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Based Learning*)

Metode PBL ini dilakukan dalam kelas kecil, siswa diberikan kasus untuk menstimulasi diskusi kelompok. Kemudian siswa mengutarakan hasil pencarian materi terkait kasus dan didiskusikan dalam kelompok.

Kelebihan metode problem based learning adalah:

- a) Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari materi atau informasi terkait kasus.
- b) Siswa aktif dalam menyampaikan pendapat dan berdiskusi.
- c) Suasana kelas tidak membosankan dan menyita fokus siswa.

Kekurangan metode problem based learning, yaitu:

- a) Metode ini lebih tepat dilakukan dalam kelas kecil dengan jumlah siswa yang tidak terlalu banyak.
- b) Perlu adanya trigger atau kasus pemicu yang baik agar diskusi dapat terarah sesuai tujuan pembelajaran.
- c) Perlu adanya mentor atau pembimbing yang bertugas meluruskan alur diskusi.
- d) Diskusi bisa berjalan terlalu panjang lebar pada satu topik bahasan dan memakan waktu apabila semua siswa berpendapat pada satu topik.

- e) Pendapat siswa mungkin sama atau mirip yang seharusnya sudah tidak perlu disampaikan lagi.

10. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan metode mengajar dengan merangsang siswa untuk mampu menciptakan atau membuat suatu proyek yang akan dipraktekkan atau akan diteliti.

Kelebihan metode ini yaitu:

- a) Membangun pola pikir kritis dan kreatif siswa sehingga lebih luas dan mampu memecahkan masalah.
- b) Metode ini mengasah siswa untuk dapat mengintegrasikan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan secara terpadu dan berguna nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kekurangan metode perancangan ini yaitu:

- a) Kurikulum yang ada belum menunjang metode pengajaran ini. Metode ini hanya bisa dipelajari atau diperoleh ketika ada event perlombaan.
- b) Dibutuhkan bimbingan dari guru yang khusus dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan
- c) Membutuhkan fasilitas dan sumber yang mendukung pelaksanaan.

11. Metode Discovery

Metode discovery merupakan metode pengajaran modern yang dilakukan dengan cara mengembangkan cara belajar siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan pemahaman yang lebih baik. Siswa mencari jawaban atas pertanyaannya sendiri, sehingga dapat diingat lebih baik. Strategi ini dinamakan strategi penemuan. Siswa menjadi lebih aktif mencari, memahami, dan menemukan jawaban atau materi terkait. Siswa juga mampu menganalisa pengetahuan yang diperolehnya kemudian ditransfer kepada masyarakat.

Kelebihan metode discovery, yaitu:

- a) Mengembangkan kognitif siswa dan memperbanyak penguasaan ketrampilan.
- b) Pengetahuan diperoleh dengan caranya sendiri sehingga menjadi lebih mandiri dan berfikir lebih luas
- c) Dapat menyesuaikan kemampuan siswa itu sendiri.

- d) Mengarahkan siswa untuk dapat bergerak maju dan meningkatkan motivasi diri dalam belajar.
- e) Meningkatkan rasa percaya diri melalui penemuan penemuannya.
- f) Meningkatkan interaksi antara siswa dengan guru.

Kekurangan metode discovery, antara lain:

- a) Diperlukan persiapan mental dalam proses belajar ini.
- b) Metode ini baik untuk kelas kecil.
- c) Mengejarkan tentang penemuan lebih mementingkan tentang pengertian daripada memperhatikan yang diperolehnya dari ketrampilan dan sikap.
- d) Ide- ide mungkin sulit ditemukan.
- e) Tidak semua penemuan menjelaskan pemecahan terhadap masalah.

12. Metode Inquiry

Metode inquiry merupakan metode yang mampu membangun siswa untuk menyadari apa yang dia dapatkan selama belajar. Guru tetap memiliki peranan penting dalam metode ini yaitu dengan membuat design pengalaman belajar. Inquiry memiliki arti memahami apa yang telah dilalui. Metode ini melibatkan intelektual dan menuntut siswa memahami apa yang mereka pelajari sebagai sesuatu yang berharga. Strategi pelaksanaan metode inquiry ini yaitu: guru memberikan penjelasan materi yang diajarkan, kemudian memberikan tugas pada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru sebagai evaluasi pemahaman siswa. Guru membantu memberikan jawaban yang mungkin sulit dan membingungkan bagi siswa. Resitasi dilakukan pada akhir untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang apa yang sudah dipelajari. Kemudian siswa merangkum apa saja yang sudah dipelajari sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

13. Metode Mind Mapping

Mind mapping adalah metode belajar dengan menerapkan cara berfikir runtun terhadap suatu permasalahan bagaimana bisa terjadi sampai pada penyelesaiannya. Pengajaran melalui mind mapping disajikan dalam bentuk skema yang

memiliki hubungan sebab akibat dan saling berpengaruh. Metode belajar dengan mind mapping ini mampu meningkatkan analisis dan berfikir kritis siswa sehingga memahami sesuatu secara keseluruhan dari awal sampai akhir.

Kelebihan mind mapping, antara lain:

- a) Cara ini lebih efektif dan efisien.
- b) Ide ide baru bisa muncul dengan menggambar diagram diagram.
- c) Digram yang terbentuk bisa menjadi alur berfikir yang efektif dan bermanfaat untuk hal lain.

Kekurangan dari model mind mapping, adalah:

- a) Hanya siswa yang aktif yang mampu terlibat.
- b) Memerlukan dasar dengan banyak membaca sebelum membuat mapping.
- c) Beberapa detail informasi tidak masuk dalam mapping.
- d) Orang lain mungkin tidak dapat memahami mind mapping yang dibuat oleh orang lain karena hanya berupa poin inti saja yang dituliskan.
- e) Beberapa orang kesulitan merangkai panah atau alur mind mapping dengan rapi, dan seringkali mind mapping terkesan berantakan dan tidak dapat dipahami.

14. Metode Role Playing/ Berbagi peran

Metode pembelajaran dengan role playing yaitu dengan metode drama atau peran. Metode ini dengan melibatkan siswa dalam berakting sebagai suatu karakter dalam suatu situasi tertentu dan menunjukkan respon yang seharusnya dilakukan. Pembelajaran melalui role playing ini melatih interaksi dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas kejadian yang sebenarnya. Hal ini juga bisa digunakan untuk latihan komunikasi yang baik, atau interaksi dengan orang lain atau klien.

Kelebihan metode role playing:

- a) Siswa mampu mempraktikkan secara langsung.
- b) Melatih rasa percaya diri di depan kelas.
- c) Lebih memahami materi.

Kekurangan dari metode role playing ini adalah:

- a) Tidak semua siswa menyukai metode pembelajaran ini.
- b) Metode ini akan sulit diikuti untuk tipe siswa yang introvert.

15. Metode Cooperative Script

Skrup kooperatif merupakan metode belajar dengan memasang siswa dan secara lisan menuntut siswa untuk mengutarakan intisari dari bagian materi yang disampaikan. Pertama, guru membagi siswa untuk berpasangan, guru membagikan materi pada siswa dan membuat ringkasan, guru menentukan siapa yang akan menjadi pembicara dan pendengar. Pembicara membacakan ringkasannya sebaik mungkin dengan mengutarakan ide ide pokok materi, kemudian bertukar peran antara pembicara dan pendengar. Guru pada akhir sesi memberikan kesimpulan.

Kelebihan metode ini yaitu:

- a) Melatih kemampuan berbicara siswa dan juga kemampuan untuk mendengarkan.
- b) Partisipasi siswa menjadi aktif secara menyeluruh.
- c) Meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri.

Kekurangan metode ini, yaitu:

- a) Hanya bisa digunakan untuk mata pelajaran tertentu.
- b) Hanya dapat dilakukan menjadi dua grup dan berpasangan dua orang.

16. Metode Debat

Debat merupakan metode pembelajaran dengan mengadu argumentasi antara dua pihak atau lebih baik perorangan maupun kelompok. Argumentasi yang dilakukan membahas tentang penyelesaian suatu permasalahan dan memberi keputusan terhadap masalah. Debat pada umumnya dilakukan secara formal dengan bahasa formal dan cara tertentu yang sopan. Terdapat aturan dalam debat informasikan yang disajikan harus memuat data yang relevan dan berisi.

Kelebihan metode pembelajaran ini, yaitu:

- a) Melatih kemampuan berpendapat dan mempertahankan pendapat siswa.
- b) Melatih kerja kelompok.

c) Menuntut siswa untuk mencari informasi yang kuat untuk argumentasinya.

d) Melatih rasa percaya diri dalam berpendapat.

Kekurangan dalam metode pembelajaran ini, adalah:

a) Seringkali justru berebut dalam memberikan pendapat,

b) Pendapat tidak memiliki intisari yang informatif dan hanya berisi sanggahan,

c) Adu argumen tidak menemukan titik penyelesaian,

d) Siswa yang tidak pandai berargumen akan cenderung pasif dan hanya orang-orang tertentu saja yang aktif berbicara.

17. Metode Mengajar Beregu (*Team Teaching Method*)

Metode mengajar ini dilakukan oleh lebih dari satu pengajar, materi diberikan dengan jadwal yang berbeda oleh beberapa pengajar. Soal ujian dibuat oleh beberapa pengajar dan disatukan. Pengajar membuat soal dengan menggunakan poin-poin capaian yang sudah dibuat sehingga jelas.

18. Metode Mengajar Sesama Teman (*Peer Teaching Method*)

Metode mengajar ini dilakukan dengan cara berdiskusi, atau juga dengan presentasi hasil diskusi. Kelompok menyampaikan materi hasil diskusi dan memberi kesempatan pada teman-temannya untuk bertanya. Kelompok menjawab setiap pertanyaan.

19. Metode Bagian (*Teileren method*)

Metode pengajaran ini dilakukan dengan memberikan materi sebagian sebagian, misalnya belajar ayat. Pengajaran dimulai dari ayat per ayat yang kemudian disambung lagi dengan ayat lain.

20. Metode Global

Metode global ini mengajarkan pada siswa keseluruhan materi, kemudian siswa membuat resume tentang materi tersebut yang mereka serap dan diambil intisarinya.

Metode pembelajaran diatas bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memperoleh informasi atau pengetahuan dengan efisien dan efektif. Metode pembelajaran masing-masing memiliki kelebihan dan

kekurangannya, sehingga tidak semua metode pembelajaran bisa diterapkan pada semua kelas atau semua mata pelajaran. Guru perlu mencocokkan metode pembelajaran mana yang sesuai untuk kelasnya dan sesuai dengan materi yang akan dilakukan agar peserta didik merasa tertarik dalam belajar dan memiliki pemahaman yang baik di akhir pembelajaran.

Metode pembelajaran yang baik adalah yang mampu membuat peserta didik berperan aktif, memahami materi dengan mudah, dan mampu mengerjakan tugas atau praktikum dengan baik setelah diberikan materi. Metode pembelajaran tertentu memiliki nilai tambah soft skill, meningkatkan rasa percaya diri, melatih kecakapan berpendapat dan berkomunikasi. Semua metode baik, namun metode konvensional seperti metode ceramah saat ini mulai dibatasi, karena siswa menjadi pasif dan bosan.

BAB VIII

EVALUASI PEMBELARAN SOSIOLOGI

A. DEFINISI DAN KEGUNAAN EVALUASI

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam sebuah kurikulum. Walaupun dalam tatanan kurikulum evaluasi berada di urutan terakhir, evaluasi berperan penting untuk menentukan sukses atau tidaknya proses pembelajaran yang dilakukan selama ini sekaligus mempengaruhi proses pembelajaran selanjutnya. Kata evaluasi berasal dari bahasa inggris "*evaluation*" yang beraarti proses penilaian. Jika direfleksikan dengan fungsinya di dalam proses pembelajaran maka bisa diambil pengertian evaluasi merupakan suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi untuk menilai keputusan-keputusan yang dibuat dalam merancang suatu sistem pembelajaran.

Definisi Evaluasi Pembelajaran. Dari definisi yang ada di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa ada beberapa poin penting yang dapat diambil dari rumusan definisi tersebut. Berikut ini sedikit penjabaran tentang poin-poin yang harus ada di dalam suatu evaluasi.

1. Evaluasi merupakan proses berkelanjutan, hal ini berarti evaluasi adalah proses yang berlangsung terus menerus baik sebelum melakukan proses belajar mengajar atau sesudah proses belajar mengajar bahkan evaluasi juga harus dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung.
2. Pengumpulan dan penafsiran informasi, hal ini berarti evaluasi harus memiliki tujuan tertentu untuk apa sebuah evaluasi dilakukan.
3. Untuk menilai keputusan-keputusan, hal ini berarti harus ada standar pengukuran tertentu untuk menyatakan apakah evaluasi proses pembelajaran telah sesuai atau belum sehingga dapat memberikan keputusan yang sesuai dengan data dan informasi yang dikumpulkan.

Secara umum ada 2 evaluasi yang harus dilakukan dalam mengevaluasi pembelajaran. Yang pertama adalah evaluasi yang

dilakukan siswa yakni berupa proses dan hasil (masih ingat kan komponen kurikulum). Dan yang kedua adalah evaluasi yang harus dilakukan oleh guru yakni berupa evaluasi diri sendiri. menjadi salah satu tanggung jawab dari seorang guru tentunya untuk terus mengevaluasi dirinya sendiri dalam melakukan proses mengajar.

Kegunaan evaluasi

Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 5 (1) evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan.

Lebih rinci, (M. Sobry Sutikno, 2005) menyebutkan diantara kegunaan evaluasi adalah:

- 1) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
- 2) Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melakukan perbaikan proses belajar mengajar.
- 4) Bahan pertimbangan bagi bimbingan individual peserta didik.
- 5) Membuat diagnosis mengenai kelemahan-kelemahan dan kemampuan peserta didik.
- 6) Bahan pertimbangan bagi perubahan atau perbaikan kurikulum.
- 7) Mengetahui status akademis seseorang murid dalam kelompok.
- 8) Mengetahui efisiensi metode mengajar yang digunakan.
- 9) Memberikan laporan kepada murid dan orang tua.
- 10) Sebagai alat motivasi belajar mengajar.
- 11) Mengetahui efektifitas cara belajar dan mengajar, apakah yang telah dilakukan guru benar-benar tepat atau tidak baik yang berkenaan dengan sikap guru maupun sikap murid.
- 12) Merupakan bahan umpan balik (*feed back*) bagi murid, guru dan program pengajaran.

B. MANFAAT HASIL EVALUASI

Salah satu manfaat hasil evaluasi adalah untuk memberikan umpan balik (feed-back) kepada semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut QCA (2003) “feedback is the mean by which teachers enable children to close the gap in order to take learning forward and improve children’s performances.” Umpan balik dapat dijadikan sebagai alat bagi guru untuk membantu peserta didik agar kegiatan belajarnya menjadi lebih baik dan meningkatkan kinerjanya. Peserta didik akan mengukur sejauh mana tingkat penguasaannya terhadap materi, jika hasil pekerjaan mereka mendapat umpan balik dari gurunya. Umpan balik tersebut dapat dilakukan secara langsung, tertulis atau demonstrasi. Dalam memberikan umpan balik, guru hendaknya memperhatikan kualitas pekerjaan peserta didik dan tidak membandingkannya dengan hasil pekerjaan peserta didik lain. Hal ini dapat membuat perasaan minder bagi peserta didik yang mmiliki kemampuan kurang. Umpan balik sifatnya memberikan saran dan perbaikan sehingga peserta didik termotivasi untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses hasil belajar serta hasil pekerjaannya.

Selanjutnya, Remmer (1967) berpendapat paling tidak ada tiga manfaat penting dari hasil evaluasi, yaitu untuk membantu pemahaman peserta didik menjadi lebih baik, untuk menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik kepada orang tua, dan membantu guru dalam membuat perencanaan pembelajaran. Berikut akan dijelaskan beberapa manfaat hasil evaluasi dalam hubungannya dengan pembelajaran.

1) Untuk Perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Perencanaan merupakan bagian penting sekaligus menjadi pedoman dan panduan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar akan dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik tidaklah cukup karena memerlukan kesungguhan dalam mengorganisasi rencana tersebut, melaksanakan kegiatan

pembelajaran, dan melakukan evaluasi pembelajaran. Sebagaimana diketahui bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan bagian integral dari tugas guru sebagai pelaksana dan pengelola pembelajaran. Oleh sebab itu, seorang guru harus mampu menganalisis bagian mana dari rencana pelaksanaan pembelajaran yang masih perlu dilakukan perbaikan, maka kualitas proses pembelajaran akan menjadi lebih baik.

Rencana pelaksanaan pembelajaran berperan sebagai scenario proses pembelajaran, karena itu harus disusun secara fleksibel dan membuka kemungkinan bagi guru untuk menyesuaikan diri dengan kondisi yang ada dalam proses pembelajaran. Dalam penyusunannya, sebaiknya dilakukan sendiri oleh guru agar guru senantiasa sadar dan paham tentang apa yang harus disampaikan kepada peserta didik, bagaimana cara menyampaikan materi pelajaran, bahan dan alat apa yang diperlukan, dan kemana peserta didik akan diarahkan. Untuk itu, guru perlu memahami komponen-komponen rencana pembelajaran dan bagaimana langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh. Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran biasanya terdiri atas identitas mata pelajaran, standar kompetensi dan kompetensi dasar, indikator hasil belajar, materi pelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media pembelajaran, penilaian dan sumber bacaan.

2) Untuk Mengoptimalkan Proses Pembelajaran

Optimalisasi proses pembelajaran adalah upaya memperbaiki proses pembelajaran sehingga peserta didik mencapai keberhasilan proses dan hasil belajar. Tujuannya adalah untuk memperbaiki aspek-aspek pembelajaran yang dianggap masih kurang optimal. Semua guru tentu berharap bahwa proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Persoalannya adalah bagaimana cara untuk mengoptimalkan proses pembelajaran tersebut. Hal ini dapat dilakukan melalui:

- a. Evaluasi diri secara jujur dan teliti terhadap semua aspek pembelajaran

- b. Identifikasi faktor-faktor penyebab kegagalan dan keberhasilan pembelajaran

Melalui cara ini, guru dapat menindaklanjuti upaya-upaya memperbaiki kegagalan (remidi). Artinya, melalui pengayaan dan remedial diharapkan proses pembelajaran menjadi optimal.

Begitu juga dengan evaluasi sumatif yang bertujuan untuk memberikan nilai sebagai dasar menentukan kenaikan kelas atau kelulusan peserta didik dan pemberian sertifikat bagi peserta didik yang telah menyelesaikan pelajaran dengan baik. Menurut Oemar Hamalik (1989), “penggunaan hasil evaluasi dapat mengacu pada fungsi evaluasi itu sendiri yaitu fungsi instruksional, fungsi administratif, dan fungsi bimbingan.” Dalam konteks fungsi instruksional, guru dapat menggunakan hasil evaluasi untuk memperbaiki system pembelajaran. Begitu juga dalam fungsi administratif, guru dapat membuat laporan dan menetapkan kedudukan peserta didik dalam kelas. Dalam fungsi bimbingan, guru dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar.

Dalam praktiknya, masih banyak guru yang tidak atau kurang memahami pemanfaatan hasil evaluasi, sehingga hasil evaluasi formatif atau sumatif (misalnya) banyak dimanfaatkan hanya untuk menentukan kenaikan kelas dan mengisi buku rapor. Meskipun demikian, untuk melihat pemanfaatan hasil evaluasi ini secara komprehensif, kita dapat meninjaunya dari berbagai pihak yang berkepentingan, yaitu:

- a) Bagi peserta didik, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk:
 - 1) Membangkitkan minat dan motivasi belajar
 - 2) Membentuk sikap yang positif terhadap belajar dan pembelajaran
 - 3) Membantu pemahaman peserta didik menjadi lebih baik
 - 4) Mengetahui kedudukan peserta didik dalam kelas
- b) Bagi guru, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk:
 - 1) Promosi peserta didik, seperti kenaikan kelas atau kelulusan

- 2) Mendiagnosis peserta didik yang memiliki kelemahan
- 3) Menentukan pengelompokan berdasarkan prestasi masing-masing
- 4) Feedback dalam melakukan perbaikan terhadap sistem pembelajaran
- 5) Menyusun laporan kepada orang tua menjelaskan peserta didik
- 6) Dijadikan dasar membuat perencanaan pembelajaran
- 7) Menentukan perlu tidaknya pembelajaran remedial
- c) Bagi orang tua, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk:
 - 1) Mengetahui kemajuan belajar peserta didik
 - 2) Membimbing kegiatan belajar peserta didik di rumah
 - 3) Menentukan tindak lanjut yang sesuai dengan kemampuan anaknya
 - 4) Memprakirakan kemungkinan berhasil tidaknya anak tersebut
- d) Bagi administrator sekolah, hasil evaluasi dimanfaatkan untuk:
 - 1) Menentukan penempatan peserta didik
 - 2) Menentukan kenaikan kelas
 - 3) Pengelompokan peserta didik di sekolah

C. SYARAT DAN PETUNJUK DALAM MENYUSUN TES

Langkah pertama yang perlu ditempuh guru dalam menilai prestasi belajar siswa adalah menyusun alat evaluasi (*test instrument*) yang sesuai dengan kebutuhan, dalam artian tidak menyimpang dari indikator dan jenis prestasi yang diharapkan. Persyaratan pokok penyusunan alat evaluasi yang baik dalam perspektif psikologi belajar (*The Psychology of learning*) meliputi dua macam, yakni: 1). Reliabilitas; 2). Validitas (Cross, 1974; Barlow, 1985; Butler, 1990).

1. Reliabilitas

Secara sederhana, reliabilitas (*reliability*) berarti hal tahan uji atau dapat dipercaya. Sebuah alat evaluasi dipandang *reliable* atau tahan uji apabila memiliki konsistensi atau keajegan hasil.

2. Validitas

Validitas berarti keabsahan atau kebenaran. Sebuah alat evaluasi dipandang valid atau abash apabila dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.

Syarat-syarat umum yang harus dipenuhi dalam mengadakan kegiatan evaluasi dalam proses pendidikan menurut Dimyati dan Mudjiono (2006:194-198) terurai sebagai berikut :

a) Kesahihan

Kesahihan menggantikan kata validitas (validity) yang dapat diartikan sebagai ketepatan evaluasi mengevaluasi apa yang seharusnya di evaluasi. untuk memperoleh hasil evaluasi yang sah, dibutuhkan insturmen yang memiliki/memenuhi syarat-syarat kesahihan suatu instrumental evaluasi. Kesahihan instrument evaluasi diperoleh melalui hasil pemikiran dan hasil pengalaman

b) Keterandalan

Keterandalan evaluasi berhubungan dengan masalah kepercayaan, yakni tingkat kepercayaan bahwa suatu instrument evaluasi mampu memberikan hasil yang tepat. Gronlund dalam Dimyati dan Mudjiono (2006:196) mengemukakan bahwa, “keterandalan menunjukkan kepada konsistensi (keajegan) pengukuran yakni bagaimana keajegan skor tes atau hasil evaluasi lain yang berasal dari pengukuran yang satu ke pengukuran yang lain”. Dengan kata lain, keterandalan dapat kita artikan sebagai tingkat kepercayaan keajegan hasil evaluasi yang diperoleh dari suatu instrument evaluasi.

c) Kepraktisan

Kepraktisan evaluasi dapat diartikan sebagai kemudahan-kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/ memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.

D. TEKNIK-TEKNIK EVALUASI

Istilah teknik sering kita dengar dalam kehidupan kita sehari-hari, “teknik-teknik” dapat kita artikan dengan “alat-alat” jika kita kaji lebih dalam, maka arti dari istilah teknik disini adalah cara-cara atau metode-metode.

Dalam arti luas evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang sangat di perlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan maka setiap kegiatan evaluasi atau penilaian merupakan suatu proses yang sengaja di rencanakan untuk memperoleh informasi dan berdasarkan informasi tersebut, kemudian di ambil keputusan.

Jadi dalam hal ini kita dapat menyimpulkan bahwasanya “teknik evaluasi pengajaran” adalah alat-alat dan cara-cara yang digunakan dalam proses pengumpulan data tentang hasil pembelajaran. Terdapat beberapa alat penilaian yang dapat digunakan dalam penilaian, Pada umumnya, ada dua teknik evaluasi, yaitu dengan menggunakan tes dan non-tes.

1. Tes

a) Pengertian tes

Tes adalah pengukuran berupa pertanyaan, perintah, dan petunjuk yang ditujukan kepada teste untuk mendapatkan respon sesuai dengan petunjuk itu.

b) Macam-macam tes

Ditinjau dari objek pengukurannya, secara umum tes dibagi dua, yaitu tes kepribadian (*personality test*) dan tes hasil belajar (*achievement test*). Yang termasuk dalam jenis tes kepribadian (*personality test*) dan banyak digunakan dalam pendidikan ialah sebagai berikut.

- 1) Pengukuran sikap
- 2) Pengukuran minat
- 3) Pengukuran bakat
- 4) Tes intelegensi

c) Jenis tes

Jika ditinjau dari fungsinya, maka tes dibagi atas 4 jenis tes berikut ini:

- 4) Tes penempatan (*Placement test*)

Tes jenis ini disajikan pada awal tahun pembelajaran untuk mengukur kesiapan siswa dan mengetahui tingkat pengetahuan yang telah dicapai sehubungan dengan pelajaran yang akan disajikan. Tes ini hanya dapat diterapkan pada sekolah yang menggunakan sistem individual

5) Tes formatif (*Formative test*)

Tes formatif disajikan ditengah program pendidikan untuk memantau kemajuan belajar peserta didik dan pendidik. Berdasarkan hasil tes tersebut pendidik dan peserta didik dapat mengetahui apa yang masih perlu dijelaskan kembali agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran lebih baik.

3) Tes diagnostik (*Diagnostic test*)

Tes diagnostik bertujuan mendiagnosis kesulitan belajar siswa untuk mengupayakan perbaikannya. Pendidik harus terlebih dahulu mengetahui bagian mana dari pendidikan yang memberikan kesulitan belajar pada peserta didik.

4) Tes sumatif (*Summative test*)

Jenis tes ini biasanya diberikan pada akhir tahun ajaran atau akhir suatu jenjang pendidikan meskipun maknanya telah diperluas untuk dipakai pada tes akhir catur wulan atau semester. Ter ini dimaksudkan untuk memberikan nilai yang menjadi dasar penentuan kelulusan dan memberikan sertifikat bagi yang telah menyelesaikan pelajaran dengan hasil baik.

d) Bentuk tes

Ditinjau dari bentuknya, tes dibagi atas tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan.

1) Tes tertulis (*written test*)

Tes tertulis ialah tes yang soal dan jawaban diberikan oleh siswa berupa bahasa tertulis. Kelebihannya adalah dapat mengukur kemampuan murid dalam jumlah besar, dalam tempat yang terpisah dan pada waktu yang sama. Kelemahannya jika tidak menggunakan bahasa yang tegas dan lugas, hal itu dapat mengundang

pengertian ganda yang berakibat kesalahan dalam pemasukan data dan dalam mengambil kesimpulan jawaban soal. Secara umum tes tertulis ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut: Tes esai dapat digunakan untuk mengukur kegiatan-kegiatan belajar yang sulit diukur oleh tes objektif. Tes esai ini juga dapat dibedakan menjadi dua bentuk tes seperti berikut ini: Tes uraian bentuk bebas. Dalam tes ini, butir soal hanya menyangkut masalah utama yang dibicarakan tanpa memberikan arahan tertentu dalam menjawabnya. Cara mengoreksi tes esai:

- (a) *Whole method*, adalah metode per nomor. Kita mengoreksi pekerjaan murid untuk setiap nomor.
- (b) *Separated method*, adalah metode per lembar. Kita mengoreksi setiap lembar jawaban murid sampai selesai.
- (c) *Cross method*, adalah metode bersilang. Caranya adalah mengoreksi jawaban murid dengan jalan menukarkan hasil koreksi dari seorang korektor kepada korektor yang lain.

2) Tes uraian terbatas

Dalam tes uraian terbatas ini peserta didik diberi kebebasan untuk menjawab soal yang ditanyakan, namun arah jawaban dibatasi, sehingga kebebasan tersebut menjadi bebas yang terarah.

Kelebihan tes esai:

- a) Peserta didik dapat mengorganisasikan jawaban dengan pendapatnya sendiri;
- b) Murid tidak dapat menerka-nerka jawaban soal;
- c) Tes ini sangat cocok untuk mengukur dan mengevaluasi hasil suatu proses belajar yang kompleks yang sukar diukur dengan mempergunakan tes objektif;
- d) Derajat ketepatan dan kebenaran murid dapat dilihat dari kalimat-kalimatnya;
- e) Jawaban diungkapkan dalam kata-kata dan kalimat sendiri sehingga tes ini dapat digunakan untuk melatih

- penyusunan kalimat dengan bahasa yang baik, benar, dan tepat;
- f) Tes ini digunakan dapat melatih peserta didik untuk memilih fakta yang relevan dengan persoalan, dan mengorganisasikannya sehingga dapat mengungkapkan satu hasil pemikiran yang terintegrasi secara utuh.

2. Non tes

Dalam menilai hasil belajar, ada yang bisa diukur dengan menggunakan tes ada pula yang tidak bisa dengan tes. Kalau pengetahuan teoritis dapat diukur dengan menggunakan tes.

Hal-hal yang termasuk non tes, seperti: observasi, wawancara, skala sikap, angket, *check list*, dan *ranting scale*.

- a) Observasi: Secara umum, observasi dapat diartikan sebagai penghipunan, bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang dijadikan objek pengamatan.
- b) Wawancara adalah komunikasi langsung antara yang mewawancarai dengan yang diwawancarai.
- c) Skala sikap merupakan kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai sikap suatu objek. Sikap merupakan sesuatu yang dipelajari. Sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupannya. Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk berbuat sesuatu dengan cara, metode, teknik, dan pola tertentu terhadap dunia sekitarnya, baik berupa orang-orang maupun berupa objek-objek tertentu.
- d) Check list: Suatu daftar yang berisi subjek dan aspek-aspek yang akan diminati disebut *check list* (daftar cek). Ada bermacam-macam aspek perbuatan yang biasanya dicantumkan dalam daftar cek, kemudian observer tinggal memberikan tanda cek (✓) pada tiap-tiap aspek tersebut sesuai dengan hasil pengamatannya.

- e) Ranting scale tidak hanya untuk mengukur sikap tetapi juga dapat untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lingkungan, seperti skala untuk mengukur status ekonomi, pengetahuan, dan kemampuan. Yang paling penting dalam *ranting scale* adalah kemampuan menerjemahkan alternatif jawaban yang dipilih responden. Dalam *ranting scale* fenomena-fenomena yang akan diobservasi itu disusun dalam tingkatan-tingkatan yang telah ditentukan.
- f) Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, sikap, dan faham dalam hubungan kasual. Angket dilaksanakan secara tertulis dan penilaian hasil belajar akan jauh lebih praktis, hemat waktu dan tenaga. Ada dua bentuk angket:
 - (1) Angket berstruktur, yaitu dengan menyediakan kemungkinan jawaban.
 - (2) Angket tak berstruktur, yaitu bentuk angket yang memberikan jawaban secara terbuka yang respondennya secara bebas menjawab pernyataan tersebut.

Salah satu alat yang dapat dipakai dalam evaluasi adalah tes. Tes seharusnya memungkinkan pendidik memperoleh data tentang kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tes pada umumnya mengukur hasil karya siswa. Tetapi ada juga tes lain, yaitu tes atau pengukuran sikap (Saifuddin Azwar, 2000). Tes ini berharga dan seharusnya sering digunakan apabila kita ingin mengetahui kedua-duanya, baik caranya mencapai hasil maupun hasil itu sendiri.

E. INDIKATOR KEBERHASILAN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Indikator yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, adalah:

1. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok,

2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai siswa baik individu maupun klasikal.

F. ALAT PENILAIAN KEBERHASILAN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui test prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, test prestasi belajar dapat digolongkankan pada beberapa jenis penilaian, yakni

1. Tes Formatif.

Tes formatif digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar pada bahan tertentu dan dalam waktu tertentu pula.

2. Tes Sub-Sumatif

Tes sub-sumatif meliputi jumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa agar meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.

3. Sumatif Tes

Tes sumatif diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran. tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode belajar tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran sosiologi merupakan proses perencanaan, pengumpulan, penggambaran, dan menyajikan informasi tentang pencapaian tujuan suatu program sehingga dapat ditarik kesimpulan dan digunakan untuk mengambil keputusan.

BAB IX

HASIL PENELITIAN PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

Menjadi tenaga pengajar (Guru-Dosen) itu harus kreatif agar tidak monoton, membosankan bagi peserta didik, demi meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan pengetahuan pada bidang pendidikan terutama bidang keilmuan penulis yaitu pendidikan sosiologi. tugas utama yang harus dilaksanakan yaitu Tridarma Perguruan Tinggi (pengajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat). Penelitian ini merupakan salah satu kegiatan pengembangan keilmuan dalam penerapan strategi pembelajaran di sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian dosen pemula (PDP) yang di usulkan melalui ke SIMLITABMAS DIKTI pada pelaksanaan penelitian tahun 2017 dan tahun 2018, dengan menulis karya ilmiah kemudian mempublikasikannya seperti jurnal, prosiding dan buku ajar atau sesuai janji tim peneliti pada saat pengusulan proposal penelitian tersebut. Pada penulisan ini merupakan buku ajar sebagai salah satu hasil dari penelitian pada pelaksanaan tahun 2018 atau yang pernah di laksanakan penulis. Buku ini merupakan strategi pembelajaran di sekolah maupun buku referensi dalam pembelajaran diperguruan tinggi. Adapun hasil penelitian sebagai bahan pertimbangan bagi pembaca dan buku ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu secara singkat hasil penelitian sebagai berikut;

A. PENGARUH KEMAMPUAN BERINTERAKSI SISWA DALAM BELAJAR KELOMPOK TERHADAP PRESTASI BELAJAR SOSIOLOGI SISWA KELAS XI SMA TUNAS BANGSA MAKASSAR

Di SMA Tunas Bangsa Makassar merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah menengah atas (SMA) di Kota Makassar yang berusaha membentuk dan mencetak lulusan yang baik. Dalam menghadapi tantangan, SMA Tunas Bangsa Makassar berusaha meningkatkan kualitas lulusannya melalui peningkatan prestasi belajar. Prestasi belajar siswa sangat tergantung pada metode yang diajarkan oleh guru melalui interaksi siswa dalam belajar kelompok sesuai tujuan dalam

penelitian ini. Penelitian ini bertempat di SMA Tunas Bangsa Makassar dan dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2017/2018

Penelitian ini termasuk pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex Post Facto*. Sampel penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI IPS dengan jumlah 30 siswa, terdiri dari 13 laki-laki dan 17 perempuan, dengan menggunakan teknik *simple random sampling* (sederhana). Variabel yang digunakan yaitu Variabel bebas (X_1) yaitu interaksi siswa dan (X_2) yaitu belajar kelompok sedangkan Variabel terikat (Y) yaitu prestasi belajar sosiologi. Instrumen penelitian berupa angket, tes dan dokumentasi dengan menggunakan Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di peroleh dari kelas XI SMA Tunas Bangsa Makassar menunjukkan bahwa

1. Hasil analisis interaksi siswa berpengaruh terhadap prestasi belajar sosiologi dengan Sig $(0,000) < \alpha (0,05)$, dengan rata-rata persentase 76,67%, dan kategori sangat tinggi 23 orang siswa.

2. Hasil analisis belajar kelompok berpengaruh terhadap prestasi belajar sosiologi dengan Sig $(0,000) < \alpha (0,05)$, dengan rata-rata persentase 60,00%, dan kategori tinggi terdapat 18 orang siswa

3. Hasil analisis interaksi siswa dan belajar kelompok berpengaruh terhadap prestasi belajar sosiologi dengan Sig $(0,000) < \alpha (0,05)$. Maka dapat

disimpulkan terdapat pengaruh kemampuan interaksi siswa dalam belajar kelompok terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI SMA Tunas Bangsa Makassar, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $\text{Sig} < \alpha$ yakni $0,000 < 0,05$ H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara belajar kelompok siswa terhadap prestasi belajar sosiologi siswa kelas XI SMA Tunas Bangsa Makassar.

Sesuai paparan hasil penelitian di atas maka penulis/peneliti bahwa Interaksi Belajar Kelompok merupakan salah satu pembelajaran yang sangat efektif dan efisien untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pembelajaran sosiologi. Maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian menjadi temuan yang dihasilkan yaitu model pembelajaran **Interaksi Belajar Kelompok** (IBK) merupakan pembelajaran yang menitikberatkan kepada interaksi anggota kelompok dengan anggota yang lain dalam suatu kelompok guna menyelesaikan tugas-tugas belajar secara bersama-sama melalui dengan diskusi dalam mengembangkan kemampuan berinteraksi secara berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang diberikan kepada pengajar/pendidik. Interaksi siswa dalam belajar kelompok sosiologi sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kreatifitas siswa dan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar, dalam buku ini tentang Interaksi belajar kelompok (IBK) dapat di lihat lebih jelasnya pada BAB VII mengenai model-model pembelajaran di nomor 207.

B. PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DT2 (DUA TINGGAL DUA TAMU) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS XI SMA NEGERI 12 MAKASSAR

1. RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Sosiologi kelas XI SMA Negeri 12 Makassar melalui penerapan model pembelajaran DT2 (Dua Tinggal Dua Tamu). Peneliti ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, setiap siklus penelitian tindakan kelas dilakukan melalui empat (4) tahapan yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/pengumpulan data, dan refleksi. Subjek penelitian

ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 12 Makassar pada tahun 2018 dengan jumlah siswa 32 orang, 15 orang merupakan siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi dan data tes hasil belajar. Teknik analisis data yaitu data hasil belajar siswa berupa tes akan dianalisis dengan menggunakan skor yang berdasarkan penilaian acuan patokan, dihitung berdasarkan skor maksimal yang akan dicapai oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di peroleh dari kelas XI SMAN 12 Makassar menunjukkan bahwa peningkatan pembelajaran yang dimaksimalkan guru sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik. Pada tindakan siklus II keberhasilan sudah mencapai target yang diinginkan persentase hasil belajar siswa dapat meningkat dari siklus I hanya mencapai 62,50% dengan kualifikasi cukup meningkat menjadi 96,87% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II.

2. LATAR BELAKANG

Di SMAN 12 Makassar merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah menengah atas (SMA) di Kota Makassar yang berusaha membentuk dan mencetak lulusan yang baik. Dalam menghadapi tantangan, SMAN 12 Makassar berusaha meningkatkan kualitas lulusannya melalui peningkatan hasil belajar melalui dengan model pembelajaran *Dua Tinggal Dua Tamu* (DT2) sesuai tujuan dalam penelitian ini.

3. TINJAUAN PUSTAKA

a) Pembelajaran Sosiologi

Pembelajaran sosiologi merupakan interaksi antara siswa dengan komponen lainnya. Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Setiap kegiatan pembelajaran sosiologi selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang di desain secara sengaja, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan anak sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

b) Hasil Belajar

Sasaran dari kegiatan belajar adalah hasil belajar. Apabila proses belajar berjalan dengan baik, maka hasil belajar juga akan baik pula. Artinya hasil belajar harus bisa dimanfaatkan sebaik-baiknya oleh pengajar dalam menyelesaikan suatu masalah dan sebagai pertimbangan dalam langkah selanjutnya. Hasil belajar adalah prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar.

c) Model Pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu (DT2)

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model “Dua tinggal dua tamu (DT2) atau two stay two stray (TS-TS)”. Pembelajaran kooperatif model DT2 yang memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu sama lainnya. Metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2014: 17).

4. METODE PENELITIAN

a) Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Secara singkat penelitian tindakan kelas dapat di definisikan sebagai proses pengkajian dari berbagai kegiatan pembelajaran, dilakukan melalui empat (4) tahapan yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/pengumpulan data, dan refleksi.

b) Subjek penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 12 Makassar pada tahun 2018 dengan jumlah siswa 32 orang

c) Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Makassar pada tahun 2018 yang dimulai dari bulan April sampai dengan bulan Oktober 2018.

d) Prosedur Penelitian.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggar yang dijabarkan sebagai berikut.

Siklus I

Siklus II

e) Teknik Pengumpulan Data

(1) Observasi: Data tentang kondisi proses belajar mengajar selama tindakan dilakukan diambil dengan menggunakan observasi baik secara langsung dan tidak langsung dengan beberapa indikator yang diamati. (2) Data tes hasil belajar: Tes berbentuk Pilihan Ganda & Essay digunakan untuk mengambil data pada siklus I dan siklus II

f) Teknik Analisis Data

Data hasil belajar siswa berupa tes akan dianalisis dengan menggunakan skor yang berdasarkan penilaian acuan patokan, dihitung berdasarkan skor maksimal yang mungkin dicapai oleh siswa. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar sosiologi adalah berdasarkan teknik kategorisasi yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional (Mardia, 2004: 20).

5. HASIL PENELITIAN

Pada bab ini dibahas tentang hasil-hasil penelitian setelah pelaksanaan Model Pembelajaran DT2 pada siswa kelas XI SMAN 12 Makassar. Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan meliputi hasil observasi dan tes siklus I, hasil tes siklus II.

a. Hasil Tes Siklus I

Pembelajaran sosiologi di kelas XI SMA Negeri 12 Makassar berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tahap-tahap model pembelajaran DT2 yang telah disusun. Pada pembelajaran siklus I tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan yang telah disusun ternyata belum terlaksana secara maksimal. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut.

1) Kegiatan Mengajar Guru

Hasil observasi kegiatan mengajar guru adalah seperti yang ada dalam tabel berikut.

Hasil Observasi Kegiatan Mengajar Guru

Indikator	Siklus I					
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
Sangat Baik (5)	2	10	2	10	3	15
Baik (4)	2	8	2	8	3	12
Cukup (3)	4	12	6	18	6	18
Kurang (2)	7	14	5	10	3	6
Sangat Kurang (1)	0	0	0	0	0	0
Total Perolehan Skor	15	44	15	46	15	51
Persentase	58,67%		61,33%		68,00%	

Sumber: Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan mengajar guru diatas pada siklus I rata-rata secara keseluruhan diperoleh 47 dari 75 (62,67%) termasuk dalam kualifikasi cukup.

2) Kegiatan Siswa

Hasil observasi kegiatan belajar siswa pada tabel dibawah ini yaitu

Hasil Observasi Kegiatan Belajar Siswa

Indikator	Siklus I					
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
Sangat Baik (5)	1	5	2	10	3	15
Baik (4)	1	4	2	8	2	8
Cukup (3)	7	21	5	15	7	21
Kurang (2)	6	12	6	12	3	6
Sangat Kurang (1)	0	0	0	0	0	0
Total Perolehan Skor	15	42	15	45	15	50
Persentase	56,00%		60,00%		66,67%	

Sumber: Hasil Observasi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar siswa diatas pada siklus I secara keseluruhan diperoleh 45,67 dari 75 (60,89%) termasuk dalam kualifikasi cukup.

3) Hasil Tes Belajar Siklus I

Data tentang hasil belajar siswa pada siklus I digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar siswa setelah kegiatan tindakan siklus I dengan melakukan evaluasi terhadap siswa. Berdasarkan hasil evaluasi diperoleh data sebagai berikut.

Perolehan Nilai Siswa Siklus I

No	Kategori	Nilai
1	Mean	69,38
2	Median	70
3	Modus	75
4	Nilai Terendah	60
5	Nilai Tertinggi	75

Sumber : Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel diatas, perhitungan hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,38 dapat dikatakan berada pada kategori cukup.

Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persen (&)	Kategori
0 – 40	0	0	Sangat Kurang
41 – 55	0	0	Kurang
56 – 70	20	62,50	Cukup
71 – 85	12	37,50	Baik
86 – 100	0	0	Sangat Baik
Jumlah	32	100%	

Sumber: Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

Diagram Batang Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel dan diagram diatas diketahui bahwa tidak ada siswa yang mempunyai nilai dengan kategori sangat kurang, kurang dan sangat baik, 20 siswa (62,50%) berada pada kategori cukup dan 12 siswa (37,50%) berada pada kategori baik. Jadi dapat dikatakan rata-rata hasil belajar siswa XI SMA Negeri 12 Makassar berada pada ketegori cukup kategori kurang pada siklus I.

Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Skor	Katategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	12	37.5%
70 – 100	Tuntas	20	62.5%
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel di atas tentang ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa 12 siswa yang mendapatkan nilai 0-69 dengan persentase 37.5% yang tidak tuntas dan sedangkan 20 siswa yang mendapatkan nilai 70-100 dengan persentase 63.5%

yang tuntas. Olehnya itu, guru memberikan arahan kepada siswa untuk lebih mempersiapkan diri dalam mengikuti proses pembelajaran, diadakan tindakan lanjut yaitu pada siklus II.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas dengan mengacu pada indikator keberhasilan dan criteria ketuntasan secara klasikal yang telah ditetapkan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa proses belajar sosiologi dengan menerapkan model pembelajaran DT2 siswa kelas XI pada tindakan siklus I belum berhasil, maka perlu dilaksanakan siklus II.

b. Hasil Tes Siklus II

Pembelajaran sosiologi di kelas XI SMA Negeri 12 Makassar berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tahap-tahap model pembelajaran DT2 yang telah disusun. Pada pembelajaran siklus II tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berlangsung sesuai dengan yang telah disusun ternyata terlaksana dengan maksimal. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan dari hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Mengajar Guru

Hasil observasi kegiatan mengajar guru adalah seperti yang ada dalam tabel berikut.

Hasil Observasi Kegiatan Mengajar Guru

Indikator	Siklus II					
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
Sangat Baik (5)	4	20	5	25	7	35
Baik (4)	4	16	6	24	7	28
Cukup (3)	4	12	4	12	1	3
Kurang (2)	3	6	0	0	0	0
Sangat Kurang (1)	0	0	0	0	0	0
Total Perolehan Skor	15	54	15	61	15	66
Persentase	72,00%		81,33%		88,00%	

Sumber: Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan mengajar guru diatas pada siklus II rata-rata secara keseluruhan diperoleh 60,33 dari 75 (80,44%) termasuk dalam kualifikasi baik.

b) Kegiatan Siswa

Hasil observasi kegiatan belajar siswa adalah seperti yang ada dalam tabel berikut.

Hasil Observasi Kegiatan Belajar Siswa

Indikator	Siklus II					
	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
Sangat Baik (5)	4	20	4	20	6	30
Baik (4)	3	12	7	28	8	32
Cukup (3)	7	21	4	12	1	3
Kurang (2)	1	2	0	0	0	0
Sangat Kurang (1)	0	0	0	0	0	0
Total Perolehan Skor	15	55	15	60	15	65
Persentase	73,33%		80,00%		86,67%	

Sumber: Hasil Observasi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar siswa diatas pada siklus II secara keseluruhan diperoleh 60,00 dari 75 (80,00%) termasuk dalam kualifikasi baik

c) Hasil Tes Belajar Siklus II

Data tentang hasil belajar siswa pada siklus II digunakan untuk mengetahui peningkatan nilai siswa antara siklus I dan nilai siklus II. Data hasil belajar diperoleh setelah kegiatan tindakan siklus II dengan melakukan evaluasi terhadap siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan belajar siswa siklus II diperoleh data sebagai berikut.

Perolehan Nilai Siswa Siklus II

No	Kategori	Nilai
1	Mean	81,41
2	Median	80
3	Modus	80
4	Nilai Terendah	70
5	Nilai Tertinggi	95

Sumber: Hasil Evaluasi Siklus II

Berdasarkan tabel diatas, perhitungan hasil belajar siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,41 dapat dikatakan berada pada kategori baik.

Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persen (&)	Kategori
0 – 40	0	0	Sangat Kurang
41 – 55	0	0	Kurang
56 – 70	1	3,13%	Cukup
71 – 85	29	93,74%	Baik
86 – 100	1	3,13%	Sangat Baik
Jumlah	32	100%	

Diagram Batang Distribusi Frekuensi Dan Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram diketahui bahwa tidak ada siswa yang mempunyai nilai dengan kategori sangat kurang dan kurang, 1 siswa (3,13%) berada pada kategori cukup, 25 siswa (93,74%) berada pada kategori baik dan 1 siswa (3,13%) berada pada kategori sangat baik. Nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah dilaksanakan siklus II terjadi peningkatan yaitu 81,41 sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 69	Tidak Tuntas	1	3.12%
70 – 100	Tuntas	31	96.88
Jumlah		32	100

Berdasarkan tabel di atas tentang ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa 1 siswa yang mendapatkan nilai 0-69 dengan persentase 3.12% yang tidak tuntas dan sedangkan 31

siswa yang mendapatkan nilai 70-100 dengan persentase 96.88% yang tuntas. Hal ini berarti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran DT2 pada pelajaran sosiologi telah mengalami peningkatan.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus I dan Siklus II dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Keberhasilan Siklus I dan Siklus II

Aspek	Siklus I		Siklus II	
	%	Kualifikasi	%	Kualifikasi
Guru	62,67%	Cukup	80,44%	Baik
Siswa	60,89%	Cukup	80%	Baik
Hasil Belajar Siswa (Ketuntasan)	62,50%	Cukup	96,87%	Sangat Baik

Diagram Persentase Perbandingan Siklus I & Siklus II

Berdasarkan penjelasan dan persentase di atas bahwa hasil tes siklus I dan siklus II telah memperoleh peningkatan terhadap hasil belajar sosiologi, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa (ketuntasan) pada siklus I yaitu 62,50% dengan kualifikasi cukup dan sedangkan hasil belajar siswa (ketuntasan) pada siklus II yaitu 96,87 % dengan kualifikasi sangat baik. Maka pada siklus II ini peneliti akan menghentikan

penelitian karena sudah terlaksana dengan maksimum. Hal ini berarti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran DT2 pada pelajaran sosiologi telah berhasil.

6. PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan data yang dikemukakan sebelumnya, maka pembahasan difokuskan pada aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran DT2 di kelas XI SMA N 12 Makassar. Pembahasan ini juga berkaitan dengan tahap-tahap model yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran sosiologi.

Dalam proses pembelajaran siswa merasa senang karena materi yang dipelajari dapat dipahami. Hal ini disebabkan tahap-tahap model yang dilakukan guru saat menyajikan materi sangat menyenangkan, pembelajaran dengan berkelompok membuat siswa terlibat aktif secara keseluruhan dan disela kegiatan pembelajaran guru kadang melontarkan kata-kata humor sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Selain hal tersebut, model pembelajaran yang digunakan guru sangat menunjang keberhasilan dalam menyajikan materi. Karena model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu (DT2) melatih kemampuan para siswa mengemukakan pendapat, berpikir kritis dan memecahkan masalah yang mampu membangkitkan kembali semangat mereka untuk mengikuti pembelajaran karena mereka merasa mendapatkan kepuasannya dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2001: 32) yang menyatakan bahwa belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya.

Model pembelajaran yang digunakan melalui tiga tahap, setiap tahap yang dilakukan mempunyai tujuan yang berbeda, sebagaimana yang telah diuraikan pada pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II melalui keaktifkan siswa dalam pembelajaran dengan cara melakukan diskusi dan saling bertukar pendapat dalam pembelajaran membuat siswa merasa terlatih untuk mengolah kemampuan berpikir mereka. Dengan demikian siswa merasa hak mereka sebagai peserta didik terpenuhi dan mendapatkan kepuasan dalam pembelajaran. Hal

ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2001: 32) yang menyatakan bahwa “ belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya”.

Pada pembelajaran siklus II telah menunjukkan peningkatan pembelajaran yang dimaksimalkan guru sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik. Pada tindakan siklus II keberhasilan sudah mencapai target yang diinginkan persentase hasil belajar siswa dapat meningkat dari siklus I hanya mencapai 62,50% dengan kualifikasi cukup meningkat menjadi 96,87% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II, ini memberi bukti bahwa guru berhasil membangkitkan minat serta gairah belajar siswa, hal ini dapat terlihat dari kesiapan siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran sosiologi, dengan seksama para siswa memperhatikan penjelasan guru. Menurut Hamalik (2001: 33) “Siswa yang telah siap belajar akan dapat melakukan kegiatan belajar lebih mudah dan lebih berhasil”.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, perolehan hasil belajar sosiologi siswa dari kedua siklus penelitian yang meningkat hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan menunjukkan bahwa hasil belajar sosiologi siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan model pembelajaran Dua Tinggal Dua Tamu (DT2) meningkatkan hasil belajar siswa yang semula rendah, dapat meningkat setelah pembelajaran sosiologi dengan menggunakan model pembelajaran DT2.

7. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pada siklus I dan II maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran DT2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN Negeri 12 MAKASSAR

Pada pembelajaran ini telah menunjukkan peningkatan pembelajaran yang dimaksimalkan guru sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik. Pada tindakan siklus II keberhasilan sudah mencapai target yang diinginkan persentase hasil belajar siswa dapat meningkat dari siklus I hanya mencapai 62,50% dengan kualifikasi cukup meningkat menjadi 96,87% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II.

Penerapan model pembelajaran DT2 dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, ini terlihat dari antusias siswa belajar, keaktifan siswa dalam berdiskusi dan proses sosialisasi diantara siswa-siswi berjalan dengan lancar.

8. POSTER KEGIATAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DT-2 (Dua Tinggal Dua Tamu) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SOSIOLOGI KELAS XI SMA NEGERI 12 MAKASSAR

Latar Belakang

DI SMAN 12 Makassar merupakan salah satu dari sekian banyak Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Makassar yang berusaha membentuk dan mencetak lulusan yang baik. Dalam menghadapi tantangan, SMAN 12 Makassar berusaha meningkatkan kualitas lulusannya melalui peningkatan hasil belajar melalui dengan model pembelajaran DT-2 sesuai tujuan dalam penelitian ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan PTK. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan data tes hasil belajar. Teknik analisis data yaitu data hasil belajar siswa berupa tes akan dianalisis dengan menggunakan skor yang berdasarkan penilaian acuan patokan dalam penelitian ini

Pengusul :
Akhiruddin 0930098501 | Rosnatang 0910118901

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di peroleh dari kelas XI SMAN 12 Makassar menunjukkan bahwa

- Hasil Analisis Siklus I tentang ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa 12 siswa yang mendapatkan nilai 0-69 dengan persentase 37,5 % yang tidak tuntas dan sedangkan 20 siswa yang mendapatkan nilai 70-100 dengan persentase 63,5 % yang tuntas.
- Hasil Analisis Siklus II tentang ketuntasan hasil belajar menunjukkan bahwa 1 siswa yang mendapatkan nilai 0-69 dengan persentase 3,12 % yang tidak tuntas dan sedangkan 31 siswa yang mendapatkan nilai 70-100 dengan persentase 96,88 % yang tuntas.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan pada tindakan siklus II keberhasilan sudah mencapai target yang diinginkan persentase hasil belajar siswa dapat meningkat dari siklus I hanya mencapai 62,50% dengan kualifikasi cukup meningkat menjadi 96,87% dengan kualifikasi sangat baik pada siklus II.

9. LAMPIRAN RPP (Salah Satu Contoh RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SMA Negeri 12 Makassar
Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas/Semester : XI / Genap
Materi Pokok : Konflik, kekerasan, dan perdamaian
Alokasi Waktu : 3 Minggu x 4 Jam Pelajaran @45 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI-1:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2:** Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- KI 3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat.	<ul style="list-style-type: none">• Memahami akar masalah dan sebab-sebab terjadi konflik• Memahami resolusi konflik (pencegahan, kelola, rekonsiliasi, dan transformasi)• Memahami peran mediasi dan pihak ketiga dalam penyelesaian konflik dan menumbuhkan perdamaian• Mengidentifikasi gejala konflik dan kekerasan yang terjadi di masyarakat dan memahami perbedaan antara konflik dan kekerasan (kekerasan merupakan konflik yang tidak terselesaikan secara damai)• Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar tentang sebab-sebab/latar belakang terjadinya konflik dan kekerasan sosial serta mendiskusikannya untuk mencapai penyelesaian tanpa kekerasan• Mengumpulkan data primer/sekunder tentang konflik dan kekerasan dalam masyarakat dan penyelesaian yang dilakukan warga masyarakat

	<ul style="list-style-type: none"> ● Mengidentifikasi dampak kekerasan (fisik, mental, sosial) dari konflik dan kekerasan yang terjadi di masyarakat dengan menggunakan contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari yang ada di masyarakat setempat ● Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat
4.4 Memetakan konflik untuk dapat melakukan resolusi konflik dan menumbuhkembangkan perdamaian di masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> ● Memetakan konflik untuk dapat melakukan resolusi konflik dan menumbuhkembangkan perdamaian di masyarakat. ● Menganalisis dan mendiskusikan penyelesaian konflik menggunakan metode-metode penyelesaian konflik (mediasi, negosiasi, rekonsiliasi dan transformasi konflik) dalam rangka membentuk kesadaran diri dan tanggung jawab publik untuk tercapainya perdamaian dan kehidupan sosial yang harmonis di masyarakat ● Mempresentasikan hasil diskusi tentang upaya penyelesaian konflik di masyarakat ● Merumuskan hasil diskusi untuk dijadikan bahan pembelajaran bersama dalam penyelesaian konflik dan kekerasan di masyarakat dengan menggunakan cara-cara damai tanpa kekerasan

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

- Memahami akar masalah dan sebab-sebab terjadi konflik
- Memahami resolusi konflik (pencegahan, kelola, rekonsiliasi, dan transformasi)
- Memahami peran mediasi dan pihak ketiga dalam penyelesaian konflik dan menumbuhkan perdamaian
- Mengidentifikasi gejala konflik dan kekerasan yang terjadi di masyarakat dan memahami perbedaan antara konflik dan kekerasan (kekerasan merupakan konflik yang tidak terselesaikan secara damai)
- Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber belajar tentang sebab-sebab/latar belakang terjadinya konflik dan kekerasan sosial serta mendiskusikannya untuk mencapai penyelesaian tanpa kekerasan
- Mengumpulkan data primer/sekunder tentang konflik dan kekerasan dalam masyarakat dan penyelesaian yang dilakukan warga masyarakat
- Mengidentifikasi dampak kekerasan (fisik, mental, sosial) dari konflik dan kekerasan yang terjadi di masyarakat dengan menggunakan contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari yang ada di masyarakat setempat
- Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respons untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat
- Memetakan konflik untuk dapat melakukan resolusi konflik dan menumbuhkembangkan perdamaian di masyarakat.
- Menganalisis dan mendiskusikan penyelesaian konflik menggunakan metode-metode penyelesaian konflik (mediasi, negosiasi, rekonsiliasi dan transformasi konflik) dalam rangka membentuk kesadaran diri dan tanggung jawab publik untuk tercapainya perdamaian dan kehidupan sosial yang harmonis di masyarakat
- Mempresentasikan hasil diskusi tentang upaya penyelesaian konflik di masyarakat
- Merumuskan hasil diskusi untuk dijadikan bahan pembelajaran bersama dalam penyelesaian konflik dan kekerasan di masyarakat dengan menggunakan cara-cara damai tanpa kekerasan

D. Materi Pembelajaran

- Konflik, kekerasan, dan perdamaian
- Pemetaan konflik (konteks, isu, pihak-pihak, dan dinamika)
- Akar masalah dan sebab-sebab terjadi konflik
- Resolusi konflik (pencegahan, kelola, rekonsiliasi, dan transformasi)
- Peran mediasi dan pihak ketiga dalam penyelesaian konflik dan menumbuhkan perdamaian

E. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : Dua Tinggal Dua Tamu (DT2)
- 3) Metode : Tanya jawab, wawancara, Belajar Kelompok, Diskusi Kelompok

F. Media Pembelajaran

Media :

- *Worksheet* atau lembar kerja (siswa)
- lembar penilaian
- Cetak: buku, modul, brosur, leaflet, dan gambar.
- Manusia dalam lingkungan: guru, pustakawan, laboran, dan penutur nativ.

Alat/Bahan :

- Penggaris, spidol, papan tulis
- Laptop & infocus
- Audio: kaset dan CD.
- Objek fisik: Benda nyata, model, dan spesimen.
- Komputer.

G. Sumber Belajar

- ❖ Buku **Sosiologi** Siswa Kelas XI, Kemendikbud, Tahun 2016
- ❖ Pengalaman peserta didik dan guru

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

Guru :

Orientasi

- ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan *syukur* kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran
- ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap **disiplin**
- ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran.

Apersepsi

- ❖ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya
- ❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.
- ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Motivasi

- ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- ❖ Apabila materitema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi :
 - *Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian*
 - *Pemetaan konflik (konteks, isu, pihak-pihak, dan dinamika)*
- ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Mengajukan pertanyaan

Pemberian Acuan

- ❖ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.
- ❖ Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung
- ❖ Pembagian kelompok belajar melalui *model dua tinggal dua tamu (DT2)* yang

- beranggotakan setiap kelompok 4 siswa.
- ❖ Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.

Kegiatan Inti (150 Menit)

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Melihat (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan. ❖ Mengamati <ul style="list-style-type: none"> ➢ Lembar kerja materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> ➢ Pemberian contoh-contoh materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb ❖ Membaca. <ul style="list-style-type: none"> ➢ Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> ❖ Menulis Menulis rangkuman dari hasil pengamatan dan bacaan terkait <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> ❖ Mendengar Pemberian materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> oleh guru. ❖ Menyimak Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> untuk melatih rasa <i>syukur</i>, kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i>, ketelitian, mencari informasi.
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengajukan pertanyaan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian</i> ➢ <i>Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang

	bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.
Data collection (pengumpulan data)	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u></p> <p>Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mengamati obyek/kejadian Mengamati dengan seksama materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya. ❖ Membaca sumber lain selain buku teks Secara <i>disiplin</i> melakukan <i>kegiatan literasi</i> dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang sedang dipelajari. ❖ Aktivitas Menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang sedang dipelajari. ❖ Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru. <p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendiskusikan Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> ❖ Mengumpulkan informasi Mencatat semua informasi tentang materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. ❖ Mempresentasikan ulang Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa <i>percaya diri</i> <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> sesuai dengan pemahamannya. ❖ Saling tukar informasi tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian</i> ➢ <i>Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat

	<p>dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.</p>
Data processing (pengolahan Data)	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Berdiskusi tentang data dari Materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian</i> ➢ <i>Pemetaan konflik (konteks, isu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> ❖ Mengolah informasi dari materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian</i> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, isu, pihak-pihak, dan dinamika)</i>
Verification (pembuktian)	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian</i> ➢ <i>Pemetaan konflik (konteks, isu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> <p>antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>
Generalization (menarik kesimpulan)	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyampaikan hasil diskusi tentang materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, isu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan. ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian</i> ➢ <i>Pemetaan konflik (konteks, isu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentanag materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan</i>

	<p><i>perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Bertanya atas presentasi tentang materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. <p>CREATIVITY (KREATIVITAS)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi : <ul style="list-style-type: none"> ➢ <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian</i> ➢ <i>Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> ❖ Menjawab pertanyaan tentang materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang akan selesai dipelajari ❖ Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi <i>Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
--	--

Catatan : Selama pembelajaran *Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)* berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: *nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan*

Kegiatan Penutup (15 Menit)

Peserta didik :

- ❖ Membuat resume (**CREATIVITY**) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi *Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)* yang baru dilakukan.
- ❖ Mengagendakan pekerjaan rumah untuk materi pelajaran *Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)* yang baru diselesaikan.
- ❖ Mengagendakan materi atau tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.

Guru :

- ❖ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa untuk materi pelajaran *Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)* Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja pada materi pelajaran *Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan dinamika)*
- ❖ Memberikan penghargaan untuk materi pelajaran *Berbagai fakta tentang Konflik, kekerasan, dan perdamaian & Pemetaan konflik (konteks, issu, pihak-pihak, dan*

dinamika) kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik.

I. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian (terlampir)

a. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	A	75	75	50	75	275	68,75	C
2		...	...	...	...	...	...	...

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

100 = Sangat Baik
 75 = Baik
 50 = Cukup
 25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.	50		250	62,50	C
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.		50			
3	Saya ikut serta dalam membuat	50				

	kesimpulan hasil diskusi kelompok.					
4	...	100				

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
 2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
 4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	= Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	= Baik (B)
25,01 – 50,00	= Cukup (C)
00,00 – 25,00	= Kurang (K)
 5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan
- **Penilaian Teman Sebaya**
 Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya
 Nama yang diamati : ...
 Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.	100		450	90,00	SB
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.	100				
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.		100			
4	Marah saat diberi kritik.	100				
5	...		50			

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
 2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
 4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	= Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	= Baik (B)
25,01 – 50,00	= Cukup (C)
00,00 – 25,00	= Kurang (K)
- b. Pengetahuan**
- Tertulis Uraian dan atau Pilihan Ganda (*Lihat lampiran*)
 - Tes Lisan/Observasi Terhadap Diskusi, Tanya Jawab dan Percakapan
 Praktek Monolog atau Dialog
- Penilaian Aspek Percakapan**

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan**

Tugas Rumah

- Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
- Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
- Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian.

c. **Keterampilan**

- **Penilaian Unjuk Kerja**

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek**

- **Penilaian Produk**

- **Penilaian Portofolio**

Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
2					
dst					

2. Instrumen Penilaian (terlampir)

- Pertemuan Pertama
- Pertemuan Kedua
- Pertemuan Ketiga

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan misalnya sebagai berikut :

- Jelaskan tentang Sistem Pembagian Kekuasaan Negara!
- Jelaskan tentang Kedudukan dan Fungsi Kementerian Negara Republik Indonesia dan Lembaga Pemerintah Non Kementerian!
- Jelaskan tentang Nilai-nilai Pancasila dalam Penyelenggaraan pemerintahan!

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan
1						
2						
3						
dst						

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

- Membaca buku-buku tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang relevan.
- Mencari informasi secara online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara
- Mengamati langsung tentang Nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara yang ada di lingkungan sekitar.

Petunjuk Penskoran Penilaian

Jumlah skor	Konversi	Predikat	Keterangan
100	3,67 – 4,00	A	SANGAT BAIK
90-99	3,34 – 3,66	A-	SANGAT BAIK
80-89	3,01 – 3,33	B+	BAIK
70-79	2,67 – 3,00	B	BAIK
60-69	2,34 – 2,66	B-	CUKUP
50-59	2,01 – 2,33	C+	CUKUP

DAFTAR PUSTAKA

BUKU:

- Akhiruddin, Rosnatang. 2017. *Strategi Pembelajaran Sosiologi*. Yogyakarta : Samudra Biru
- Arikunto, Suharsimi, Suharjo dan Supardi, 2006, “*Penelitian Tindakan Kelas*”, Jakartam : Bumi Aksara
- _____. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aqib, Zaenal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Abdul Majid. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- AbdAl-Fattah, Abu Ghuddah. 2005. *Strategi Pembelajaran Rasulullah*, Yogyakarta: Tiara Wacana
- Arsyad Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Budyatna, M. & Ganiem, L.M. 2014. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Bagong, S & Dwi N.2007. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Prenada Media Group
- Burg, Oudlaan. 2010. *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*. Spring. Vol. 4, no. 2
- Darmansyah. 2010. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta; PT Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2009, “ *Belajar dan Pembelajaran* ” , Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Daryanto & Rahardjo Muljo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.

- Dian, Armanto. 2001. *Strategi Belajar Mengajar Sosiologi*. Malang: IKIP Malang.
- Damsar. 2011. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Djamarah, 2005, “*Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*”, Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Fitriana, Eka. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka
- Fathurrohman, Pupuh & Sutikno, M. Sobry. 2011. *Strategi Belajar Megajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Furchan, 2002, “*Metodelogi Penelitian Pendidikan*”, Bandung Alfabeta
- Fathurrohman & Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama
- Gunawan, Ary. H. 2000. *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2003, “*Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*”, Jakarta Bumi Aksara
- _____. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- _____. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN).
- Hamzah B.Uno. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta; PT Bumi Aksara.
- _____. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran PAILKEM* : PT. Bumi Aksara, Jakarta

- Haling, Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar : Badan Penerbit UNM.
- Iskandarwassid., Dadang Sunendar. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya.
- Kartono, Kartini. 2015. *Patologi Sosial*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Muslich, Mansur. 2010. *Melaksanakan PTK Itu Mudah (Classroom Actio Research)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Made Wena.(2008). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta;Bumi Aksara.
- Mukhamad Murdiono. (2012). *Strategi Pembelajaran Kewarganegaraan*. Yogyakarta;Penerbit Ombak.
- M.Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah. 2002. *Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati
- Murtadho, Ali. 2006. *Seni Belajar Strategi Menggapai Kesuksesan Anak*, Jakarta Timur: Khalifa
- Narwoko, J. Dwi, dan Bagong Suyanto. 2007. *Sosiologi: Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana.
- Nanang Hanafiah & Cucu Suhana. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Nana, S. 2013. *Pengembangan Kurikulum (Teori dan Praktek)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nasution. 2010. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pembelajaran (dilengkapi dengan 65 model pembelajaran)*. Parama Ilmu: Yogyakarta.
- Paloma, Margaret M. 2010. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritzer, George, dan Douglas J. Goodman. 2003. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi*

- Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT.Raja Grafindo
- Roucek. S, Joseph.1984. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Bina Aksara
- Sanjaya, Wina. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Soekanto, S. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- _____. 2017. *Sosiologi Kleuarga (Tentang Ikhwat Keluarga, Remaja dan Anak)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono, 2008, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R d D*”, Bandung Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar
- Samani, Muchlas. 2014. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung : PT remaja Rosdakarya
- Siswoyo, Dwi. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sardiman. 2011. *Interkasi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudarwan, D. 2013. *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sztompka, Piotr. 2011. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sadirman Arief. S, dkk. 2011. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Jakarta: Rajawali Pers

- Syaiful Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung; Alfabeta
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Surabaya: Masmedia Buana Pustaka
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Trianto. 2010. *Mendesain Model pembelajaran inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Tatang. 2012. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Toto Fathoni dan Cepi Riyana. 2011. “Komponen-Komponen Pembelajaran”, dalam *Kurikulum dan Pembelajaran dalam Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksar
- USAID-DBE 2. 2008. *Paket Dasar : Pengenalan Pembelajaran Efektif dalam Mata Pelajaran Pokok*. Jakarta
- Usman H. dan Akbar, 2003, “*Metodologi Penelitian Sosial*”, Jakarta: Bumi Aksara
- Umar & Sulo. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wirawan. 2013. *Teori-Teori Sosiologi Dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial & Perilaku Sosial)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta; Kencana Prenadamedia Group.
- Zulkarnain W. 2013. *Dinamika Kelompok (Latihan Kepemimpinan Pendidikan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

ONLINE:

- Alma hanafiah. 2016. Tawuran antar pelajar. Online
<http://almahanafiah19.blogspot.com/2016/06/makalah-tawuran-antar-pelajar.html> diakses tanggal 23 Agustus 2018.
- Amidjuwadi. 2016. Rangkuman Materi Sosiologi di SMA. (Online)
[Https://Amidjuwadi.Blogspot.Com/2016/10/Rangkuman-Sosiologi-Sma-Komplit_13.Html](https://Amidjuwadi.Blogspot.Com/2016/10/Rangkuman-Sosiologi-Sma-Komplit_13.Html)
- Bitar. 2017. Perilaku menyimpang: pengertian ciri, dan jenis beserta contohnya secara lengkap. *Online.*
<http://www.gurupendidikan.co.id/perilaku-menyimpang-pengertian-ciri-dan-jenis-beserta-contohnya-secara-lengkap/>. Diakses tanggal 23 Agustus 2018.
- 2018. Obat-Obatan Terlarang (Narkoba). *Online.*
<https://www.yukbelajar.id/efek-obat-obatan-terlarang-pada-tubuh/>. diakses tanggal 23 Agustus 2018.
- Fitri Nur Halimah. 2012. Perilaku seks diluar nikah. Online
<http://cahmancuiiii.blogspot.com/2012/08/makalah-sosiologi-tentang-perilaku.html>. diakses tanggal 23 Agustus 2018.
- Filediamant. 2012. Model dan Metode Pembelajaran. (Online)
<https://filediamant.wordpress.com/2012/03/18/65-model-pembelajaran-dan-15-metode-pembelajaran/>
<https://filediamant.wordpress.com/2012/03/18/65-Model-Pembelajaran-Dan-15-Metode-Pembelajaran/>
- [Http://weblogask.blogspot.com/2012/02/model-model-pembelajaran.html](http://weblogask.blogspot.com/2012/02/model-model-pembelajaran.html)
- [Http://abdulgopuroke.blogspot.com/2017/02/model-pembelajaran.html](http://abdulgopuroke.blogspot.com/2017/02/model-pembelajaran.html)

[Http://007indien.Blogspot.Com/2012/11/Model-Pembelajaran-Bamboo-Dancing-Tari.Html#Ixxz5vwontpr5](http://007indien.Blogspot.Com/2012/11/Model-Pembelajaran-Bamboo-Dancing-Tari.Html#Ixxz5vwontpr5)
[Http://007indien.Blogspot.Com/2012/11/Model-Pembelajaran-Bamboo-Dancing-Tari.Html](http://007indien.Blogspot.Com/2012/11/Model-Pembelajaran-Bamboo-Dancing-Tari.Html)
 Herdian. <https://herdy07.wordpress.com/2009/04/19/model-pembelajaran-problem-posing/>
[Https://Ritokurniawan.Wordpress.Com/2012/05/14/Jenis-Jenis-Strategi-Pembelajaran/](https://Ritokurniawan.Wordpress.Com/2012/05/14/Jenis-Jenis-Strategi-Pembelajaran/)
[Https://Dosenpsikologi.Com/Manfaat-Belajar-Sosiologi-Dalam-Psikologi](https://Dosenpsikologi.Com/Manfaat-Belajar-Sosiologi-Dalam-Psikologi)
[Http://Www.Ssbelajar.Net/2013/04/Manfaan-Mempelajari-Sosiologi.Html](http://Www.Ssbelajar.Net/2013/04/Manfaan-Mempelajari-Sosiologi.Html)
[Https://Manfaat.Co.Id/Manfaat-Perencanaan-Pembelajaran](https://Manfaat.Co.Id/Manfaat-Perencanaan-Pembelajaran)
[Http://Bahanguru.Com/2016/11/Model-Pembelajaran-Halaman-2/](http://Bahanguru.Com/2016/11/Model-Pembelajaran-Halaman-2/)
[Http://Bagoes1st.Blogspot.Com/2014/03/Macam-Macam-Strategi-Pembelajaran-Dan.Html](http://Bagoes1st.Blogspot.Com/2014/03/Macam-Macam-Strategi-Pembelajaran-Dan.Html)
[Https://Harunalrasyidleutuan.Wordpress.Com/2010/01/22/Strategi-Pembelajaran-Sosiologi-Tingkat Sma/](https://Harunalrasyidleutuan.Wordpress.Com/2010/01/22/Strategi-Pembelajaran-Sosiologi-Tingkat Sma/)
[Http://Banjirembun.Blogspot.Co.Id/2012/12/Faktor-Faktor-Yang-Mempengaruhi.Html](http://Banjirembun.Blogspot.Co.Id/2012/12/Faktor-Faktor-Yang-Mempengaruhi.Html)
[Http://Idcemerlang.Blogspot.Co.Id/2013/07/Makalah-Problematika-Pembelajaran.Html](http://Idcemerlang.Blogspot.Co.Id/2013/07/Makalah-Problematika-Pembelajaran.Html)
[Http://Www.Tintapendidikanindonesia.Com/2017/04/Tujuan-Dan-Manfaat-Sosiologi-Pendi Dikan. Html](http://Www.Tintapendidikanindonesia.Com/2017/04/Tujuan-Dan-Manfaat-Sosiologi-Pendi Dikan. Html)
[Https://Www.Kompasiana.Com/Deram/Tujuan-Mempelajari-Ilmu Sosiologi_551119ee8133112c41bc61a2](https://Www.Kompasiana.Com/Deram/Tujuan-Mempelajari-Ilmu Sosiologi_551119ee8133112c41bc61a2)
[Http://Diya-Ajja.Blogspot.Co.Id/2013/12/Makalah-Strategi-Pembelajaran.Html](http://Diya-Ajja.Blogspot.Co.Id/2013/12/Makalah-Strategi-Pembelajaran.Html)
[Http://Irshansocialcommunity.Blogspot.Co.Id/2015/03/Strategi-Pembelajaran-Sosiologi.Html](http://Irshansocialcommunity.Blogspot.Co.Id/2015/03/Strategi-Pembelajaran-Sosiologi.Html)
[Https://Kikizone.Wordpress.Com/2011/10/25/Sejarah-Batasan-Pengertian-Dan-Hakikat-Sosiologi/](https://Kikizone.Wordpress.Com/2011/10/25/Sejarah-Batasan-Pengertian-Dan-Hakikat-Sosiologi/)
[Http://Www.Kumpulanmakalah.Com/2016/02/Pembelajaran-Aktif.Html](http://Www.Kumpulanmakalah.Com/2016/02/Pembelajaran-Aktif.Html)
[Http://Fuadhasansuccen.Blogspot.Co.Id/2012/01/Strategi-Pembelajaran-Inovatif.Html](http://Fuadhasansuccen.Blogspot.Co.Id/2012/01/Strategi-Pembelajaran-Inovatif.Html)

- https://Bdkpadang.Kemenag.Go.Id/Index.Php?Option=Com_Content&View=Article&Id=639:Lingkungan-Sebagai-Media-Pembelajaran&Catid=41:Top-Headlines&Itemid=158
- <http://Efendi08.Blogspot.Co.Id/2013/03/Lingkungan-Sebagai-Media-Pembelajaran.Html>
- <http://Adymawan.Blogspot.Co.Id/2012/07/Paikem-Pembelajaran-Aktif-Inovatif.Html>
- <http://Makalahpendidikan-Sudirman.Blogspot.Co.Id/2012/07/Pembelajaran-Kreatif-Creative-Learning.Html>
- <http://Atthamimy.Blogspot.Co.Id/2014/11/Strategi-Pembelajaran-Aktif-Inovatif.Html>
- <http://Www.Anekamakalah.Com/2012/02/Hakikat-Pembelajaran-Efektif.Html>
- <https://Meldalialestari.Wordpress.Com/2016/12/29/Macam-Macam-Strategi-Pengajaran-Yang-Menarik-Dan-Menghibur-Bagi-Siswa/>
- Wikipedia. 2018. Kemiskinan. *Online*.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Kemiskinan> diakses
 tanggal 23 Agustus 2018
- Tri Bowop. Pembelajaran dalam Pendidikan.<http://tri-bowop.blogspot.co.id/2012/01/model-kooperatif-tipe-two-stay-two.html>.diakses pada tanggal 7 februari 2017\
- Sunday (2012).
<http://ayomengajarindonesia.blogspot.com/2012/12/belajar-kelompok.html> (diakses tanggal 27 april 2018).
- Xaviery. 2004. *Strategi Pembelajaran Sosiologi*, (online),
 (<http://re-searchengines.com/xaviery6-04.html/>,
 diakses pada 15 Oktober 2017)

BIODATA PENULIS

Akhiruddin, Lahir di Kabupaten Bone, Bune 30 September 1985, bertempat tinggal di Jalan Kajenjeng 4 Blok VI No. 132 Perumnas Antang Makassar. Penulis pernah menempuh Pendidikan (S1), di Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar (2011), Magister Pendidikan (S2) Pada Jurusan pendidikan IPS Kekhususan Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Makassar (2014).

Bekerja sebagai dosen di Jurusan Pendidikan Sosiologi STKIP Mega Rezky Makassar (2014-sekarang).

Rosnatang, lahir di Kabupaten Soppeng, 10 Nopember 1989, bertempat tinggal di Jl. Inspeksi PAM Awani Residence Blok A2 Makassar. Penulis pernah menempuh pendidikan di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar (2011), Magister Pendidikan pada jurusan pendidikan IPS Kekhususan Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Makassar (2014). Bekerja sebagai dosen di Jurusan

Pendidikan Sosiologi STKIP Mega Rezky Makassar (2014-sekarang).

Akhiruddin, S.Pd., M.Pd.
Rosnatang, S.Sos., M.Pd.

Editor:
DR. Jalal, M.Pd.

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan model, metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan untuk mencapai tujuan. **Strategi pembelajaran sosiologi** dalam dunia pendidikan bersifat positif, artinya pembelajaran sosiologi dimaksudkan untuk menggugah daya nalar, logis dan daya kritis mahasiswa/peserta didik terhadap fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya maupun masyarakat. Sosiologi merupakan ilmu yang berkembang sejalan dengan perkembangan masyarakat yang menjadi objek kajiannya. bahwa sosiologi merupakan refleksi dari keadaan masyarakat yang sedang berubah dan teori-teori yang dihasilkannya merupakan hasil dari keadaan masyarakat itu sendiri.

Pengajaran sosiologi di sekolah menengah maupun di perguruan tinggi berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, mengaktualisasikan potensi diri mereka dalam mengambil dan mengungkapkan status serta peran masing-masing dalam kehidupan sosial dan budaya yang terus mengalami perubahan. Sebagian orang tidak mengetahui apa itu ilmu sosiologi. Minimnya pengetahuan orang akan sosiologi membuat banyak orang salah persepsi tentang sosiologi. Sosiologi dianggap sama dengan psikologi, sosiologi identik dengan antropologi, dan masih banyak lagi persepsi keliru lainnya. Bahkan tidak jarang, peserta didik kita memiliki pemahaman yang sama dengan pandangan masyarakat awam. Bukan merupakan hal yang mudah bagi pengajar untuk menyajikan desain pembelajaran sosiologi yang menyenangkan peserta didik

STRATEGI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

STRATEGI PEMBELAJARAN SOSIOLOGI

(Dilengkapi dengan 60 Model dan 20 Metode
Pembelajaran)

ISBN: 978-602-53398-0-6

978-602-53398-0-6