SESI 6

Bagaimana Menciptakan Komunikasi yang Efektif Dalam Proses Pembelajaran?

Pendahuluan

Proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal jika proses tersebut menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Salah satu kunci untuk menjadikan proses pembelajaran menarik dan menyenangkan adalah guru mampu berkomunikasi secara efektif.

Guru yang baik bukan hanya mampu melaksanakan pembelajaran di kelas sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, namun lebih dari itu harus mampu memahami dan berinteraksi dengan peserta didik sehingga mereka dapat terlibat dalam pembelajaran secara aktif.

Keterlibatan peserta didik secara aktif dapat dicapai jika guru mampu membangun hubungan dengan mereka melalui komunikasi efektif. Komunikasi yang efektif akan menjadi jembatan antara guru dan peserta didik sehingga mampu membuka sekat-sekat pemisah yang ada di antara mereka. Komunikasi efektif dapat menjalin rasa simpati dan saling pengertian.

Jika hubungan yang harmonis telah terjalin maka guru akan mudah memasuki dunia peserta didik. Memahami peserta didik serta mengetahui minat dan motivasi peserta didik. Kondisi-kondisi seperti tersebut diatas akan memudahkan peserta didik belajar dan menyukai mata pelajaran. Semakin baik seorang guru melakukan komunikasi yang efektif dengan peserta didik semakin mudah mereka bekerja sama dengan peserta didik. Bila seorang guru mengetahui apa yang diinginkan peserta didik, serta mengetahui kelebihan dan kelemahan yang dimiliki peserta didik, maka akan sangat membantu dan mempermudah dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mencapai hasil yang lebih maksimal.

Karena pentingnya penguasaan komunikasi yang efektif bagi guru, maka dalam sesi ini peserta akan memperoreh pengetahuan dan keterampilan untuk dapat melakukan komunikasi yang efektif dengan peserta didik. Hal ini sejalan dengan tuntutan sertifikasi guru di mana setiap guru harus memiliki kompetensi inti diantaranya kompetensi dalam melakukan komunikasi yang efektif seperti yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 yang menyatakan bahwa kemampuan berkomunikasi merupakan kemampuan inti ke-7 yang harus dimiliki guru. Pada kompetensi 7.1 dinyatakan bahwa seorang guru harus memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain. Selanjutnya dalam kompetensi 7.2 guru dituntut untuk memiliki kompetensi berkomunikasi secara efektif, empatik , dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik yang terbangun secara siklikal dari (a) penyiapan kondisi psikilogis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan melalui bujukan dan contoh, (b) ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) respon peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) reaksi guru terhadap respons peserta didik, dan seterusnya.

Tujuan Sesi

Secara khusus setelah mengikuti sesi ini, peserta diharapkan mampu:

- Menjelaskan teori komunikasi
- Mengidentifikasi personality manusia
- Mengidentifikasi sensorik manusia
- Mempraktekkan gelombang otak (*brainwave*)
- Mempraktekkan Simpati
- Mempraktekkan keselarasan 3V (visual, vokal, verbal) dalam proses pembelajaran.

Pesan Kunci

1. Mengapa guru perlu menjelaskan teori komunikasi baik secara umum atau komunikasi dengan peserta didik?
2. Mengapa guru perlu mengidentifikasi personality manusia?
3. Mengapa guru perlu mengidentifikasi sensorik manusia?
4. Mengapa guru perlu menerapkan strategi pengalihan gelombang otak (*brainwave*)?
5. Mengapa guru perlu menerapkan strategi?
6. Mengapa guru perlu menerapkan keselarasan 3V dalam proses pembelajaran?

Petunjuk Umum

- Jelaskan secara seksama tujuan dan hasil belajar. Jelaskan pula tujuan utama sesi ini sesuai dengan Permen No. 16 tahun 2007 pada kompetensi inti 7 yakni agar guru dapat berkomunikasi secara efektif dan santun dengan peserta didik.
- Remaja yang dimaksud dalam sesi ini adalah peserta didik (peserta didik) yang diajar oleh peserta di kelas.
- Periksa sumber dan alat yang akan digunakan pada sesi ini. Ingatkan kembali kepada peserta untuk selalu menuliskan hasil belajarnya pada jurnal mereka masing-masing.
- Beri perhatian dan kesempatan jika ada peserta yang kurang terlibat dalam kegiatan.

Sumber dan bahan

- Kertas flipchart
- Spidol besar
- Handout 6.1 : Arti dan komponen-komponen komunikasi
- Handout 6.2 : Proses komunikasi
- Handout 6.3 : Strategi komunikasi efektif dalam pembelajaran
- Handout 6.4 : Indikator-indikator Personality manusia.

Waktu

Sesi ini berlangsung selama 90 menit. Trainer dapat mengikuti langkah-langkah yang dibuat secara fleksibel namun tetap mengacu pada alokasi waktu yang telah dibuat.

Ringkasan Sesi

I	C	A	R	E
Introduce 5 menit	**Connect 10 menit**	**Apply 60 menit**	**Reflect 5 menit**	**Extend 10 menit**
Trainer menyampaikan tema, tujuan dan hasil pembelajaran serta pertanyaan kunci pada peserta	Peserta menyampaikan pengalaman pribadi mereka yang berkaitan dengan komunikasi.	Trainer menyampaikan beberapa strategi komunikasi efektif dengan memahami personality, sensorik, dan gelombang otak manusia serta meminta peserta untuk berlatih .	Peserta melakukan pengendapan sesi ini dengan menjawab beberapa pertanyaan kunci.	Peserta ditugasi untuk terus berlatih melakukan komunikasi dengan menerapkan strategi komunikasi efektif.

Penyegaran

Letakkan tangan di atas kepala dan tangan kiri memegang perut . Tangan kanan menepuk-nepuk kepala dengan gerakan ke atas dan ke bawah Tangan kiri diletakkan di perut dengan mengusap/memuta-mutarkan telapak tangan di perut. Lakukan secara bersamaan! Ulangi beberapa kali. Kemudian ganti posisi (tangan kanan mengusap perut, tangan kiri menepuk-nepuk kepala secara bersamaan). Apa yang terjadi? Cobalah!

Rincian Langkah-langkah Kegiatan

Introduce (05 menit)

1. Cermati catatan pada bagian Pendahuluan sesi di atas untuk memberikan latar belakang singkat tentang tema yang akan dibahas dalam sesi ini.
2. Sampaikan tujuan dan hasil pembelajaran sesi serta pertanyaan-pertanyaan kunci. Jelaskan pada peserta bahwa mereka harus dapat menjawab pertanyan-pertanyaan tersebut pada akhir sesi.
3. Minta beberapa peserta untuk mengingat kembali pengalaman mereka ketika berkomunikasi. Trainer mengarahkan peserta untuk mengungkapkan pengalaman yang paling menyenangkan atau yang paling tidak menyenangkan.
4. Trainer menuliskan pengalaman-pengalaman tersebut di papan tulis.

Connect (10 menit)

1. Trainer melakukan Brainstorming dengan mengajukan pertanyaan, “faktor apa saja yang menjadikankomunikasi itu menarik dan efektif”.
2. Mintalah beberapa peserta untuk menjawab pertanyaan dan trainer mencatat semua jawaban peserta di papan tulis.
3. Trainer bersama-sama peserta membahas jawabantersebut.

Apply (60 menit)

1. Trainer memberikan penjelasan mengenaik personality, sensorik, dan gelombang otak (*brainwave*) manusia, serta simpati.
2. Kemudian seluruh peserta diminta mengidentifikasi personality dan sensorik dirinya sendiri.
3. Setelah itu diminta 3 orang dari peserta untuk menjadi *volunter* untuk maju secara bergantian, dan seluruh peserta diminta mengidentifikasi personality dan sensorik dari *volunter* yang maju.
4. Setelah itu peserta atau *volunter* yang maju diminta menilai dirinya sendiri untuk dicocokkan dengan hasil identifikasi peserta lainnya.
5. Selanjutnya seluruh peserta dibagi menjadi berpasang-pasangan untuk melakukan praktek simpati dengan teknik *mirroring* dan dipandu oleh trainer.
6. Kemudian trainer mengajak peserta untuk menyimpulkan semua materi.

Catatan Trainer
Proses meminta volunter dilakukan dengan teknik penunjukkan langsung untuk efisiensi waktu.

Reflect (5 menit)

1. Setelah selesai materi ini trainer menggali informasi sejauh mana peserta memperhatikan cara berkomunikasi mereka selama ini,terutama kepada peserta didik.
2. Adakah peserta merasakan perbedaan ketika mereka mencoba mempraktikan strategi komunikasi efektif ?
3. Apakah kompetensi yang telah dicapai pada akhir sesi dirasakan cukup optimal?

Extend (10 menit)

Tugasi peserta untuk terus berlatih berkomunikasi dengan selalu memperhatikan strategi komunikasi efektif, baik ketika berkomunikasi dengan peserta didik atau dalam kehidupan luas di masyarakat.

Pesan Kunci

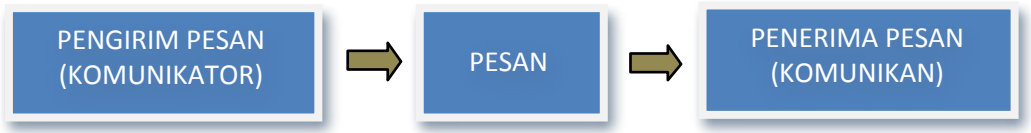
Sesungguhnya tidak ada komunikasi yang kaku, yang ada hanyalah seorang komunikator yang tidak fleksible. Untuk itu, jadilah pribadi yang fleksible agar dapat menselaraskan diri dengan komunikan dan dapat diterima, sehingga mampu menyampaikan pesan atau informasi dengan baik dan efektif.

Handout 6.1

Arti dan Komponen-Komponen Komunikasi

Secara sederhana komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian informasi yang dilakukan oleh seseorang atau lebih dengan menggunakan cara-cara tertentu. Keberhasilan sebuah komunikasi sangat tergantung dari penguasaan materi (pesan) yang ingin disampaikan dan bagaimana cara pesan itu disampaikan.

Komunikasi dapat diartikan juga sebagai membangun makna bersama terhadap gagasan, ide, atau perasaan yang disampaikan. Pengertian ini memberikan keseimbangan antara 3 komponen komunikasi, yakni komunikator (pengirim pesan), komunikan (penerima pesan), dan pesan itu sendiri. Artinya, pesan hanya punya arti jika komunikator dan komunikan berusaha menciptakan arti tersebut (terjadi *feedback*). Di samping ada beberapa hal yang mempengaruhi proses komunikasi itu, diantaranya strategi kamunikasi, pengetahuan, wawasan, pengalaman, dan penguasaan materi kamunikator akan mempengaruhi proses ketersampaiannya pesan terhadap komunikan.



Agar komunikasi dapat berlangsung dengan efektif, hendaknya seorang komunikator menguasai ilmu-ilmu pendukungnya, sehingga ia dapat menselaraskan diri dengan komunikan dan dapat diterima sebagai teman berkomunikasi. Keselarasan dalam berkomunikasi merupakan hal yang sangat penting, agar seorang komunikan merasa nyaman ketika diajak berkomunikasi. Seorang komunikator hendaknya memiliki fleksibilitas, sebagaimana orang bijak mengatakan “Sesungguhnya tidak ada komunikasi yang kaku, melainkan seorang kamunikatorlah yang tidak fleksible”.Ilmu-ilmu pendukung tersebut adalah ilmu personality, sensorik manusia, brainwave, dan simpati. Penjelasannya akan dipaparkan pada bagian berikutnya.

Handout 6.2

Proses Komunikasi

Secara garis besar proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder: Komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai

media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya yang secara langsung mampu "menerjemahkan" pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan. Adapun proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama, seperti surat, telepon, teleteks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film.

Pada umumnya kalau kita berbicara di kalangan masyarakat, yang dinamakan media komunikasi itu adalah media kedua. Jarang sekali orang menganggap bahasa sebagai media komunikasi. Hal ini disebabkan oleh bahasa sebagai lambang (*symbol*) beserta isi (*content*) –yakni pikiran dan atau perasaan– yang dibawanya menjadi totalitas pesan (*message*), yang tampak tak dapat dipisahkan. Tidak seperti media dalam bentuk televisi, film, radio, dan lain-lainnya yang jelas tidak selalu dipergunakan.

Dalam konteks pembelajaran, pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum. Pesan berupa isi ajaran dan didikan yang ada di kurikulum dituangkan oleh guru atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi baik simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun simbol nonverbal. Dalam hubungan ini, untuk memperoleh kejelasan tentang proses tersebut, ada baiknya kita kaji model proses komunikasi berikut ini:

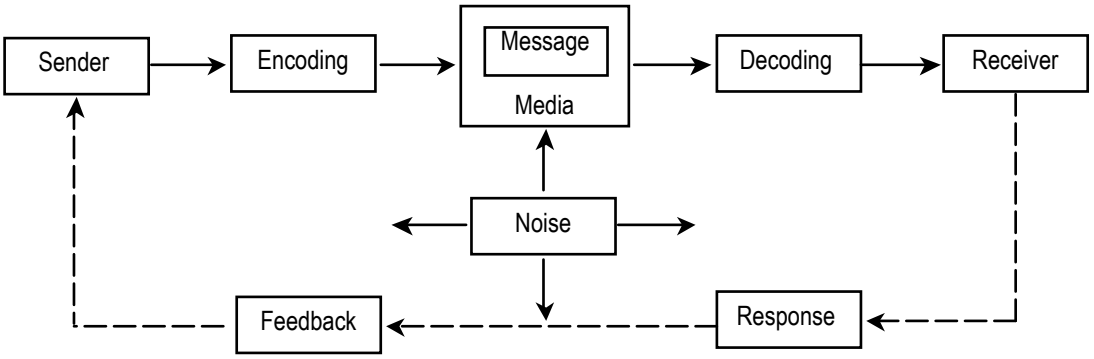


Diagram di atas berdasarkan pada definisi-definisi seperti "pikiran dan atau perasaan diteruskan dari syaraf otak yang satu ke syaraf otak lainnya". Proses penuangan pesan ke dalam simbol-simbol komunikasi oleh pengirim pesan (***sender***) itu disebut ***encoding.*** Selanjutnya penerima pesan (***receiver***) menafsirkan simbol-simbol komunikasi tersebut sehingga diperoleh pesan baru (*feedback*). Proses penafsiran simbol-simbol komunikasi yang mengandung pesan-pesan tersebut disebut ***decoding.*** Kita memperlakukan pesan (***message***), sebagai *sesuatu yang terlepas dari makna* yang dimiliki masing-masing *peserta komunikasi* (*sender* dan *receiver*). Baik pesan maupun umpan balik (***feedback***), keduanya-duanya merupakan seperangkat lambang bermakna yang tersampaikan oleh masing-masing peserta komunikasi; **media** adalah saluran komunikasi tempat berlalunya pesan; dan ***response*** adalah tanggapan, seperangkat reaksi pada *receiver* setelah diterpa pesan. Sementara ***noise*** adalah gangguan tak terencana yang terjadi dalam proses komunikasi.

Model komunikasi di atas menegaskan faktor-faktor kunci dalam komunikasi efektif. Komunikator harus tahu khalayak mana yang dijadikannya sasaran dan tanggapan apa yang diinginkannya. Ia harus terampil dalam meng-encode (menyusun sandi) pesan dengan memperhitungkan bagaimana komunikan sasaran biasanya meng-decode (menafsirkan pesan). Komunikator harus mengirimkan pesan melalui media yang efisien dalam mencapai khalayak sasaran.

Agar komunikasi efektif, proses penyandian (*encoding*) oleh komunikator harus bertautan dengan proses penafsiran pesan (*decoding*) oleh komunikan. Di sini, pesan dianggap sebagai tanda esensial yang harus dikenal oleh komunikan. Semakin tumpang tindih bidang pengalaman (*field of experience*) komunikator dengan bidang pengalaman komunikan, akan semakin efektif pesan yang dikomunikasikan, seperti tampak pada gambar di bawah:

Komunikator akan dapat menyusun sandi dan komunikan akan dapat menafsirkan sandi, hal ini hanya dalam istilah-istilah pengalaman yang dimiliki masing-masing. Memang ini merupakan beban bagi komunikator dari strata sosial yang satu (seperti guru) yang ingin berkomunikasi secara efektif dengan komunikan dari strata sosial yang lainnya (seperti peserta didik). Kenyataannya seringkali terjadi kegagalan dalam berkomunikasi. Penafsiran yang gagal atau kurang berhasil berarti kegagalan atau kekuarangberhasilan dalam memahami apa-apa yang didengar, dilihat, dibaca, dan diamatinya. Seperti tampak pada gambar, guru berbicara A dan para peserta didik berbeda-beda dalam memahaminya, ada yang memahaminya sebagai A, A1, B, bahkan ada yang sama sekali tidak paham apa-apa. Terlepas dari siapa yang bodoh dan siapa yang pintar, keadaan seperti inilah yang sering terjadi dalam proses komunikasi pembelajaran. Bisa jadi guru kurang berhasil dalam melakukan penyusunan sandi pada pesan yang disampaikannya (*encoding*)atau para peserta didiknya yang kurang berhasil dalam menafsirkan pesan yang diterimanya (*decoding*). Kegagalan komunikasi tersebut disebabkan adanya gangguan (*interference*) atau kegaduhan (*noise*). Gangguan tersebut dapat diidentifikasi dari faktor-faktor sebagai berikut di bawah ini:

1. Faktor *raw input*, yakni faktor peserta didik itu sendiri, bahwa tiap peserta didik memiliki kondisi yang berbeda-beda, baik kondisi fisiologisnya maupun psikologis.
2. Faktor *environmental input,* yakni faktor lingkungan, baik lingkungan sosial ataupun lingkungan alam.
3. Faktor *instrumental input,* diantaranya meliputi kurikulum, bahan, sarana atau fasilitas, guru.

Dilihat dari konteksnya, komunikasi pembelajaran termasuk dalam komunikasi publik atau disebut komunikasi kelompok atau *group communication*. Ada beberapa ciri yang dimiliki oleh konteks ini. *Pertama,* komunikasi publik/kelompok lebih sering muncul di tempat umum daripada di tempat pribadi, misalnya di auditorium, ruang kelas, ruang pertemuan, dan sebagainya. *Kedua,* komunikasi publik/kelompok relatif lebih formal dan biasanya ada perencanaan terlebih dahulu. *Ketiga,* ada sejumlah norma yang cukup jelas yang harus dipatuhi.

Proses pembelajaran tatap muka antara guru dengan peserta didik biasanya dilakukan di dalam kelas (ruang), guru dalam proses itu lebih berfungsi sebagai sumber pesan dan

peserta didik penerimanya. Meskipun komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran termasuk komunikasi publik atau kelompok, guru sewaktu-waktu bisa mengubahnya menjadi komunikasi antarpersonal; hal ini bisa dilakukan karena proses komunikasi tatap muka di kelas mempunyai kelompok yang relatif kecil. Terjadilah komunikasi dua arah atau dialog di mana peserta didik menjadi komunikan sekaligus sebagai komunikator, demikian pula guru. Terjadinya komunikasi dua arah ini ialah apabila para pelajar bersikap responsif, mengetengahkan pendapat dan tanggapan atau mengajukan pertanyaan, diminta atau tidak diminta. Sikap responsif peserta didik tentunya tidak hanya merespon guru saja tetapi dapat juga merespon peserta didik lain yang telah lebih dahulu memberikan stimulus (pendapat, tanggapan atau pertanyaan) dalam kondisi seperti ini maka telah terjadi komunikasi multi arah. Jika peserta didik pasif saja, dalam arti kata hanya mendengarkan tanpa ada gairah untuk mengekspresikan suatu pernyataan atau pertanyaan, maka meskipun komunikasi itu bersifat tatap muka, tetap saja berlangsung komunikasi satu arah.

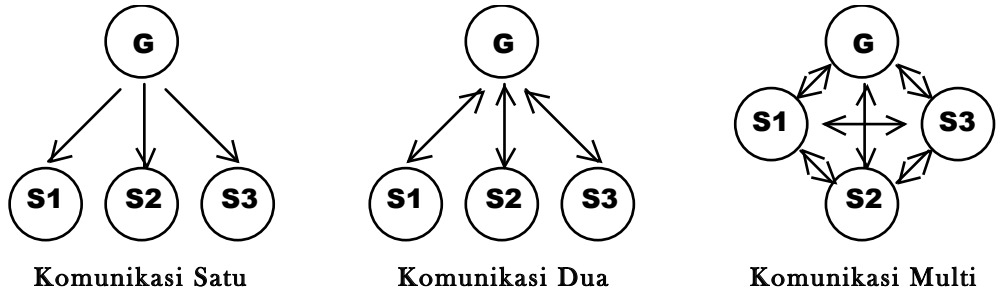


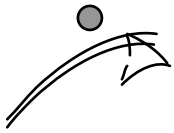
Diagram Jenis-Jenis Proses Komunikasi

Handout 6.3

Strategi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran

Strategi komunikasi yang akan diuraikan di sini adalah strategi komunikasi verbal (komunikasi primer). Sedangkan komunikasi lain selain komunikasi verbal akan dijelaskan pada sessi 7, yakni komunikasi yang menggunakan media.

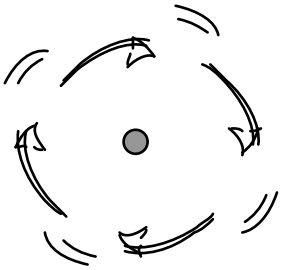
Sebelum membahas tentang strategi komunikasi efektif ada baiknya kita lihat fenomena orang berbicara. Dari fenomena ini akan tampak pola-pola bicara yang biasa dilakukan orang. Pola-pola bicara ini seringkali ikut mempengaruhi efektivitas komunikasi. Adapun pola-pola bicara tersebut adalah sebagai berikut:



1. Menyimpang dari hal yang mau dibicarakan

2. Meloncat dari satu hal ke hal lain

3. Berjalan ke belakang dari hal yang mau dibicarakan



4. Berputar di sekitar hal yang mau dibicarakan

5. Mengarah tepat ke sasaran

Dampak dari komunikasi verbal seperti pola satu sampai dengan empat di atas adalah tidak efektifnya komunikasi itu sendiri.

Di dalam pembelajaran, komunikasi merupakan alat yang sangat penting. Komunikasi dapat mempengaruhi psikologi belajar, yang mendorong peserta didik untuk mendengar, memperhatikan dan memahami apa yang disampaikan guru. Sebuah pepatah kuno dari Tiongkok mengatakan, "apabila ada proses belajar mengajar yang muridnya mengantuk bahkan tertidur, yang harus dibangunkan adalah gurunya". Ini artinya, komunikasi yang dibangun oleh guru tidak tepat sasaran, sehingga peserta didik tidak tertarik mendengarkannya.

Di era modern, komunikasi dalam pengajaran tentu sangat jauh berbeda dengan yang terjadi di era-era sebelumnya. Di era modern, pendidik bisa berbentuk banyak sekali, televisi, internet, lingkungan bahkan teman bisa muncul sebagai pendidik-pendidik baru. Ini sangat berbeda dengan zaman sebelumnya, dimana guru menjadi satu-satunya pendidik di luar keluarga. Karena perbedaan ini, tantangan seorang guru di era modern tidak sama dengan tantangan guru di masa lalu. Guru di era modern benar-benar harus cerdas berkomunikasi, cerdas dalam menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik bersemangat menerima informasi dan pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Terdapat 3 komponen penting yang harus diketahui dan dipahami dengan baik oleh seorang guru, yakni; 1) Personality Peserta Didik; 2) Sensorik Manusia dan 3) Gelombang Otak. Berikut penjelasan masing-masing komponen:

1. Personality Peserta Didik

   - Ilmu personality adalah ilmu mengenal karakter dan kepribadian manusia. Menurut ilmu Psikologi manusia, ada 4 karakter personality manusia yakni: 1) *Sanguinis* yang popular; 2) *Koleris* yang kuat; 3) *Melankolis* yang sempurna dan 4) *Phlegmatis* yang damai.
   - Seorang *sanguinis* yang popular merupakan pribadi yang selalu berbicara, di mana pun dan kapan pun ia berada. Ia senang melakukan hal-hal yang dapat menjadikan

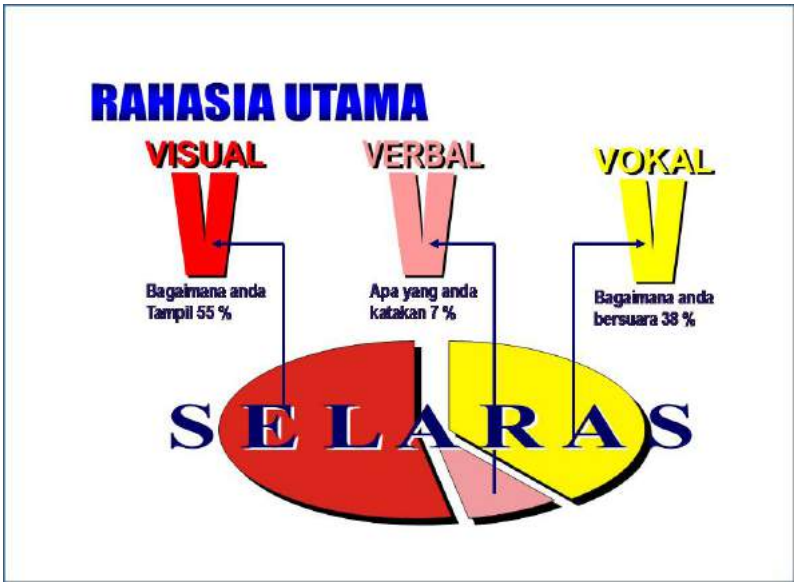
dirinya pusat perhatian, dan sering melemparkan humor-humor ketika berbicara. Dengan demikian ia menjadi popular. Tipikal sanguinis senang pujian dan senang diberi kesempatan untuk memimpin. Berkomunikasi dengan sanguinis hendaknya menjadi pendengar pada awalnya dan kemudian berilah pujian, baru pesan yang ingin kita sampaikan diutarakan.

- Seorang *koleris* yang kuat merupakan pribadi yang berorientasi kepada tugas dan dapat melakukan hal-hal yang dibebankan kepadanya ataupun organisasi dengan mandiri. Tipe ini dikenal sebagai tipe pemimpin yang senang mengatur dan perfeksionis. Orang koleris dalam biasanya kurang suka berbasa-basi. Berkomunikasi dengan koleris harus tegas dan jelas, sehingga ia suka karena merasa diri anda sama seperti dirinya.
- Seorang *melankolis* yang sempurna adalah pribadi yang perasa dan penuh perhitungan. Orang melankolis biasanya memiliki sesuatu yang khas dalam hidup. Ia hanya menerima pendapat orang lain jika ia merasa ada alasan kuat untuk menerimanya. Jika berkomunikasi dengan melankolis, hendaknya mampu memberikan kesan sempurna pada dirinya, baik secara lahiriah maupun cara menyampaikannya. Selain itu, saat menyampaikan pesan harus disertai argument yang kuat.
- Seorang *phlegmatis* yang damai, adalah orang yang berorientasi pada hubungan. Bagi seorang phlegmatic, kedamaian dalam hubungan adalah segalanya, orang tipe phlegmatic mudah menerima argument orang lain dan mengikuti arus pergaulan serta kondisi yang berlangsung. Berkomunikasi dengan seorang phlegmatic cukup mudah, cukup menarik perhatiannya, seorang phlegmatis akan mengikuti pesan yang disampaikan.

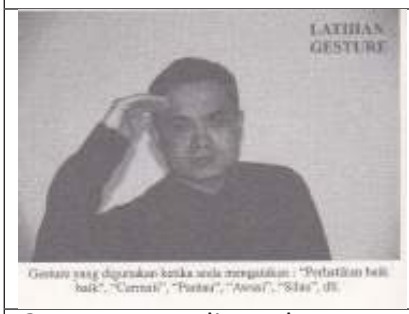
2. Sensorik Manusia

- Tahun 70an, pernahkan anda melihat serial Charlie Chaplin, film komedi pantomim yang tidak bersuara, hanya menggunakan ekspresi dan gerak tubuh. Menariknya, meski tidak ada kalimat apapun yang dikatakan, namun penonton bisa terpingkal-pingkal karenanya, dan seakan-akan memahami pesan yang hendak disampaikan. Bagaimana mungkin sebuah pesan bisa tersampaikan tanpa suara? Jawabannya dapat kita temukan dalam teori mengenai sensorik manusia.
- Sensorik manusia adalah indera yang melekat dalam diri manusia. Ada tiga tipe sensorik dalam komunikasi; 1) tipe visual yang dominan menggunakan indera penglihatan; 2) tipe auditory yang dominan menggunakan indera pendengaran dan 3) tipe kinestetik yang dominan menggunakan indera peraba/ perasa.
- Dalam film Charlie Chaplin, penonton yang bisa dengan cepat menerima maksud dari cerita tentu tipe visual, dan mungkin saja tidak menarik bagi tipe auditory dan sedikit menarik bagi tipe kinestetik. Tiga tipe sensorik ini, memerlukan cara berkomunikasi yang berbeda, dengan pendekatan komunikasi yang berbeda pula.
- Untuk seorang guru yang harus berhadapan dengan sejumlah peserta didik yang tentunya terdiri dari tiga tipe yang berbeda-beda, bagaimana cara nya

berkomunikasi dengan ketiganya secara bersamaan. Inilah yang dikembangkan Albert Mehrabian melalui teori 3V, yakni visual (bahasa tubuh), vocal (intonasi) dan verbal (kata-kata). Konon, di dalam bukunya *Silent Message*, Mehrabian menunjukkan bahwa pengaruh unsur visual (bahasa tubuh) mencapai 55%, vocal (intonasi) sebesar 38% dan yang terkecil verbal (kata-kata) sebesar 7%.Meski pengaruh masing-masing unsur tidak sama, namun kita tidak bisa mengabaikan salah satunya.



- Yang dimaksud dengan Visual adalah bagaimana seorang pembicara mampu menghadirkan mimic, gesture dan body language. Sedangkan Voice adalah bagaimana seorang pembicara menyadari bahwa dia harus mengeluarkan suara sesuai dengan komoditas pesannya yang akan disampaikan. Adapun Verbal adalah bagaimana seorang pembicara memilih kata-kata yang tepat sesuai dengan konsep atau esensi, maksud dan tujuan kita berbicara di depan umum.
- Jika ditinjau dari hasil penelitian Mehrabian, Visual mengambil porsi dominan dari Voice dan Verbal. Ini menunjukkan betapa mimic, gesture dan body language dalam berkomunikasi sangat berperan penting, dan ini juga menunjukkan bagaimana seorang guru di dalam kelas perlu memperhatikan mimik, *gesture* dan *body language* nya saat mengajar. Berikut beberapa hal teknis yang bisa dilakukan guru dalam memaksimalkan daya visual pengajaran;

Gesture: “Maju, Agak ke depan, ditarik dll yang sejenis	Gesture ketika anda mengatakan “memandang”, “meluruskan” dll yang sejenis	Gesture ketika anda mengatakan “mari”, “mengajak” dll yang sejenis
Gesture untuk kata “disini”, “ke bawah”, “begini”, “diciptakan”, “termasuk” dll yang sejenis	Gesture untuk kata “diatas”, “tinggi”, “kakak”, dll yang sejenis	Gesture untuk kata “menurun”, “rendah”, “pendek”, “menekan”, “anak-anak” dll yang sejenis
Gesture agak sinis ketika mengatakan “terserah anda”, “silakan”, “apa boleh buat” dll yang sejenis	Gesture yang digunakan ketika anda mengatakan “kebawah”, “rendah”, “memantau”, “ancang-ancang” dll yang sejenis	Gesture kata “mengerucut”, “sudut”, “rumah”, “siku” dll yang sejenis
		
Gesture yang digunakan untuk mengatakan “perhatikan baik-baik”, “cermati”, “awasi”, “silau” dll yang sejenis	Gesture untuk kata “saya”, “perasaan”, “hati”, “sayang”, “dada”, “qalbu”, “batin”, “sesak”, rindu”, dll yang sejenis	Gesture untuk mengatakan “menyerah”, “kalah”, “pasrah”, “santai”, “rileks”, “selesai” dll yang sejenis

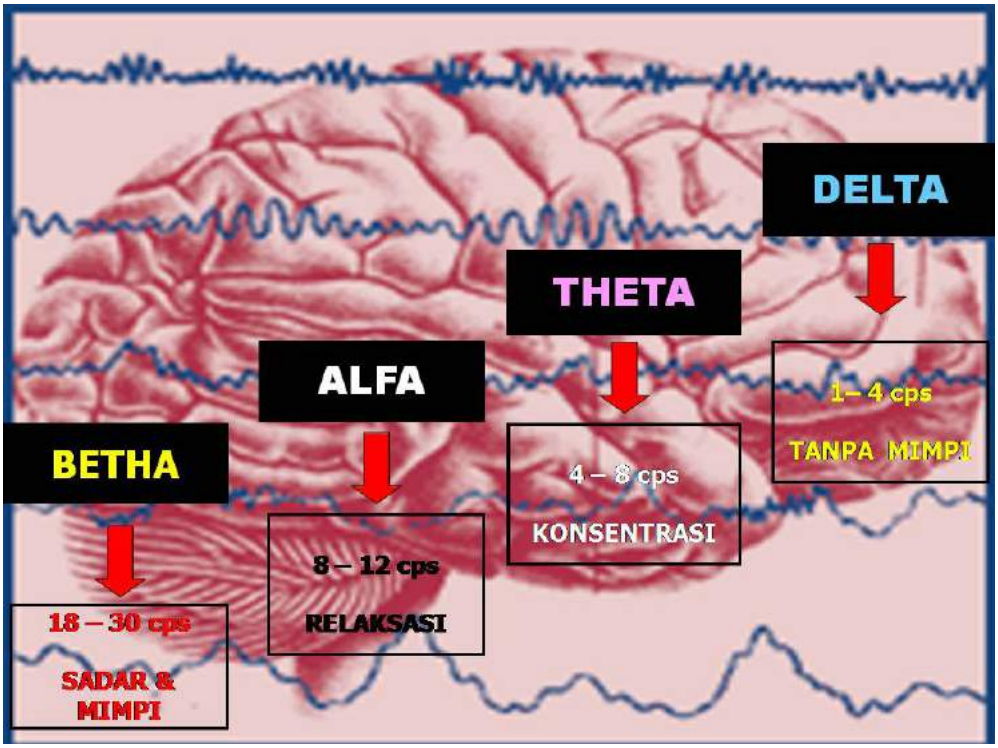
Dengan menggunakan 3V, seorang guru dapat melaksanakan pembelajaran yang efisien dan tepat sasaran. Secara teknis, 3V dilakukan dengan memperhatikan hal-hal berikut:

- Kenalilah karakter sasaran (peserta didik)
- Tunjukkan pentingnya materi yang akan disampaikan
- Gunakan kelucuan atau tingkah yang menyenangkan (entertaining)
- Ceritakan sebuah kisah ilustratif

- Gunakan sebuah kutipan yang merangsang pengetahuan
- Sebutkan hubungan, keyakinan, kepentingan dan perasaan bersama
- Berikan sebuah pertanyaan yang merangsang peserta didik
- Buatlah sebuah pernyataan yang ringkas dan tajam serta mendorong pembahasan suatu subjek
- Kemukakan kesempatan atau tujuan pertemuan yang dilakukan
- Pujilah apa yang sudah dilakukan peserta didik.

3. Gelombang Otak

- Gelombang otak atau dikenal juga dengan brainwave, adalah kondisi alam pikir seseorang yang mempengaruhi fokusnya. Gelombang otak berkaitan dengan kesadaran manusia dan kemampuan manusia dalam menerima informasi. Berdasarkan analisis yang digunakan dalam ilmu hypnosis, gelombang terdiri dari empat kategori; Betha, Alpha, Tetha dan Delta.



- *Gelombang Betha* merupakan gelombang otak yang terjadi pada saat seseorang mengalami aktivitas mental yang terjaga penuh. Kita berada di dalam kondisi ini ketika kita melakukan kegiatan sehari-hari dan berinteraksi dengan orang lain di sekitar kita. Gelombang ini diperlukan otak ketika berpikir rasional dan memecahkan masalah.
- *Gelombang Alpha* terjadi saat seseorang mengalami relaksasi atau mulai istirahat

dengan tanda-tanda mata mulai menutup atau mulai mengantuk. Gelombang ini dikenal pula dengan masa peralihan antara sadar dan tidak sadar. Fenomena alpha banyak dimanfaatkan oleh para pakar hypnosis untuk memberikan sugesti kepada pasiennya. Itu sebabnya gelombang ini dikenal pula dengan gelombang pengendali pemrograman bawah sadar.

- *Gelombang Tetha* terjadi saat seseorang mengalami tidur ringan atau sangat mengantuk. Tanda-tandanya nafas mulai melambat dan dalam, dan secara perlahan mulai terfokus ke dalam dirinya sendiri. Gelombang ini dikenal juga dengan gelombang trance, meditasi dalam atau khusyu'. Meski dikenal sebagai gelombang khusyu', namun melakukan pemrograman di gelombang theta perlu keterampilan khusus, karena gelombang ini dapat dengan mudah mengantarkan seseorang untuk tidur.
- *Gelombang Delta* memiliki amplitude yang besar dan frekuensi yang rendah. Fase delta adalah fase istirahat bagi tubuh dan pikiran. Tubuh anda melakukan proses penyembuhan diri, memperbaiki kerusakan jaringan, dan aktif memproduksi sel-sel baru saat kita tertidur lelap. Gelombang Delta adalah gelombang yang paling rendah pada otak.
- Dari keempat gelombang otak, yang paling baik untuk seorang guru saat mengajar adalah gelombang Betha dan Alpha. Namun, untuk bisa mengarahkan seorang ke gelombang Betha dan Alpha, seorang guru perlu kreatif dan perlu cerdas mengarahkan peserta didik nya untuk berada di gelombang Betha dan Alpha.
- Untuk itu, seorang guru perlu mampu mengambil simpati sasaran (peserta didik) dalam komunikasi, seperti; posisi tubuh terbuka, eye contact, mimic ceria, salam dan sebut nama, condong ke depan dan jabat tangan dan pancarkan energy positif. Selain hal-hal di atas, ada beberapa strategi yang semestinya digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suatu kondisi yang sugestif dan kondusif atau kondisi hypnotic. Strategi tersebut merupakan kerangka dasar dari seni berbicara di depan audience atau ilmu public speaking, yaitu melakukan ice breaking, energizing dan closing power.

4. Menarik Simpati

- Berdasarkan pada gelombang otak, seorang guru perlu memiliki kecerdasan dalam menarik simpati siswa. Berikut langkah-langkah yang bisa dilakukan;
  - *Ice Breaker* adalah upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perhatian dari orang lain dalam sebuah forum dalam rangka menarik fokus orang lain kepada dirinya.
  - *Energizing* adalah ice breaking yang dilakukan pada pertengahan sesi pembelajaran yang dilakukan untuk mempertahankan fokus peserta didik atau audience.
  - *Closing power* adalah kalimat penutup dalam sebuah proses pembelajaran yang mencakup inti dari materi yang disampaikan dan merupakan kalimat pengunci

dari materi tersebut. Hal ini dilakukan karena secara psikologis, manusia akan mengingat hal terakhir yang disampaikan dan diterima dalam sebuah sesi.

Handout 6.4

Indikator-Indikator Personality Manusia

Sanguinis Populer	Koleris Kuat
Ekstrovert Optimis Blak-blakan Berorientasi hubungan Bijaksana Mudah bergaul Emosional Artistik Memimpin	Ekstrovert Optimis Blak-blakan Berorientasi tugas Pasti dan terorganisir Berkemauan keras Tidak emosional Memimpin
Phlegmatis Damai	**Melankolis Sempurna**
Introvert Pesimistis Bicara lunak Berorientasi hubungan Berkemauan keras Tidak emosional Menganalisa	Introvert Pesimistis Bicara lunak Berorientasi tugas dan tujuan Emosional Artistik Menganalisa

Ikhtisar Sesi 6

- ✓ Komunikasi dapat diartikan dengan membangun makna bersama terhadap gagasan atau ide yang disampaikan
- ✓ Saat berkomunikasi terdapat 3 komponen yang terlibat, komunikator (pengirim pesan), komunikan (penerima pesan) dan pesan itu sendiri.
- ✓ Komunikasi yang baik terletak pada keberhasilan mengirimkan pesan dari komunikator kepada komunikan.
- ✓ Ketika pesan disampaikan, penerimaan bisa diterima berbeda-beda karena karakter penerima pesan yang berbeda. Ada yang cenderung auditory, ada yang visual, ada yang verbal-visual dan bahkan ada yang multi indera.
- ✓ Agar pesan dapat tersampaikan seorang komunikator perlu memaksimalkan 3V secara bersamaan. Visual atau ekspresi dan body language, Voice atau intonasi suara dan Verbal atau kata-kata yang diucapkan.
- ✓ Penerapan 3V secara selaras dalam proses pembelajaran akan sangat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran

SESI 7

Penerapan Metode-Metode Pembelajaran Aktif II

Pendahuluan

Salah satu cara terbaik untuk meningkatkan pembelajar aktif adalah dengan pemberian tugas kepada peserta didikyang dikerjakan dalam kelompok kecil . Dukungan sesama peserta didik dan keragaman pendapat, pengetahuan serta keterampilan mereka akan membantu menjadikan belajar bersama sebagai bagian berharga dari iklim belajar di kelas. Namun demikian, belajar bersama tidaklah selalu berlangsung efektif. Boleh jadi terdapat partisipasi yang tidak seimbang, komunikasi yang buruk, dan kebingungan dalam diri peserta didik. Metode-metode berikut ini dirancang untuk memaksimalkan manfaat dari belajar bersama dan meminimalkan kesenjangan

Tujuan Sesi

Secara khusus setelah mengikuti sesi ini, peserta diharapkan mampu:

1. menjelaskan filosofi metode *Information Search.*
2. menjelaskan filosofi metode *The Power of Two.*
3. menjelaskan filosofi metode *Snow Balling.*
4. menjelaskan prosedur *Information Search.*
5. menjelaskan prosedur *The Power of Two.*
6. menjelaskan prosedur metode *Snow Balling.*
7. mempraktekkan metode *Information Search*.
8. mempraktekkan metode *The Power of Two.*
9. mempraktekkan metode *Snow Balling.*

Pertanyaan kunci

1. Mengapa metode *Information Search, The Power of Two dan Snowballing* perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran?
2. Sebutkan langkah-langkah *Information Search, The Power of Two dan Snowballing*!

Petunjuk Umum

- Dalam Sesi ini trainer mengawalinya dengan melakukan review beberapa metode pembelajaran yang telah disampaikan di hari sebelumnya.
- Trainer harus mengetahui tujuan melakukan review, antara lain untuk mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan pada hari sebelumnya.
- Untuk selalu diingat adalah bahwa peserta pelatihan merupakan mitra kerja atau kolega. Perlakukan peserta sebagai pembelajar dewasa.
- Beri kesempatan kepada setiap peserta untuk berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan di sesi ini
- Beri perhatian dan kesempatan jika ada peserta yang kurang terlibat dalam kegiatan.
- Perhatikan ketersediaan sumber dan bahan seperti handout dan informasi tambahan, serta perangkat TIK seperti laptop, LCD, OHP. Pastikan bahwa semua kebutuhan untuk sesi ini telah siap
- Baca dengan seksama catatan untuk Trainer pada sesi ini dan lakukan dengan fleksibel

Sumber dan Bahan

- Flipchart
- Kertas Plano
- Potongan gambar
- Spidol
- Kertas HVS
- Handout 7.1 : Bersabarlah, tapi jangan mengurut dada
- Handout 7.2 : Lembar inventarisasi metode pembelajaran
- Handout 7.3 : Prosedur Metode "*Information Search*"
- Handout 7.4 : Prosedur Metode "*Power of Two* dan *Snow Balling"*

Waktu

Sesi ini memerlukan waktu minimal 60 menit

Ringkasan Sesi

I	C	A	R	E
Introduce **5 menit**	**Connect** **5 menit**	**Apply** **40 menit**	**Reflect** **5 menit**	**Extend** **5 menit**
Trainer mereview sesi 6 dan menjelaskan metode yang akan dibahas serta tujuan yang akan dicapai pada sesi ini	Trainer mengajukan pertanyaan tentang metode pembelajaran yang pernah peserta lakukan di dalam kelas	Peserta membaca handout, memahami dan mencari jawaban dari pertanyaan yang tertera pada handout tersebut	Trainer dan Peserta melakukan review tentang metode pembelajaran yang dipelajari di sesi ini	Peserta menuliskan langkah-langkah metode yang telah dipelajari dan mempelajari informasi tambahan sesi

Penyegar

Penyegar berikut ini masih terkait dengan metode yang disampaikan pada sesi ini. Metode yang disampaikan adalah terkait dengan penyatuan pandangan dalam kelompok diskusi berdua atau dalam diskusi kelompok yang melibatkan lebih banyak orang. Penggunaan penyegar ini bersifat opsional dan tergantung pada situasi, kondisi, dan waktu yang ada.

Siapkan banyak potongan gambar yang berbeda-beda, tetapi semuanya diambil dari bidang otomotif (ban,dashboard mobil, setir dan sebagainya), pemandangan, makanan, flora, dan fauna. Mintalah setiap peserta untuk memilih potongan gambar sesuai selera dan pikiran mereka masing-masing.

Setelah itu, berilah kesempatan mereka berkeliling untuk mencari persesuaian dengan gambar peserta lain. Selama berkeliling dan melakukan interaksi, setiap peserta tidak boleh berbicara sama sekali. Mereka hanya boleh melihat gambar dan menunjukkan gambar kepada peserta lain.

Setelah setiap peserta menemukan kesesuaian gambarnya. Mintalah mereka berkelompok dan melakukan briefing untuk membahas strategi dan visi tim. Selanjutnya setiap kelompok mempresentasikan kesesuaian gambar, strategi dan visi tim di depan kelas.

Sebagai variasi: Pemakaian gambar dan tema yang dipilih bisa bebas, seperti warna, sport alam, bangunan, dan sebagainya. Variasi lainnya adalah gambar yang dibagikan tidak utuh, artinya sudah dipotong menjadi beberapa bagian

Tahapan Kegiatan

Introduce (5 Menit)

1. Trainer menjelaskan arah sesi hari ini
2. Trainer mengajak peserta untuk mengingat kembali metode yang telah disampaikan pada sesi 2 (review)

Dalam melakukan review ini, undanglah salah seorang peserta untuk mengungkapkan pengalaman belajar di hari sebelumnya, atau dengan dipandu trainer, ajaklah para peserta untuk mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukan di hari sebelumnya. Sebagai contoh:

1. Bapak/Ibu, coba kita ingat kembali kegiatan yang telah kita lakukan kemarin:
2. Bapak/Ibu dikumpulkan dalam bentuk kelompok
3. Setiap kelompok diberi handout yang harus dibaca dan difahami
4. Kemudian setiap kelompok diberi pertanyaan yang harus dijawab dengan mengacu pada handout tadi
5. Selanjutnya, Bapak/Ibu diminta berdiskusi dalam kelompok
6. Setelah diskusi kelompok, hasil diskusi kelompok dituangkan dalam bentuk gambar/poster
7. Setelah aktivitas menggambar selesai, kelompok Bapak/Ibu diminta mempresentasikan gambar tersebut dengan cara member kesempatan seluruh anggota kelompok bicara 1 orang 1 menit
8. Ketika Bapak/Ibu diminta berkumpul membentuk kelompok, metode tersebut disebut *Small Group Discussion*, Ketika kelompok membuat gambar, metode itu disebut *Poster Session*,dan ketika mempresentasikan ke depan kelas bersama anggota kelompok disebut metode Jigsaw.

Apply(40 menit)

1. Bagikan Handout 3.1 kepada setiap peserta. Mintalah setiap peserta untuk membaca Handout tersebut
2. Berikan pertanyaan kepada setiap peserta dan minta mereka untuk mencari jawaban di dalam Handout yang telah dibagikan
3. Setiap peserta yang telah menemukan jawabannya, diminta untuk mengemukakan jawaban yang diperoleh, dengan menuliskan jawabannya di bagian belakang handout tersebut
4. Mintalah peserta untuk bergabung dengan teman sebelahnya
5. Tugasi setiap pasangan untuk mendiskusikan dan membandingkan hasil jawaban mereka masing-masing hingga menemukan pendapat yang sama
6. Setelah setiap pasangan menyelesaikan diskusinya, mintalah setiap pasangan untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka, sementara pasangan lain mengamati dan memperhatikan
7. Mintalah pasangan lain memberikan tanggapan atau komentar
8. Selanjutnya, mintalah setiap pasangan bergabung dengan pasangan lain, sehingga menjadi kelompok berempat, 8, 16 orang dan seterusnya
9. Tugasi setiap kelompok untuk mendiskusikan hasil kelompok sebelumnya
10. Setiap kelompok diminta untuk menuliskan hasil diskusi mereka di kertas plano
11. Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka
12. Mintalah kelompok lain untuk memberi tanggapan atau komentar

Reflect(5 menit)

1. Trainer dan Peserta melakukan review tentang metode pembelajaran yang dipelajari di sesi ini.
2. Trainer bersama peserta mereview langkah-langkah metode yang telah dilakukan

Extend (5 menit)

- Berikan setiap peserta lembar inventarisasi metode
- Mintalah seluruh peserta untuk mengisi lembar inventarisasi
- Di akhir sesi ini, bagikan Handout Informasi Tambahan untuk pengayaan wawasan peserta

Pesan Kunci

Aktivitas belajar yang efektif membantu peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya

Handout 7.1

Pembelajaran Yang Menyenangkan

(*diambil dari artikel di Kompas yang ditulis Achmad Sapari*)

Dalam situasi pembelajaran yang berlangsung secara monoton, peserta didik merasa **"tersiksa"** dan bahkan seperti di penjara. Apalagi guru-guru sebagai motivator dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, maka suasana pembelajaran akan semakin menyiksa.

Dalam rangka menerapkan manajemen berbasis sekolah (school based management) yang umum disingkat MBS dan pembelajaean aktif, perlu kiranya dipikirkan model pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk memberikan kenyamanan tersendiri bagi peserta didik dalam belajar.

Sebelum mengajar, seorang guru harus sudah merancang pembelajaran yang akan disajikan. Dalam merancang pembelajaran tersebut guru dapat mendiskusikannya dengan sesama guru, kepala sekolah, atau pengawas. Dalam diskusi tersebut dibahas materi apa yang akan diajarkan, bagaimana metodenya, bagaimana alat peraganya, dan bagaimana evaluasinya. Sering seorang guru dalam merancang pembelajaran kehilangan " **Seni "** mengajar. Artinya, mereka terlalu terpaku kepada mekanisme yang sudah baku, runtut dan terprogram. Dalam merancang pembelajaranpun, seni yang akan ditampilkan dalam pembelajaran mestinya sudah dipersiapkan pula. Pada bagian manakah mereka akan menyelinginya dengan " **sense of humor** " sebagai bumbu dalam pembelajaran.

Ketika mengajar, guru bisa menggunakan model pendamping pembelajaran. Biasanya, kegiatan seperti ini pada sekolah-sekolah yang sedang melaksanakan sebuah uji coba. Kehadiran kepala sekolah atau pengawas di kelas tidak dianggap semagai momok bagi

guru, melainkan menjadi mitra. Jika ada sesuatu kurang mengena, maka guru dapat mengkonsultasikan dengan para pendamping atau para pendamping secara aktif turut terlibat dalam pembelajaran. Karena kelas sudah diubah suasananya sedemikian rupa, maka peserta didik tidak akan merasa terkejut dalam kehadiran beberapa orang selain gurunya. Justru dengan cara-cara komunikatif, maka peserta didik akan merasa diperhatikan.

Cara lain adalah guru merancang pembelajarannya melalui sebuah diskusi dengan rekan sejawat atau kepala sekolah, sedangkan dalam perakteknya, mereka tidak didampingi oleh orang lain. Hanya saja yang perlu ditekankan adalah keterlibatan emosional peserta didik harus benar-benar terjaga, sehingga suasana pembelajaran benar-benar aktif.

Dalam suasana pembelajaran aktif saja sebenarnya pembelajaran yang menyenangkan sudah mulai tercapai. Apalagi jika guru secara kreatif dapat menjalankan komunikasi dua arah yang menyenangkan. Senyum guru, misalnya mempunyai makna yang sangat dalam bagi keberhasilan pembelajaran. Sebab, senyum itu mencairkan suasana yang beku, monoton dan tidak menarik.

Guru yang dapat membuat muridnya betah tinggal di kelas adalah guru yang menyenangkan. Saya masih ingat ketika diajar oleh seorang guru SD yang menyenangkan. Meskipun bel istirahat atau bel pulang sudah berdentang, rasanya keinginan untuk beristirahat atau pulang tidak terlalu menggebu-gebu. Ada rasa nyaman di kelas. Ada rasa damai karena Pak Guru telah menciptakan suasana kelas dengan amat menyenangkan.

MBS memberikan peluang bagi kepala sekolah atau guru untuk menjabarkan kurikulum dan mengelolah kelas dengan sebaik-baiknya. Tidak ada lagi model-model pembelajaran yang dipaksakan. Justru jika ada temuan-temuan yang kreatif mengenai model pembelajaran " **baru** ", maka guru dapat menerapkannya dalam pembelajaran.

Pembelajaran yanc menyenangkan mengundang unsur " **bermain** " dalam kegiatan pembelajaran, apalagi untuk kelas I dan II SD. Guru yang tidak bisa membawa anak-anak ke alam " **permainan yang menyenangkan** ", jangan harap tujuan pembelajaran khusus akan tercapai.

Bagaimana dengan peserta didik kelas III – IV atau peserta didik SMP dan SMA ? masih banyak cara untuk mengantar sebuah pembelajaran menjadi menyenangkan. Guru dapat menggunakan alat peraga yang dirancang bersama peserta didik. Kemudian mendiskusikan bersama. Pendeknya, peserta didik benar-benar dilibatkan secara penuh dalam pembelajaran. Dengan demikian akan terjalin sebuah hubungan yang menyenangkan pula. Batas otoritas guru dan peserta didik sebagai komponen lain dalam pembelajaran sudah tidak terasa sama sekali. Yang ada adalah **KEMITRAAN.**

Maka, dengan cara-cara seperti itulah pembelajaran akan benar-benar dapat menyenangkan, baik bagi guru maupun peserta didik. Uji coba yang dilakukan di beberapa sekolah di Kabupaten Mojokerto untuk MBS, pembelajaran aktif dan partisipasi masyarakat, serta di Kabupaten Sidoarjo untuk model pendampingan pembelajaran, menunjukkan adanya hasil belajar, jika model-model seperti itu dikembangkan di sekolah-sekolah lain di Indonesia, maka pembelajaran akan benar menyenangkan dan pada akhirnya mutu pendidikan akan meningkat.

Semua itu tentu membutuhkan **i'tikad baik pemerintah termasuk di dalamnya adalah kepala sekolah dan guru sebagai agen sentral kurikulum.**

Pertanyaan :

1. Apa yang anda ketahui tentang **Pembelajaran Yang Menyenangkan ?**
2. Bagaimana cara`menerapkan **Pembelajaran Yang Menyenangkan ?**
3. Unsur apa saja yang terkandung dalam **Pembelajaran Yang Menyenangkan ?**

4. Apa tujuan **Pembelajaran Yang Menyenangkan ?**
5. Apa pembelajaran yang anda lakukan sudah menerapkan **Pembelajaran Yang Menyenangkan ?**

Handout 7.2

Lembar Inventarisasi Metode Pembelajaran

No.	Nama Metode	Langkah-langkah penerapan Metode

Handout 7.3

Prosedur Metode Information Search

Metode ini dapat diterapkan pada materi-materi yang padat, monoton dan membosankan. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti koran, majalah dan sebagainya. Metode ini memiliki prosedur penerapan sebagai berikut:

1. Trainer/Guru membagi kelas ke dalam beberapa kelompok kecil
2. Buatlah pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya terdapat dalam teks
3. Trainer/Guru membagikan handout atau bahan bacaan yang telah ditentukan
4. Berikan pertanyaan yang telah dibuat kepada peserta/peserta didik
5. Mintalah peserta/peserta didik untuk mencari jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang anda buat di dalam handout yang dibagikan atau bahan bacaan yang ditentukan
6. Ulang kembali semua jawaban dari peserta/peserta didik dan mengembangkan jawaban tersebut untuk menambah informasi peserta/peserta didik, sehingga jawaban yang didapat semakin jelas

Handout 7.4

Prosedur Metode The Power of Two dan Snow Balling

A. Kekuatan Berdua (The Power of Two)

Metode ini digunakan untuk mendorong peserta didik memiliki kepekaan terhadap pentingnya bekerja sama. Filosofi metode ini adalah “Berfikir berdua lebih baik daripda berfikir sendiri”.

Metode ini memiliki prosedur penerapan sebagai berikut:

1. Ajukan satu atau lebih pertanyaan
2. Mintalah peserta didik untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut secara individual;
3. Setelah semua menjawab, mintalah kembali kepada peserta didik untuk berpasangan dan saling bertukar jawaban dan membahas secara bersama-sama dengan pasangannya
4. Mintalah setiap pasangan tersebut untuk membuat jawaban baru hasil pembahasan dan diskusi dengan pasangannya
5. Ketika semua pasangan telah merumuskan jawaban baru, maka bandingkan jawaban

tersebut dengan jawaban pasangan lain di kelas tersebut.

6. Di akhir metode ini penting bagi guru untuk menyimpulkan seluruh proses.

B. Metode Bola Salju 1-2-4-8-16- dst (Snowballing)

Metode ini diawali dengan melakukan aktivitas baik itu kegiatan mengamati maupun membaca yang dilakukan secara individu. Kegiatan perorangan ini kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kelompok kecil yang terdiri dari dua orang berkembang menjadi empat orang, delapan orang, enam belas orang, dan seterusnya hingga berakhir pada pembagian dua kelompok besar dalam satu kelas. Metode ini memiliki prosedur penerapan sebagai berikut:

1. Kemukakan sebuah masalah
2. Mintalah setiap peserta didik untuk berpendapat
3. Setelah semua menjawab, minta kembali kepada peserta didik untuk berpasangan (setiap pasangan terdiri atas 2 orang). Satu sama lain saling bertukar jawaban dan membahasnya.
4. Apabila setiap pasangan selesai membahas, mintalah tiap-tiap pasangan itu untuk mendiskusikannya dengan pasangan yang lain. Demikian seterusnya sampai terbentuk 2 kelompok besar dalam satu kelas
5. Setelah terbentuk 2 kelompok besar, mintalah kepada kedua kelompok itu untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka

Ikhtisar Sesi 7

- ✓ Sesuai dengan istilahnya, PAIKEM adalah metode-metode pembelajaran aktif yang membantu menciptakan pembelajaran menjadi kreatif dan menyenangkan.
- ✓ Metode pembelajaran aktif ini perlu ada di dalam rancangan pembelajaran kelas guru, dan perlu disiapkan sebelum guru masuk ke dalam kelas. Sebab pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang difasilitasi oleh guru.
- ✓ Beberapa metode pembelajaran aktif yang bisa menjadi bagian dari rancangan pembelajaran diantaranya adalah; Information Search, The Power of Two, dan Snowballing.
- ✓ Kunci keberhasilan pelaksanaan PAIKEM terletak pada bagaimana guru meramu setiap metode aktif dalam rancangan pembelajaran kelasnya dan konsistensi guru dalam melaksanakan setiap metode di dalam pembelajaran kelas.Bagaimana pun juga metode aktif akan menjadikan kelas, kelas yang menyenangkan untuk guru dan peserta didik.
- ✓ Guru dapat menggabungkan beberapa metode dalam satu kali tatap muka.

SESI 8

Bagaimana Memilih Media Pembelajaran Yang Tepat?

Pendahuluan

Dalam upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat mencapai hasil yang optimal, maka keberadaan media dan sumber belajar harus mendapatkan perhatian yang serius. Memilih media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu guru dalam mencapai hasil yang sempurna.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesatnya memaksa kita untuk mengubah cara pandang dan berfikir secara praktis dan efisien pada semua aspek kehidupan. Begitu juga dalam masalah memilih media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus dengan cermat dan teliti untuk memilih berbagai media dan sumber belajar.

Pemerintah dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 pada kompetensi inti guru ke–5 mengharuskan guru mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dan sumber belajar.

Pada sesi ini akan dibahas bersama mengapa guru perlu memiliki pengetahuan tentang media dan sumber belajar sehinga mereka akan mampu menentukan media dan sumber mana yang cocok dan sesuai dengan mata pelajaran dan kompetensi yang akan di capai.

Tujuan Sesi

Secara khusus setelah mengikuti sesi ini, peserta diharapkan mampu:

1. Menjelaskan arti dan fungsi media pembelajaran
2. Mengidentifkasi macam-macam media pembelajaran
3. Menjelaskan dasar pertimbangan pemilihan media pembelajaran

Petunjuk Umum

- Trainer harus mempersiapkan dengan baik, penuh percaya diri, mohon diingat baik-baik bahwa peserta pelatihan adalah mitra kerja atau kolega.
- Jelaskan secara seskama tujuan dan hasil belajar. Jelaskan pula tujuan utama sesi ini sesuai dengan Permen No. 16 tahun 2007 pada kompetensi inti guru ke-5 yakni agar guru dapat memilih media dan sumber belajar yang tepat.
- Periksa sumber dan alat yang akan digunakan pada sesi ini. Ingatkan kembali kepada

peserta untuk selalu menuliskan hasil belajarnya pada jurnal mereka masing-masing.

- Beri perhatian dan kesempatan jika ada peserta yang kurang terlibat dalam kegiatan.

Sumber dan Bahan

- Kertas flipchart
- Spidol marker besar
- Handout 8.1 : Arti dan Fungsi Media
- Handout 8.2 : Macam-macam Media Pembelajaran
- Handout 8.3 : Tips Pemilihan Media Pembelajaran

Waktu

Sesi ini berlangsung selama 60menit. Trainer dapat mengikuti urutan waktu yang ditetapkan secara fleksibel untuk tiap tahap kegiatan seperti yang ditunjukkan.

Ringkasan Sesi

I	C	A	R	E
Introduce 5 menit	**Connect 5 menit**	**Apply 40 menit**	**Reflect 5 menit**	**Extend 5 menit**
Penjelasan latar belakang, tujuan, dan hasil belajar, serta pertanyaan kunci	Peserta mengungkapkan pengalaman mereka ketika mengajar, media apa saja yang biasa mereka gunakan.	Bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan handot 8.1, 8.2, 8.3 dilanjutkan dengan presentasi masing-masing kelompok	Menanyakan kepada peserta mengenai ketercapaian tujuan sesi ini. Memberikan kesempatan kepada peserta untuk menulis hasil belajar sesi ini ke dalam	Peserta mempelajari semua informasi tambahan sesi 1 dan membuat analisa kasus berdasarkan

Rincian Langkah-Langka Kegiatan

Introduce (5 menit)

1. Sampaikan tujuan, hasil belajar dan pertanyaan kunci. Jelaskan bahwa indikator keberhasilan jika peserta telah mampu menjawab pertanyaan kunci.
2. Lakukan curah pendapat dengan peserta untuk mengidentifikasi berbagai media yang

selama ini biasa digunakan di kelas. Lakukan kegiatan selama 3 menit dan trainer menuliskan hasilnya di papan tulis/whiteboard, atau di kertas flipchart.

3. Sampaikan beberapa poin utama yang terdapat dalam pendahuluan sesi ini.

Connect (5 menit)

1. Trainer menyebutkan beberapa kata seperti, komputer, LCD, buku teks,pemilihan kepala desa, internet, film, menonton drama, dll.
2. Trainer bertanya kepada peserta , apa yang merekaketahui tentang benda-benda tersebut dan kaitkan dengan pembelajaran.

Apply (40 menit)

1. Trainer membagikan hand-out 8.1, 8.2, 8.3, kepada peserta.
2. Peserta diminta untuk membaca ketiga handout dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di bawahnya
3. Peserta diminta melakukannya secara berpasangan
4. Trainer meminta salah satu pasangan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka, secara acak. Pasangan lain diberikan waktu untuk menanggapi.
5. Trainer meminta peserta untuk berkelompok menjadi 6 kelompok.
6. Tugas masing-masing kelompok membuat contoh media pembelajaran sederhana yang menarik.
7. Trainer meminta pasangan yang lain melakukan *shopping idea* tentang produk media yang dimiliki oleh kelompok lain
8. Masing-masing peserta kembali kepada kelompoknya dan diskusi tentang produk media siapa yang paling menarik dengan mengerjakan Hand Out 8.4.?

Catatan untuk Trainer

Melalui LCD trainer memberikan penjelasan tentang materi yang ada pada hand out-hand out tersebut dengan diselingi tanya jawab dengan peserta.

Reflect (5 menit)

1. Tampilkan melalui LCD atau bacakan kembali pertanyaan kunci.
2. Beri kesempatan kepada setiap peserta untuk menjawab pertanyaan kunci tersebut dan cek seluruh peserta apakah telah mampu menjawab.
3. Minta kepada peserta untuk membuat menuliskan pesan kunci serta hasil pembelajaran yang mereka peroleh di sesi ini pada jurnalnya masing-masing.

Extend (5 menit)

Di luar sesi, minta setiap peserta mempelajari kembali seluruh informasi tambahan dalam sesi ini. Berdasarkan hal itu, minta mereka menuliskan kasus yang pernah mereka alami di kelas yang berhubungan dengan media dalam proses pembelajaran .

Pesan Kunci

Proses pembelajaran akan menyenangkan bagi peserta didik jika guru memahami perbedaan-perbedaan yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu pemilihan media dan sumber belajar yang tepat akan sangat membantu untuk menciptakan prosespembelajaran yang menyenangkan dan akan mencapai hasil yang maksimal.

Handout 8.1

Arti dan Fungsi Media

A. Arti dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif:

Beberapa fungsi media pembelajaran, diantaranya adalah :

1. **Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar**

   Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat ”sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.

   Sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.

   Pada usia sekolah terutama setelah menyelesaikan sekolah dasarnya, anak didik telah mencapai tingkat kesadaran sosial yang jelas sebagai hasil pengalamannya dengan keluarganya, kawan-kawan sekolahnya (orang-orang dewasa dan anak-anak), kelompok-kelompok keagamaan dan masyarakat, dan media sosialisasi lainnya, seperti film, acara radio, buku, dan majalah, itu semua adalah sumber belajar bagi anak bersangkutan.

2. **Fungsi Semantik**

   Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

   Bahasa meliputi lambang (symbol) dan isi (content) –yakni pikiran dan atau perasaan– yang keduanya telah menjadi totalitas pesan (message), yang tidak dapat dipisahkan. Unsur dasar dari bahasa itu adalah “kata”. Kata atau kata-kata sudah jelas merupakan simbol verbal. Simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk atau dipandang sebagai wakil sesuatu lainnya.

Bila simbol-simbol kata verbal tersebut hanya merujuk pada benda, misalnya Candi Borobudur, Big Ben di London, jantung manusia, atau ikan paus, maka masalah komunikasi akan menjadi sederhana, artinya guru tidak terlalu kesulitan untuk menjelaskannya. Ia bisa menjelaskan kata verbal itu dengan menghadirkan photo Candi Borobudur, Big Ben, mock up, dan gambar ikan paus.

Bila kata tersebut merujuk pada peristiwa, sifat sesuatu, tindakan, hubungan, konsep, dan lain-lain, misalnya kata iman, etika, akhlak, atau tanggung jawab, maka masalah komunikasi menjadi tambah rumit, yakni bila komunikasinya melalui bahasa verbal. Namun bagi guru yang kreatif dan mampu mendayagunakan media pembelajaran secara tepat hal itu dapat dengan mudah diatasi, yakni dengan memberikan penjelasan melalui bahasa dramatisasi, simulasi, cerita (mendongeng), cerita bergambar, dan lain-lain.

3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu:

a. Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya.
b. Kemampuan media menjadikan objek atau persitiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat.
c. Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi.

Kedua, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia, yaitu:

a. Membantu peserta didik dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti molekul, sel, atom dan lain-lain.
b. Membantu peserta didik dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti proses metamorfosis.
c. Membantu peserta didik dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara.
d. Membantu peserta didik dalam memahami objek yang terlalu kompleks.

4. Fungsi Psikologis

a. Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para peserta didik dapat memfokuskan

perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya.

Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian peserta didik. Dalam psikologi komunikasi, fenomena ini –ketika *kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya*– disebut perhatian selektif/ *selective attention*.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin. Perlu diingat bahwa antara tingkah laku afektif dengan tingkah laku kognitif selalu berjalin erat. Pemisahan antara keduanya hanyalah perbedaan tekanan.

c. Fungsi Kognitif

Peserta didik yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang –dalam psikologi– semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental.

Semakin banyak peserta didik dihadapkan pada objek-objek akan semakin banyak pula pikiran dan gagasan yang dimilikinya, atau semakin kaya dan luas alam pikiran kognitifnya. Pembahasan tentang aktivitas kognitif ini, meliputi persepsi, mengingat dan berpikir.

d. Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi peserta didik. Imajinasi (imagination) adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

e. Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan seni mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan peserta didiknya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat memotivasi peserta didiknya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dan dengan cara

memberikan dan menimbulkan harapan. Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri peserta didik. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.

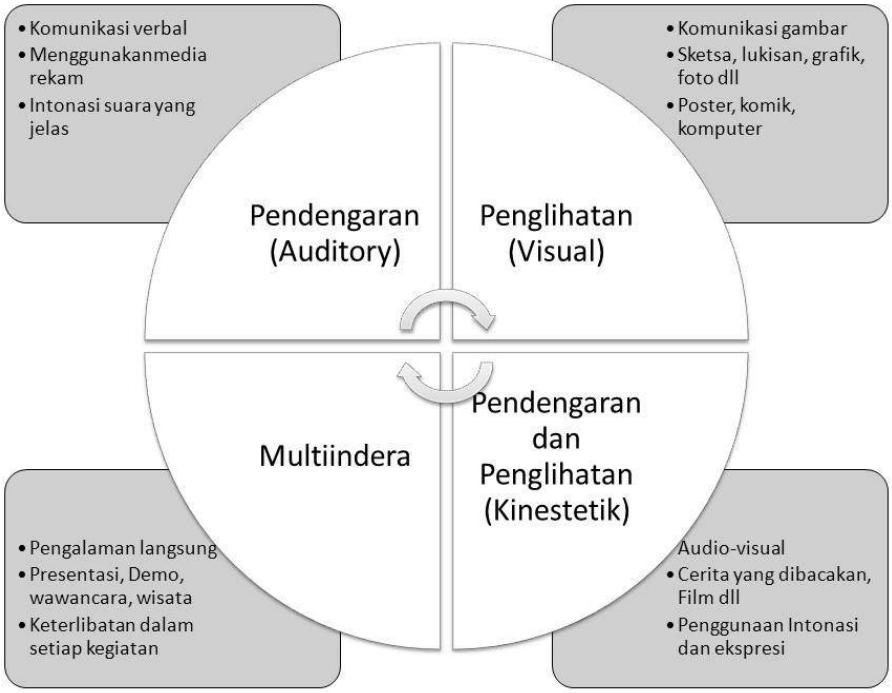
PERTANYAAN:

1. Apa yang dimaksud dengan Media Pembelajaran?
2. Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, jelaskan fungsi-fungsi tersebut.

Hand out 8.2

Macam-Macam Media Pembelajaran

Dalam modul ini, jenis-jenis media akan didasarkan pada indera yang terlibat. Klasifikasi media berdasarkan indera ini lebih disebabkan pada pemahaman bahwa pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*). Dengan demikian, media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia, sebagaimana terlihat dalam gambar berikut:



Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Yang termasuk media ini adalah program radio dan program media rekam, seperti piringan hitam (sudah tidak populer), pita magnetik, cakram compact disk, audio chips. Program radio sangat sesuai untuk sasaran dalam jangkauan yang luas; dan dalam dunia pendidikan ia telah digunakan untuk Pendidikan Jarak Jauh. Sedangkan program media rekam sangat mungkin untuk sasaran dalam jangkauan terbatas, seperti dalam proses pembelajaran di kelas kecil maupun di kelas besar (ruang auditorium).

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media visual non-cetak. Pertama, media visual-verbal, adalah media visual yang memuat pesan-pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual-nonverbal-grafis adalah media visual yang memuat pesan nonverbal yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan photo), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual nonverbal-tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur atau maket, mock up, specimen, diorama, bak pasir.

Jenis media visual yang pertama dan kedua bisa dibuat dalam bentuk media cetak seperti buku, majalah, koran, modul, komik, poster dan atlas; bisa juga dibuat di atas papan visual seperti papan tulis dan papan pamer (display board); dan bisa dibuat dalam bentuk tayangan, yakni melalui projectable aids atau alat-alat yang mampu memproyeksikan pesan-pesan visual, seperti opaque projector, OHP (overhead projector), LCD.

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Media ini secara garis besar dapat dibagi dua, yakni media audio visual murni dan audio visual tidak murni. Media audio visual murni berarti unsur suara dan unsur visualnya berasal dari sumber yang sama (satu unit), seperti televisi, video, cinema film; sedangkan audio visual tidak murni berarti unsur suara dan unsur visual berasal dari sumber yang berbeda (unit terpisah), yakni dengan cara memadukan alat proyeksi dan alat rekam dalam satu proses pembelajaran, seperti OHP dengan tape recorder.

Terakhir, multimedia yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala benda asli, demostrasi, dan widiawisata, termasuk juga multimedia berbasis komputer.

PERTANYAAN :

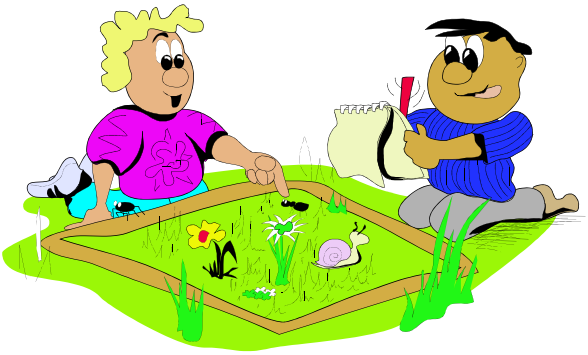
1. Apa yang dimaksud dengan Media Audio, Media Visual, Media Audio Visual dan Multi Media? Berikan beberapa contoh dari setiap jenis.
2. Dari pengalaman di lapangan, media mana yang paling efektif? Berikan alasan.

Handout 8.3

Tips Pemilihan Media Pembelajaran

1. Karakteristik Peserta didik

Karakteristik peserta didik adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Untuk konteks ini, yang harus diperhatikan adalah karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal atau *prerequisite skills,* yakni kemampuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan ini merupakan hasil dari berbagai pengalaman masing-masing peserta didik.



Pengetahuan mengenai karakteristik peserta didik ini memiliki arti yang cukup penting dalam interaksi belajar-mengajar. Terutama bagi guru, informasi mengenai karakteristik peserta didik senantiasa akan sangat berguna dalam memilih dan menentukan pola-pola pengajaran yang lebih baik, yang dapat menjamin kemudahan belajar bagi setiap peserta didik. Guru akan dapat merekonstruksi dan mengorganisasikan materi pelajaran sedemikian rupa, memilih dan menentukan metode dan media yang lebih tepat, sehingga akan terjadi proses interaksi dari masing-masing komponen belajar-mengajar secara optimal. Hal ini jelas menantang guru untuk selalu kreatif dalam rangka menciptakan kegiatan yang bervariasi, agar masing-masing individu peserta didik dapat berpartisipasi secara maksimal dalam proses pembelajarannya.

2. Tujuan Belajar

Dasar pertimbangan lainnya adalah merumuskan tujuan belajar. Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap. Ketiganya dimaksudkan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Relevan dengan hal ini, hasil belajar tersebut meliputi:

- Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif).
- Hal ihwal personal, kepribadian atau sikap (afektif).
- Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Ketiga hasil belajar di atas dalam pengajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan programatik terpisah, namun dalam kenyataannya pada diri peserta didik akan

merupakan satu kesatuan yang utuh dan bulat. Dengan demikian dalam sebuah rencana pembelajaran, hendaknya guru melakukan pilihan-pilihan media yang sesuai dengan tujuan, yakni yang dapat membantu pencapaian hal ihwal berkenaan ranah kognitif, afektif, atau psikomotorik.

3. Sifat Bahan Ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan peserta didik, misalnya bahan ajar tersebut bersifat hafalan, penerapan keterampilan, pengertian hubungan-hubungan, atau penalaran dan pemikiran. Setiap kategori pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dan dengan demikian akan mempengaruhi pemilihan media beserta teknik pemanfaatannya.

4. Sifat Pemanfaatan Media

Istilah pembelajaran mempunyai pengertian yang lebih luas dibanding pengajaran. Jika kata ”pengajaran” ada dalam konteks tatap muka antara guru dengan peserta didiknya di kelas (ruang) formal, maka pembelajaran di samping mengandung makna pengajaran seperti itu juga mencakup pula kegiatan belajar mengajar yang tidak dihadiri guru secara fisik.

Dengan demikian, dalam pemilihan media untuk proses belajar mengajar terlebih dahulu menentukan sifat pemanfaatannya. Dilihat dari sifat pemanfaatannya, media pembelajaran terdapat dua macam, yaitu media primer dan media sekunder:

- **Media primer**, yakni media yang diperlukan atau harus digunakan guru untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajarannya. Media semacam ini biasanya dimanfaatkan guru dalam proses pengajaran di kelas, yakni sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Karena sifatnya “diperlukan”, maka guru harus betul-betul memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan media tersebut dalam perencanaan pembelajaran di kelas, yakni meliputi karakteristik peserta didik, tujuan, materi, *sequence,* waktu yang tersedia, dan lain-lain.
- **Media sekunder,** media ini bertujuan untuk memberikan pengayaan materi. Media sekunder ini bisa disebut juga sebagai media pembelajaran dalam arti luas, yakni dapat dijadikan sumber belajar di mana para peserta didik dapat belajar secara mandiri atau berkelompok. Media opsional ini dapat dibuat guru sendiri atau bersama-sama dengan para peserta didiknya. Bila media tersebut dibuat oleh para peserta didik, maka guru sebagai pengarah dari keseluruhan rancangannya.

Kedua macam media tersebut di atas, tentunya tidak cukup hanya memiliki kesesuaian dengan tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik saja, tetapi juga memerlukan sejumlah keahlian dan pengalaman professional guru.

PERTANYAAN:

1. Apa saja yang perlu diperhatikan oleh seorang guru ketika hendak memilih Media Pembelajaran?
2. Apa yang dimaksud dengan media primer dan apa yang dimaksud dengan media sekunder?

Handout 8.4

Instrumen Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Nilai			
		4	3	2	1
1	Media pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai				
3	Media pembelajaran sesuai dengan karasteristik siswa				
4	Menggunakan media secara efektif dan efesien				
5	Menghasilkan pesan yang menarik				
6	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media				
7	Menumbuhkan partisipasi dalam pembelajaran melalui penggunaan media				
8	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar				
9	Media terbuat dari bahan yang sederhana				

Ikhtisar Sesi 8

- ✓ Peserta didik memiliki modalitas yang berbeda (visual, auditorial dan kinestetik di dalam pembelajaran seorang guru tidak dapat menggunakan satu cara saja dalam berkomunikasi. Guru perlu melibatkan berbagai macam cara yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda.
- ✓ Berdasarkan perbedaan tipe peserta didik, pembelajaran membutuhkan media untuk membantu guru menyampaikan dan menyalurkan informasi yang dibutuhkan.
- ✓ Dengan bantuan media pembelajaran, lingkungan belajar akan semakin kondusif dan guru bersama peserta didik dapat melaksanakan proses belajar yang efisien dan efektif.
- ✓ Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai hal-hal berikut; berfungsi sebagai sumber belajar, berfungsi semantic, berfungsi manipulatif dan berfungsi psikologis.
- ✓ Dalam memilih media pembelajaran banyak hal yang harus diperhatikan guru, diantaranya adalah karakteristik siswa, tujuan belajar yang hendak dicapai, sifat materi ajar, sifat pemanfaatan media

SESI 9

Penerapan Metode Pembelajaran Aktif III

Pendahuluan

Sebagian ahli pendidikan berpendapat bahwa materi belajar dapat dikatakan benar-benar dikuasai peserta didik, jika mereka mampu mengajarkannya kepada orang lain.Pengajaran dengan cara tutor sebaya memberi kesempatan untuk mempelajari sesuatu dengan baik dan sekaligus menjadi narasumber bagi satu sama lain. Beberapa metode berikut ini merupakan cara praktis untuk mengadakan pengajaran sesama peserta didik di kelas. Metode-metode ini juga memungkinkan guru untuk memberi tambahan, bila dirasa perlu, pada pengajaran yang dilakukan peserta didik.

Tujuan Sesi

Secara khusus setelah mengikuti sesi ini, peserta diharapkan mampu:

1. menjelaskan folosofi metode *Every One is a Teacher Here.*
2. menjelaskan folosofi metode *Poster Comment*.
3. menjelaskan folosofi metode *Card Sort.*
4. menjelaskan prosedur *Every One is a Teacher Here.*
5. menjelaskan prosedur *Poster Comment.*
6. menjelaskan prosedur metode *Card Sort.*
7. mempraktekkan metode *Every One is a Teacher Here*.
8. mempraktekkan metode *Poster Comment.*
9. mempraktekkan metode *Card Sort .*

Pertanyaan kunci

1. Mengapa metode *Every One is a Teacher Here, Poster Comment dan Card Sort.*perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran?
2. Sebutkan langkah-langkah *Every One is a Teacher Here, Poster Comment dan Card Sort.*!

Petunjuk Umum

- Sebelum memulai sesi ini pastikan bahwa media, sumber dan bahan pembelajaran baik handout atau sumber pendukung lainnya benar-benar telah siap

- Trainer harus selalu semangat, penuh percaya diri dan selalu membangkitkan semangat peserta dalam setiap sesi. Karena itu sesekali selingi sesi ini dengan memberikan penyegaran

Sumber dan bahan

- Flipchart
- Kertas Plano
- Spidol
- Lacban
- Karton Warna-warni
- Gunting
- Handout 9.1 : Otak Manusia
- Handout 9.2 : Lembar Inventarisasi Metode Pembelajaran
- Handout 9.3 : Informasi Tambahan : Metode-metode Pembelajaran: Every One is a Teacher Here, Poster Comment, Card Sort

Waktu

Sesi ini memerlukan waktu minimal 120 menit

Ringkasan Sesi

I	C	A	R	E
Introduce 10 menit	Connect 20 menit	Apply 70 menit	Reflect 10 menit	Extend 10 menit
Trainer menyampaikan tema, tujuan dan hasil pembelajaran serta pertanyaan kunci	Mengingat pengalaman belajar sebelumnya dengan cara membuat pertanyaan dan menjawabnya	Bekerja dalam kelompok melakukan pemilahan dan mencocokan kartu sesuai kata kunci yang disediakan	Peserta merangkum pembelajaran dari sesi ini dan menjawab pertanyaan kunci	Trainer meminta peserta berlatih untuk meningkatkan pemahaman tentang metode pembelajaran yang telah dipelajari dan menuliskan langkah-langkah metode tersebut dalam lembar inventarisasi

Penyegar

Penyegaran pada sesi ini bertujuan untuk melatih kecermatan mengerjakan suatu perintah atau aturan main bersama, juga untuk mengembangkan kemampuan bersikap kritis terhadap perintah yang ada. Langkah-langkah penyegaran ini, sebagai berikut:

1. Mintalah peserta untuk berkumpul membentuk lingkaran, agar semua bisa saling memandang dan mengetahui peserta lain yang salah dalam menjalankan aturan main
2. Pemandu memegang peranan penting dalam permainan ini dengan mengatakan "saya mohon anda jongkok". Pemandu mengatakan demikian sambil ia sendiri jongkok. Lalu diikuti oleh peserta lain.
3. Ketika pemandu mengatakan "saya mohon anda berdiri", tetapi pemandu tidak berdiri, maka peserta tidak perlu melakukannya. Apabila ada peserta yang berdiri atau melakukan perintah itu, maka ia harus keluar dari permainan atau mendapatkan sangsi yang telah disepakati bersama

Yang perlu diingat pada permainan ini adalah peserta hanya melakukan yang dikerjakan oleh pemandu, bukan apa yang diajarkan oleh pemandu.

Rincian Langkah-Langkah Kegiatan

Introduce (10 menit)

1. Trainer menjelaskan tema, tujuan dan hasil pembelajaran sesi hari ini
2. Trainer menyampaikan pertanyaan kunci
3. Trainer menjelaskan kepada peserta bahwa mereka harus mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut di akhir sesi

Connect (20 menit)

1. Trainer mengajak peserta untuk melihat lembar inventarisasi yang telah peserta isi sebelumnya dengan meminta setiap peserta untuk menuliskan satu pertanyaan mengenai metode dan langkah-langkahnya yang belum mereka fahami
2. Trainer mengambil lembar pertanyaan peserta
3. Trainer membagikan lembar pertanyaan tersebut secara acak
4. Trainer meminta relawan untuk membacakan lembar pertanyaan yang diterimanya, membacanya, dan menjawabnya
5. Trainer meminta peserta lain untuk menanggapi jawaban tersebut. Begitu seterusnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

Apply (70 menit)

1. Trainer membagi peserta ke dalam enam kelompok dengan cara membagikan kocokan arisan (merah, kuning, hijau, biru, pink dan putih) kepada peserta. Kemudian peserta diminta berkumpul dalam satu kelompok bersama teman yang mendapat warna yang sama, begitu seterusnya.

2. Setiap kelompok (merah, kuning, hijau, biru dan pink) mendapat tugas yang sama yaitu membaca dan mendiskusikan Handout 8.1
3. Bagikan kertas plano yang telah berisi kata-kata kunci kepada setiap kelompok.
4. Setelah selesai berdiskusi, trainer meminta kepada peserta dari setiap kelompok untuk mengambil 1 kartu kata kunci dan menempelkan sesuai dengan kategori yang ada dikertas plano
5. Trainer berkeliling ke setiap kelompok untuk memastikan peserta memahami tugasnya
6. Trainer meminta setiap kelompok untuk menempelkan kertas Plano yang berisi tempelan kartu
7. Trainer meminta juru bicara setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya

Reflect (10 menit)

1. Lihat kembali pertanyaan kunci di awal sesi. Tanyakan kepada para peserta dan minta mereka untuk menjawab berdasarkan apa yang telah mereka pelajari selama sesi ini
2. Trainer meminta peserta untukuk merangkum pelajaran dari sesi ini dan menuliskannya dalam jurnal refleksi mereka
3. Trainer menyampaikan pesan kunci

Extend (10 menit)

1. Trainer meminta peserta untuk membaca informasi tambahan dan mereview langkah-langkah metode pembelajaran yang telah dilakukan
2. Trainer meminta peserta untuk mengisi lembar inventarisasi metode

Pesan Kunci

Metode pembelajaran yang efektif merupakan metode yang menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, inovatif, dan menyenangkan

Handout 9.1

Otak Manusia

Otak manusia adalah massa protoplasma yang paling kompleks yang pernah dikenal di alam semesta ini. Inilah satu-satunya organ yang sangat berkembang sehingga ia dapat mempelajari dirinya sendiri. Jika dirawat oleh tubuh yang sehat dan lingkungan yang menimbulkan rangsangan, otak yang berfungsi dapat tetap aktif dan reaktif selama lebih dari seratus tahun.

Otak anda mempunyai tiga bagian dasar: batang atau .otak reptil., sistem limbik atau otak

mamalia., dan neo korteks. Seorang peneliti, Dr. Paul Mac Lean, menyebutnya .otak triune. karena terdiri dari tiga bagian, masing-masing berkembang pada waktu yang berbeda dalam sejarah evolusi kita. Masing-masing bagian juga mempunyai struktur saraf tertentu dan mengatur tugas-tugas yang harus dilakukan.

Yang pertama dalam perkembangan evolusi adalah batang atau otak reptil. Kita mempunyai unsur-unsur yang sama dengan reptilia; inilah komponen kecerdasan terendah dari spesies manusia. Bagian otak ini bertanggung jawab atas fungsi-fungsi motor sensor. pengetahuan tentang realitas fisik yang berasal dari pancaindera.

Perilaku yang ada dalam otak reptil berkaitan dengan insting mempertahankan hidup, dorongan untuk mengembangkan spesies. Perhatiannya adalah pada makanan, tempat tinggal, reproduksi, dan perlindungan wilayah. Ketika anda merasa tidak aman, otak reptil ini spontan bangkit dan bersiaga atau melarikan diri dari bahaya. Inilah yang disebut reaksi .hadapi atau lari.. Pada masa-masa perkembangan awal manusia, inilah reaksi yang merupakan keharusan. Sayangnya, jika otak reptil ini dominan, kita tidak dapat berfikir pada tingkat yang sangat tinggi.

Di sekeliling otak reptil ini terdapat sistem limbik yang sangat kompleks dan luas, atau otak mamalia. Dalam istolah revolusioner, sistem ini sangat canggih dan merupakan bagian yang juga dimiliki semua mamalia. Sistem limbik ini terletak dibagian tengah dari otak anda. Fungsinya bersirfat emosional dan kognitif; yaitu ia menyimpan perasaan anda, pengalaman anda yang menyenangkan, memori anda, dan kemampuan belajar anda. Selain itu, sistem ini juga mengendalikan bioritme anda, seperti pola tidur anda, lapar, haus, tekanan darah, detak jantung, gairah seksual, temperatur dan kimia tubuh, metabolisme dan sistem kekebalan.

Sistem limbik ini jelas merupakan bagian yang penting dalam mempertahankan kehidupan manusia. (kenyataan bahwa bagian otak yang mengendalikan emosi anda juga mengendalikan semua semua fungsi tubuh anda menjelaskan mengapa emosi anda dapat secara langsung mempengaruhi kesehatan anda). Sistem limbik adalah panel kontrol utama anda yang menggunakan informasi dari indra penglihatan, pendengaran, sensasi tubuh dan yang tak begitu sering, indra peraba dan penciuman sebagai imput-nya. Kemudian, informasi tersebut didistribusikan ke bagian pemikir didalam otak anda, yaitu neokorteks.

Neokorteks terbungkus di sekitar bagian atas dan sisi-sisi sistem limbik, yang membentuk 80% dari seluruh materi otak. Bagian otak ini merupakan tempat bersemayamnya kecerdasan anda. Inilah yang mengatur pesan-pesan yang diterima melalui penglihatan, pendengaran dan sensasi anda. Proses yang berasal dari pengaturan ini adalah penalaran, berfikir secara intelektual, pembuatan keputusan, perilaku waras, bahasa, kendali motorik dasar, dan ideasi (penciptaan gagasan) nonverbal.

Dalam neokortekslah semua kecerdasan yang lebih tinggi berada, yang membuat manusia unik spesies. Psikolog Dr. Howard Gardner telah mengidentifikasi berbagai kecerdasa khas atau .cara-cara mengetahui. yang dapat dikembangkan pada manusia. Diantara kecerdasan-kecerdasan ini adalah kecerdasan linguistik, matematika, visual/ spesial, kinestetik/ perasa, musik, antar pribadi.

Mungkin kecerdasan tertinggi-dan bentuk terbaik dari pikiran yang kreatif-adalah intuisi. intuisi adalah kemampuan untuk menerima atau menyadari informasi yang tidak dapat diterima kelima indra kita. Kemampuan ini sangat kuat pada anak-anak antara usia 4 dan 7 tahun. Seringkali kemampuan ditekan dan dihentikan oleh orang-orang berkuasa yang mememandangnya sebagai perilaku irasional orang hawatir dengan intusi karena mereka pikir intuisi bisa menghalang pemikiran rasional. Sebenarnya, intuisi justru bedasarkan pada pemikiran yang rasional dan tak dapat berfungsi tapanya.

Cara Berfikir Otak Kanan dan Otak Kiri

Tiga bagian otak anda juga dibagi menjadi belahan kanan dan belahan kiri. Kini dua belahan ini lebih dikenal sebagai otak kanan dan otak kiri. Eksperimen terhadap dua belahan tersebut elah menunjukkan bahwa masing-masing belahan bertanggung jawab erhadap cara berfikir, dan masing-masing mempunyai spesialisasi dalam kemampuan-kemampuan tertentu, walaupun ada beberapa persilangan dan interaksi antara kedua sisi.

Proses berfikir otak kiri bersifat logis, sekuensial, linear, dan rasional. Sisi ini sangat teratur. Walaupun berdasarkan realitas, ia mampu melakukan penafsiran abstrak dan simbolis. cara berfikirnya sesuai untuk tugas-tugas teratur ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, fornetik serta simbolisme.

Cara berfikir otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif, dan holistik. Cara berfikirnya sesuai dengan cara-cara untuk mengetahui yang bersifat nonverbal, seperti perasan dan emosi, kesadaran yang berkenan dengan perasaan (merasakan kehadiran suatu benda atau orang), kesadaran spasial, pengenalan bentuk dan pola, musik, seni, kepekaan warna, kreativitas dan visualisasi.

Kedua belahan otak penting artinya. Orang yang memanfaatkan kedua belahan otak ini cenderung Seimbang dalam setiap aspek kehidupan mereka. Belajar terasa sangat mudah bagi mereka karena mereka mempunyai pilihan untuk menggunakan bagian otak yang diperlukan dalam setiap pekerjaan yang sedang dihadapi. Karena sebagian besar komunikasi diungkapkan dalam bentuk verbal atau tertulis, yang keduanya merupakan spesialisasi otak kiri, bidang-bidang pendidikan, bisnis, dan sains cenderung berat ke otak kiri. Sesungguhnya, jika Anda termasuk ketegori otak kiri dan anda tidak melakukan upaya tertentu memasukkan beberapa aktivitas otak kanana dalam hidup anda, ketidak seimbangan yang dihasilkannya dapat juga mengakibatkan anda setres dan juga kesehatan mental dan fisik yang buruk.

Untuk menyeimbangkan kecenderungan masyarakat terhadap otak kiri, perlu dimasukkan musik dan estetika dalam pengalaman belajar anda, dan memberikan umpan yang balik positif bagi diri anda. emua itu menimbulkan mendorong kearah kekuatan otak, yang mengarah pada keberhasilan, yang mengarah pada kehormatan diri yang lebih tinggi,yang megarah kepada emosi yang positif-siklus aktif yang mengangkat anda lebih tinggi,dan lebih tinggi lagi.(pernahkah anda memperhatikan bahwa orang.orang yang sangat berhasil tanpak mempunyai penghargaan yang tinggi terhadap seni?)

Baik kita sedang membicarakan tentang sistem limbik ataupun neokorteks,belahan kanan ataupun kiri,masalahnya adalah tak satupun bagian otak ini bekerja secara sempurna tanpa adanya rangsangan atau dorongan dari bagian yang lainnya.inilah yang kami maksudkan ketika kami membicarkan keseluruhan otak atau cara belajar global(global learning).

Selama masa hidup kita,kita semua mempunyai kesimpulan-kesimpulan tentang otak kita dan kekuatannya. Mungkin penampilan anda di sekolah membuat anda menyimpulkan bahwa, otak anda tidak .sebaik. otak peserta didik-siswi lain yang selalu mendapatkan nilai baik. Mungkin anda telah memutuskan bahwa otak anda .cocok. dalam beberapa hal, tetapi tidak untuk hal-hal lainnya. Atau mungkin anda baru menyadari bahwa ada beberapa hal yang anda tidak akan pernah mampu mempelajarinya karena anda tidak punya otak untuk itu. Semua kesimpulan ini patut disesalkan-dan mungkin salah.

Terlepas dari perbedaan nyata dalam kecerdasan dan tingkat kesuksesan di antara orang-orang, kita semua mempunyai susunan saraf yang sama. Fisiologi otak anda sangat mirip dengan milik orang lain, bahkan juga dengan pemikir-pemikir cemerlang seperti Einstein dan Da Vinci. Ini berarti anda mempunyai peluang yang luar biasa besarnya. Jika anda mengenal seseorang yang menampilkan perilaku yang anda kagumi, atau yang telah mencapai sesuatu yang anda ingin lakukan, anda dapat menggunakan orang itu sebagai model. Dan anda dapat meniru keberhasilan orang itu dengan mengatur pola berpikir dan tubuh anda seperti dia. Para ilmuwan peneliti tentang perilaku menyebut ini sebagai pemodelan (modeling).

Kasus klasik pemodelan ini adalah atlet Inggris Roger Bannister, orang pertama yang berlari sejauh satu mil dalam waktu kurang dari empat menit. Sebelum ia mencapai keberhasilan ini, para atlet . dan dokter-dokter olah raga- juga meyakini bahwa berlari satu mil dalam empat menit mustahil dilakukan oleh manusia. Seorang dokter dengan serius mengatakan bahwa jika seorang manusia lari cepat, jantungnya akan pecah karena terlalu dipaksa.

Jelas, Roger Bannister tidak terhalang oleh ramalan ini. Ia pun berlari . lebih cepat dari siapapun dalam sejarah. Setelah ribuan atlet berlatih selama puluhan tahun tanpa memecahkan rekor empat menit itu, Bannister mampu melakukannya, memesona dunia, dengan waktu 3 menit 59,4 detik. Bahkan setelah keberhasilan itu dibenarkan dan diterima, masih banyak orang yang menyatakannya sebagai kebetulan . bahwa Bannister adalah menusia super dan tak seorang pun akan dapat melakukannya lagi.

Akan tetapi, hanya sebulan setelah itu, rekornya dipatahkan oleh seorang pelari Australia bernama John Landy. Segera setelah itu, banyak orang berlari sejauh satu mil dalam waktu kurang dari empat menit- dan semakin hari waktunya semakin singkat. Bagaimana ini dapat terjadi? Satu penjelasannya adalah bahwa tiba-tiba ada orangorang yang menjadi model, dan kemudian setiap orang yang dapat menirunya akan mencapai apa yang telah mereka lakukan.

Anda mempunyai potensi yang sama dengan orang-orang lain. Perbedaannya adalah dalam bagaimana anda menggunakan otak anda, dan anda akan melihatnya saat anda membaca buku ini (Quantum Learning).

Handout 9.2

Lembar Inventarisasi Metode Pembelajaran

No.	Nama Metode	Langkah-langkah penerapan Metode

Handout 9.3

Prosedur Metode Every one is a Teacher Here, Poster Comment dan Card sort

A. Setiap Peserta didik bisa menjadi Guru di sini (*Every One is a Teacher Here)*

Metode ini bertujuan untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas dan pertanggungjawaban individu. Metode ini memberi kesempatan bagi setiap peserta didik untuk bertindak sebagai "guru" bagi "peserta didik lain". Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Bagikan kartu/ selembar kertas kepada setiap peserta didik. Mintalah mereka untuk menuliskan pertanyaan yang mereka miliki tentang materi belajar yang tengah dipelajari di kelas (misalnya, tugas membaca) atau topic khusus yang ingin mereka diskusikan di kelas
2. Setelah mereka selesai menuliskan pertanyaan, kumpulkan kartu atau kertas tadi, kemudian kocoklah, dan bagikan satu-satu kepada peserta didik. Perintahkan peserta didik untuk membaca dalam hati pertanyaan atau topic pada kartu/kertas yang mereka terima dan pikirkan jawabannya.
3. Tunjuklah beberapa peserta didik untuk membacakan pertanyaan atau topic yang ada di kartu/kertas yang mereka terima dan memberikan jawabannya
4. Setelah memberikan jawaban, mintalah peserta didik lain untuk member tambahan jawaban atas apa yang telah dikemukakan oleh peserta didik yang membacakan kartunya itu.
5. Lanjutkan prosedur ini jika waktu memungkinkan.

B. Mengomentari gambar *(Poster Comment)*

Metode ini bertujuan untuk menstimulasi dan meningkatkan kreatifitas dan mendorong penghayatan peserta didik terhadap suatu permasalahan. Dalam metode ini peserta didik didorong untuk bisa mengungkapkan pendapatnya secara lisan tentang gambar atau poster. Langkah-langkah penerapan metode ini sebagai berikut:

1. Pilihlah sebuah gambar atau poster yang ada kaitannya dengan topic bahasan yang dibahas.
2. Mintalah peserta didik untuk mengamati terlebih dahulu gambar atau poster tersebut.
3. Mintalah mereka untuk berdiskusi secara berkelompok, kemudian mereka diminta untuk memberikan solusi atau rekomendasi berkaitan dengan gambar atau poster tersebut.

C. Mensortir Kartu *(Card Sort)*

Metode ini mendorong kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif (kerjasama). Metode ini bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, klasifikasi, dan fakta tentang objek atau mereview materi yang telah dibahas pada pembelajaran sebelumnya. Dominasi gerakan fisik dalam penerapan metode ini dapat membantu menghidupkan suasana kelas. Langkah-langkah penerapan metode ini adalah:

1. Bagi kelas ke dalam beberapa kelompok
2. Bagikan kertas plano yang telah diberi tulisan kata kunci atau informasi tertentu atau kategori tertentu secara acak kepada setiap kelompokPada tempat yang terpisah, letakkan kartu warna-warni yang berisi jawaban/informasi yang tepat untuk masing-masing kata kunci. buatlah kartu-kartu itu tercampur aduk
3. Mintalah setiap kelompok mencari kartu yang cocok dengan kata kunci tersebut. Jelaskan kepada setiap kelompok bahwa kegiatan ini merupakan latihan pencocokan
4. Setelah mereka menemukan kartu yang cocok, mintalah mereka menempelkan ke lembar kata kunci sehingga menjadi sebuah informasi.

Ikhtisar Sesi 9

- ✓ Sebagian ahli pendidikan percaya bahwa pembelajar yang berhasil adalah pembelajar yang mampu mengajar kepada pembelajar lainnya.
- ✓ Pengajaran dengan cara tutor sebaya merupakan salah satu cara untuk membangun PAIKEM. Beberapa bentuk kegiatan pengajaran sesama diantaranya adalah; Every One is a Teacher Here, Poster Comment dan Card Sort.
- ✓ Kegiatan pengajaran tutor sebaya didukung oleh multiple intelligences/kecerdasan ganda yang dikembangkan oleh Howard Garner. Kecerdasan ganda tersebut adalah kecerdasan linguistic, matematika, visual/ special, kinestetik/ perasa, music dan interpersonal.
- ✓ Multiple intelligences ini akan dapat mengembangkan potensi peserta didik, karena mereka dapat berinteraksi secara konstruktif dalam belajar

SESI 10

Penerapan Metode Pembelajaran Aktif IV

Pendahuluan

Pada sesi sebelumnya telah disinggung bahwa untuk menciptakan pembelajaran di **k**elas, seorang guru tidak hanya dituntut untuk memahami konsep, tetapi juga harus memiliki keterampilan dan komitmen yang tinggi bagi peningkatan potensi peserta didik. Untuk itu seorang guru dituntut harus memiliki kemampuan mengidentifikasi, menentukan metode yang tepat bagi materi yang akan diajarkan sekaligus mampu memodifikasi beberapa metode yang telah ia ketahui.

Beberapa metode berikut ini merupakan cara praktis untuk mengulang materi yang sudah dipelajari, menghafal materi dan menstimulasi refleksi mengenai nilai-nilai.

Tujuan Sesi

Secara khusus setelah mengikuti sesi ini, peserta diharapkan mampu:

1. menjelaskan folosofi metode *Concept Map.*
2. menjelaskan folosofi metode *Index Card Match*.
3. menjelaskan folosofi metode *Billboard Ranking.*
4. menjelaskan prosedur*Concept Map..*
5. menjelaskan prosedur *Index Card Match.*
6. menjelaskan prosedur metode *Billboard Ranking.*
7. mempraktekkan metode *Concept Map*.
8. mempraktekkan metode *Index Card Match.*
9. mempraktekkan metode *Billboard Ranking.*

Pertanyaan kunci

1. Mengapa metode *Concept Map, Index Card Match* dan *Billboard Ranking* perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran?
2. Sebutkan langkah-langkah *Concept Map, Index Card Match* dan *Billboard Ranking* !

Sumber dan bahan

- Flipchart
- Kertas Plano
- Spidol
- Potongan kertas (bisa juga yang berisi pertanyaan dan jawaban secara terpisah)
- Handout 10.1 : Peta Konsep
- Handout 10.2 : Artikel Kiat Sukses Belajar
- Handout 10.3 : Survey Nilai
- Handout 10.4 : Lembar Inventarisasi Metode Pembelajaran
- Handout 10.3 : Prosedur Metode *Concept Map,Index Card Match,*dan *Billboard Ranking*

Waktu

Sesi ini memerlukan waktu minimal 120 menit

Ringkasan Sesi

I	C	A	R	E
Introduce (10 menit)	**Connect (10 menit)**	**Apply (80 menit)**	**Reflect (10 menit)**	**Extend (10 menit)**
Trainer menyampaikan tema, tujuan dan hasil pembelajaran serta pertanyaan kunci	Trainer bersama-sama peserta melakukan identifikasi metode yang telah dipelajari selama beberapa sesi	Peserta bekerja dalam kelompok (6 kelompok) mendiskusikan artikel yang dibagikan untuk membuat peta konsep	Peserta merangkum pembelajaran pada sesi ini dengan menggunakan satu kalimat pendek dan menjawab pertanyaan kunci	Trainer mengingatkan peserta untuk berlatih memilih dan memodifikasi metode pembelajaran

Penyegar

Trainer harus selalu tanggap membaca situasi dan kondisi peserta pelatihan. Salah satu pemacu semangat peserta antara lain melalui penyegaran (energizer). Penyegaran pada sesi ini disebut dengan SEVEN-UP (7-UP). Cara melakukan 7-UP yaitu:

- Mintalah semua peserta untuk berkumpul membentuk lingkaran, usahakan tempat

yang digunakan adalah ruangan yang luas atau di lapangan agar semua peserta dapat diamati dan leluasa bergerak

- Trainer dengan posisi di tengah lingkaran, menjelaskan dan memberikan contoh permainan yaitu berhitung 1 sampai 7
- Permainan berhitung ini dilakukan dengan cara menggerakkan tangan secara menyilang yaitu tangan kanan menunjuk peserta yang kiri atau tangan kiri menyilang menunjuk peserta yang kanan. Ketika menyebut angka "satu", dan tangan yang digerakan menyilang adalah tangan kanan, maka yang menyebut angka dua selanjutnya adalah peserta sebelah kiri dan seterusnya sampai peserta ketujuh. Begitu pula sebaliknya
- Peserta ketujuh, ketika menyebut angka 7, ia harus meletakkan tangannya di atas kepala. Bila tangan kanan yang diletakkan di atas kepala, berarti menunjuk peserta sebelah kiri untuk mengulang hitungan dari angka satu, begitu pula sebaliknya, jika tangan kiri yang diletakkan di atas kepala berarti peserta sebelah kanan yang mengulang kembali hitungan dari angka 1
- Ulangi lagi dengan menunjuk peserta lain sampai suasana menjadi lebih bersemangat dan kondusif

Rincian Langkah-Langkah Kegiatan

Introduce (10 menit)

- Trainer menjelaskan tema,tujuan dan hasil pembelajaran sesi ini
- Fasilitor menyampaikan pertanyaan kunci

Connect (10 menit)

- Trainer mengajukan pertanyaan kepada peserta "Coba kita lihat kembali, berapa metode yang sudah kita dapatkan selama pelatihan ini?"
- Trainer menuliskan setiap jawaban peserta di Flipchart

Apply (80 menit)

- Pada tahap pertama, trainer membagikan handout tentang Peta Konsep dan artikel (Handout 10.1 dan10.2) untuk dipelajari secara berkelompok (6 kelompok)
- Trainer meminta semua kelompok menyusun peta konsep dari artikel yang dibaca.
- Setiap kelompok menempel hasil peta konsep di dinding ruang kelas dan menjelaskan.
- Pada tahap kedua, trainer meminta setiap peserta berpasangan (2 orang) dan masing-masing pasangan membuat pertanyaan dan jawaban tentang materi pelatihan yang telah dipelajari (bisa juga materi yang diajarkan di madrasah) di potongan kertas yang terpisah.
- Trainer mengumpulkan tugas yang dibuat peserta dan membagikan secara acak dan meminta peserta untuk mencari pasangan berdasarkan pertanyaan dan jawaban. (Potongan kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban bisa disediakan guru)
- Setelah masing-masing pasangan berkumpul, trainer menunjuk pasangan untuk membacakan pertanyaan dan jawaban secara bergiliran.
- Pada tahap ketiga, trainer membagikan handout (9.3) kepada peserta dan meminta

untuk mengurutkan menurut pendapatnya masing-masing.

- Setelah peserta mengurutkan survey nilai, trainer meminta peserta secara bergiliran membacakan hasil tugasnya dengan mengemukakan argumentasinya.

Reflect (10 menit)

- Trainer meminta peserta untuk menyimpulkan materi sesi ini dalam satu kalimat pendek
- Trainer menyampaikan pesan kunci

Extend (10 menit)

Trainer meminta setiap peserta untuk mengisi lembar modifikasi/kombinasi metode pembelajaran

Pesan Kunci

Metode pembelajaran yang efektif harus mempertimbangkan jumlah peserta didik, tujuan pembelajaran, sarana dan media, kemampuan/potensi peserta didik, dan waktu yang tersedia.

Handout 10.1

Peta Konsep

Peta konsep atau peta pembelajaran adalah cara dinamik untuk menangkap butir-butir pokok informasi yang signifikan. Mereka menggunakan format global atau umum, yang memungkinkankan informasi ditujukan dalam cara mirip seperti otak kita berfungsi dalam pelbagi arah secara serempak.Penelitian yang dilakukan oleh Robert Ornstein dan lain-lain telah menunjukkan bahwa proses berpikir adalah kombinasi kompleks kata, gambar, scenario, warna dan bahkan suara musik. Dengan demikian, proses menyajikan dan menangkap isi pelajaran dalam peta-peta konsep mendekati operasi alamiah dalam berpikir.

Otak dapat dipandang sebagai hutan raya tempat puluhan ribu pohon dengan ratusan ribu cabang besar, jutaan dahan dan miliaran ranting. Peta konsep dibuat dengan cara yang sama seperti halnya informasi disimpan pada cabang-cabang dari tema sentral-meskipun skalanya jauh lebih kecil. Dalam menyusun peta konsep gaya pemrosesan belahan kiri dan belahan kanan otak dilibatkan. Ketika informasi baru diserap dengan menggunakan peta-peta konsep, kapasitas penyimpanan meningkat pulaSesungguhnya, bagi kebanyakan orang, gaya tradisional menuliskan gagasan secara linier, di kertas bergaris, dengan menggunakan satu warna, monoton (biasanya biru, hitam, atau abu-abu) adalah kebiasaan yang sudah sangat dalam tertanam. Karenanya hal tersebut menjadi membosankan.

Melatih kembali otak untuk menarik ide-ide yang memancar dari citra dan gambaran pusat dari sebuah pembelajaran sesungguhnya membutuhkan praktik dan kesabaran. Triknya adalah mempraktikan keterampilan hingga menjadi bersifat otomatis.Anda akan

menyaksikan bahwa peta konsep memungkinkan Anda mencatat banyak sekali informasi dalam satu halaman dan memperlihatkan hubungan antar berbagikonsep dan ide. Penggambaran secara visual membantu Anda berpikir tentang suatu subyek secara global dan memungkinkan keluwesan (fleksibilitas) pemikiran . Pada sebuah peta Anda secara harfiah dapat melihat struktur subyek yang bersangkutan dalam cara yang mustahil dilakukan dengan kerangka yang linear. Anda dapat melihat tema-tema terpisah namun juga ubungan-hubungan antar tema. Pencatatan secara linear tidak dapat menjaga kita agar tetap sadar akan kompleksitas pemikiran.

TIPS Membuat Peta Konsep

1. Mulai dengan Topik di Tengah-tengah Halaman

   Awali dengan menuliskan tema pokok di tengah-tengah halaman. Ini mendorong Anda mendefinisikan gagasan inti subyek yang tengah Anda pelajari-titik awal pembelajaran yang efektif.Buatlah tema pokok inti ini dengan ukuran cukup kecil sehingga Anda punya cukup ruang untuk memperlihatkan dengan jelas sub-sub tema di sekelilingnya. Mereka dapat dihubungkan dengan tema pokok memakai garis, seperti jari-jari roda.

2. Gunakan Kata-kata Kunci

   Sasaran peta konsep adalah hanya menangkap fakta-fakta penting yang, ketika ditinjau ulang, akan memicu ingatan terhadap seluruh subyek pelajaran. Anda akan mendapati bahwa ini umumnya menggunakan kata kerja dan kata benda kunci. Hal-hal lainnya adalah informasi ‘’yang diisikan di dalamnya’’ yang memasok pikiran Anda ketika ia telah ‘’disentak’’ oleh peta-peta konsep.

3. Buatlah Cabang-cabangnya

   Berpijaklah pada tema pokok Anda keluar ke semua arah. Batasilah cabang utama antara lima dan tujuh

4. Gunakan Simbol, Warna, Kata, Gambar dan Citra-citra lainnya

   Kombinasi berbagi gaya menjadikan peta konsep lebih mudah diingat. Untuk keragaman tambahan, variasikan ukuran kata di peta tersebut. Tulis kata-kata atau fase-fase kunci dengan huruf capital tebal. Batasi kata-kata seminimal mungkin. Gunakanlah symbol-simbol yang mudah diidentifikasi-tanda kali, tanda cek, tanda seru, tanda Tanya, gambar jantung, segitiga dan sebagainya.

5. Buatlah seperti Bilboard

   Gunakan ruang bersih putih antar informasi sedemikian rupa sehingga kata atau gambar/citra jelas terpampang. Buatlah ia setebal mungkin, mencengangkan, dan ‘’mudah diingat’’. Buatlah menarik. Buatlah kata-kata yang penting lebih menonjol daripada yang lain.

6. Buatlah berwarna-warni

   Berilah penekanan pada berbagai butir atau tema pokok dengan menggunakan warna-warna yang padu. Buat sejelas yang Anda mau. Praktik menjadikan lebih sempurnaJangan harap Anda langsung benar untuk pertama kali. Pada kenyataannya, alangkah lebih baik Anda menggambar ulang peta konsep Anda. Melakukannya dua tiga kali akan membantu Anda mengingat detail-detailnya.

7. Melakukannya Sendiri

   Anda tidak harus menjadi seorang seniman lukis untuk dapat membuat peta konsep. Yang penting yaitu mengembangkan gaya Anda sendiri. Gunakan sebanyak mungkin gambar yang dapat Anda buat. Tony Buzan, misalnya, menekankan benar kebutuhan akan penggambaran secara visual.

Tetapi, sekali lagi, tidak usah membuat lukisan yang artistic. Jauh lebih bermakna jika Anda mengembangkan gaya personal Anda sendiri, menciptakan peta-peta yang dapat Anda pahami dan yang akan membantu Anda mencerap informasi ke dalam ingatan jangka panjang Anda. Coba sedikit lebih kreatif dengan setiap peta konsep baru yang Anda gambar.

Contoh Peta Konsep :

Handout 10.2

Kiat Sukses Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kesuksesan dalam belajar, 4 hal diantaranya :

1. Niat

Niat sangat besar perannya dalam mempengaruhi sukses tidaknya kita belajar. Niatkan bahwa kita belajar semata-mata untuk memenuhi kewajiban kita sebagai seorang muslim yaitu harus menuntut ilmu, jadi jadikan belajar sebagai bagian dari ibadah.Mulailah dengan membaca basmalah, Insya Alloh kita akan konsentrasi dalam belajar.

2. Lingkungan Sekitar

Faktor lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap kesuksesan belajar diantaranya : orang tua, guru dan teman, walaupun tentu saja kecerdasan kita sendiri sangat mempengaruhi kesuksesan dalam belajar. Namun karena hal tersebut adanya di dalam dan bukan faktor luar maka hal itu tidak disertakan dalam faktor lingkungan sekitar.

Peran orang tua dan guru sangat penting dalam pendidikan tetapi yang terpenting adalah bagaimana kita mengembangkan sikap yang independen dan kreatif dalam proses belajar dan bukan hasil instan yang hanya berhasil bila ada pengawasan dari orang tua atau guru. Dan faktor lain yang perlu diperhatikan adalah dengan siapa kita bergaul. Carilah teman yang bisa memotivasi kita untuk bersaing dalam menuntut ilmu.

3. Sarana Belajar

Buku-buku yang berkualitas di rumah, di perpustakaan sekolah, turut berperan dalam kesuksesan belajar kita terutama dalam pengembangan minat membaca.Suasana tempat belajarpun akan mempengaruhi kenyamanan kita dalam belajar.Hal lain yang cukup penting dalam proses belajar pada era teknologi ini adalah komputer dan koneksi internet. Begitu banyak informasi berkualitas yang gratis yang tersedia di internet yang dapat kita manfaatkan.

4. Cara Belajar

Cara belajar yang benar adalah dengan mempelajari bahan pelajaran secara bertahap, sedikit demi sedikit. Setiap kita memperoleh pelajaran maka jangan ditunda -tunda untuk mempelajarinya. Pada umumnya kita masih terbiasa dengan belajar pada saat-saat akhir, sehari sebelum ulangan. Tidak mengherankan bila prestasi belajarnya juga tidak terlalu baik.

Salah satu teknik membaca yang perlu diketahui adalah teknik membaca cepat. Dengan teknik ini kita diajarkan untuk membaca indek, daftar isi, judul dan sub judul dan membaca isinya secara cepat dengan hanya menggunakan mata dan jangan menggunakan bibir, dan membaca pertanyaan-pertanyaannya. Dalam waktu yang singkat, kita diharapkan telah mengetahui secara umum apa yang dibahas dalam buku tersebut.

Apa yang diajarkan teknik itu adalah agar kita segera mengetahui isi keseluruhan buku secara umum sehingga bila memerlukan untuk membacanya di lain waktu, kita telah mengetahui di buku mana dan bagian mana kita bisa membacanya kembali. Jadi jangan salah menilai bahwa setelah membaca cepat selesailah tugas kita membaca buku yang dimaksud.

Handout 10.3

Survei Nilai

Petunjuk pengisian : Buatlah urutan dari nilai-nilai di bawah ini menurut kepentingan Anda

a. …… Hidup yang menyenangkan (hidup sejahtra)

b …… Keindahan (keindahan alam dan seni)

c. …… Hidup yang menggairahkan (hidup yang bersemangat dan aktif)

d. …… Kesetaraan (persaudaraan,kesempatan yang sama untuk semua)
e. …… Perlindungan keluarga (menjaga dan mengayomi orang yang dikasihi)
f. …….Kemerdekaan (kebebasan memilih)
g. …… Kebahagiaan (tanpa perselisihan)
h. ……. Harga diri (kehormatan)
i. …… Pengakuan sosial (rasa hormat dan kebahagiaan)
j. …… Kepuasan dan kenikmatan biologis (terpenuhinya kebutuhan seksual)

HANDOUT 10.4

Lembar Inventarisasi Metode Pembelajaran

No.	Nama Metode	Langkah-langkah penerapan Metode

Handout 10.5

Prosedur Metode Concept Map, Index Card Match dan Billboard Ranking

A. Peta Konsep *(Concept Map)*

Peta konsep merupakan cara kreatif bagi tiap peserta didik untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang yang dipelajari atau merencanakan tugas baru. Metode ini memiliki prosedur sebagai berikut:

1. Pilihlah satu konsep atau wacana sebagai bahan praktek.
2. Mintalah peserta didik melakukan brainstormin tentang konsep atau wacana itu sebanyak mungkin.
3. Kemudian, mintalah peserta didik memilih 10-12 konsep utama.
4. Mintalah kembali peserta didik untuk menuliskan konsep-konsep utama di atas kartu-kartu secara terpisah.
5. Kemudian, mintalah peserta didik untuk membuat gambar yang saling berhubungan antar konsep-konsep.
6. Pastikan peserta didik membuat garis penghubung antar konsep-konsep utama, dan
7. Sebelum mengakhiri tugas peserta didik, mintalah mereka menulis satu kata atau label di atas setiap garis penghubung.

B. Mencari pasangan *(Index Card Match)*

Metode ini bertujuan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Langkah-langkah penerapan metode ini sebagai berikut:

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
3. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separoh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
6. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktifitas yang dilakukan berpasangan. Separoh peserta didik akan mendapatkan pertanyaan dan yang lainnya menerima jawaban.
7. Mintalah peserta didik untuk menemukan pasangan mereka dan duduk berdampingan.

8. Setelah semua menemukan pasangannya, minta mereka secara bergiliran untuk membacakan pertanyaan dan jawaban secara bergantian.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan

C. Urutan Nilai *(Billboard Ranking*)

Metode ini tepat sekali digunakan untuk menstimulasi refleksi dan diskusi mengenai nilai-nilai, gagasan-gagasan dan pilihan-pilihan yang ada di dalam masyarakat. Langkah-langkah penerapan metode ini adalah:

1. Bagi kelas ke dalam beberapa kelompok (6 kelompok).
2. Berikan daftar nilai-nilai luhur yang dianggap penting.
3. Berikan potongan kertas dan minta mereka untuk menulis kembali secara berurutan menurut mereka.
4. Buatlah sejenis “billboard” di mana kelompok tadi menampilkan ranking urutan daftar nilai tersebut.
5. Bandingkan semua urutan nilai tersebut di depan kelas.

Ikhtisar Sesi 10

- ✓ Otak manusia terbagi menjadi otak kiri dan otak kanan. Otak kiri bersifat logis, sekuensial, linear dan rasional, sedangkan otak kanan bersifat acak, tidak teratur, intuitif dan holistic.
- ✓ Kedua belahan otak baik kiri dan kanan penting untuk diseimbangkan, agar manusia mampu berpikir secara logis dan intuitif secara bersamaan. Untuk itu, penting sekali bagi guru membantu peserta didik mengaktifkan kedua belahan otak ini secara bersama-sama.
- ✓ Beberapa metode yang bisa digunakan untuk menyeimbangkan kegiatan otak kiri dan kanan diantaranya adalah Concept Map, Index Card Match dan Billboard Ranking.
- ✓ Metode-metode tersebut dapat membantu peserta didik mengulang kembali materi yang sudah dipelajari, menghafal materi dan menstimulasi refleksi materi mengenai nilai-nilai. Namun, di saat yang bersamaan, metode-metode tersebut dapat membantu peserta didik memahami pelajaran dengan kreatif dan holistic.

SESI 11

Penataan Kelas Bernuansa Paikem

Pendahuluan

Kelas-kelas yang sudah menerapkan PAIKEM menunjukkan situasi dan kondisi yang berbeda dari kelas yang konvensional . Hal ini dapat diperlihatkan secara visual selama pelatihan agar para guru dapat mengamati dan mempelajarinya. Terdapat berbagai perubahan yang terjadi baik secara sadar maupun tidak sadar pada kelas-kelas yang telah menerapkan PAIKEM. Untuk mewujudkan kelas yang bernuansa PAIKEM, diperlukan dukungan dari berbagai faktor termasuk penataan ruang kelas.

Tujuan Sesi

Secara khusus setelah mengikuti sesi ini, peserta diharapkan mampu:

1. menjelaskan ciri-ciri kelas PAIKEM
2. menjelaskan perbedaan kelas bernuansa PAIKEM dengan yang konvensional
3. mensimulasikan penataan kelas bernuansa PAIKEM dengan menggunakan kartu-kartu berwarna yang melambangkan perangkat kelas

Pertanyaan Kunci

- Apa ciri-ciri kelas PAIKEM ?
- Bagaimana menciptakan kelas PAIKEM ?

Bahan dan Alat

- Foto-foto Kelas Bernuansa PAIKEM
- Kertas flip-chart sebanyak kelompok
- Spidol 20 buah
- Selotif, lem, gunting sejumlah kelompok
- Kartu-kartu berwarna yang melambangkan perangkat kelas sebanyak kelompok
- Handout 11.1 : Menata Ruang Kelas
- Handout 11.2 : Gambar Bentuk Penataan Ruang Kelas
- Handout 11.3 : Penataan Ruang Kelas (Meja Kursi, Pajangan & Sudut Baca)
- Handout 11.4 : Kelas Bernuansa PAIKEM

Waktu

Sesi ini berlangsung selama 90 menit. Trainer dapat mengikuti urutan waktu yang ditetapkan secara fleksibel.

Ringkasan Sesi

I	C	A	R	E
Introduce	**Connect**	**Apply**	**Reflect**	**Extend**
10 menit Trainer menjelaskan tujuan sesi. Trainer memandu curah pendapat tentang karakteristik kelas bernuansa PAIKEM.	10 menit Peserta mengamati foto-foto kelas bukan PAIKEM dan kelas yang bernuansa PAIKEM kemudian secara berkelompok mendiskusikan perbedaan dari ke dua nuansa kelas tersebut.	50 menit Peserta bekerja secara berkelompok merancang penataan denah kelas bernuansa PAIKEM.	10 menit Peserta merumuskan ciri-ciri kelas bernuansa PAIKEM	10 menit Trainer dan peserta menyimpulkan hasil diskusi tentang penataan kelas bernuansa PAIKEM.

Rincian Langkah-Langkah Kegiatan

Introduce (10 menit)

Trainer menjelaskan tujuan sesi. Trainer memandu curah pendapat tentang karakteristik kelas bernuansa PAIKEM.

Connect (10 menit)

Trainer memajang foto-foto kelas dan meminta peserta mengamati foto-foto kelas yang tidak bernuansa PAIKEM dan kelas yang bernuansa PAIKEM kemudian secara berkelompok mendiskusikan perbedaan dari ke dua nuansa kelas tersebut.

Apply (50 menit)

1. Curah pendapat trainer dengan peserta untuk menggali perbedaan antara kelas PAIKEM dan kelas bukan PAIKEM serta menemukan manfaat dari setiap perubahan di kelas PAIKEM.
2. Kelas dibagi beberapa kelompok. Ada kelompok dengan membuat penataan denah kelas. Setiap kelompok diberi kartu-kartu berwarna-warni dan kertas flip-chart serta lem. Kartu kartu itu melambangkan aneka peralatan di dalam kelas seperti meja, kursi, lemari, pojok baca, pojok media. Setiap kelompok merancang penataan kelas dengan

cara meletakkan dan menempelkan kartu-kartu berwarna di atas kertas flip-chart. Ada kelompok yang diberi tugas menata pajangan dan sudut baca dengan bahan-bahan yang telah disediakan.

Reflect (10 menit)

Peserta merumuskan ciri-ciri kelas bernuansa PAIKEM

Extend (10 menit)

Trainer dan peserta menyimpulkan hasil diskusi tentang penataan kelas bernuansa PAIKEM.

Pesan Kunci

Proses pembelajaran bernuansa PAIKEM akan terjadi jika guru melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis PAIKEM adalah suatu keniscayaan.

Hand out 11.1

Menata Ruang Kelas

Penataan ruang kelas dapat mendukung atau menghambat kegiatan pembekjaran aktif. Ruang kelas perlu ditata sedemikian rupa sehingga dapat mendukung efektifitas pembekjaran. Ada banyak model penataan kelas sesuai dengan tujuan dan kegiatan pembelajaran serta keadaan nyata di kelas. Jumlah peserta didik, bentuk meja kursi dan perabotan yang lain akan menjadi pertimbangan dalam menata kelas.

Cara penataan kelas bisa berubah-ubah tergantung kegiatan pembelajarannya.Tata-letak fisik kelas pada umumnya bersifat sementara, luwes dan sesuai dengan kenyataan. Artinya guru dapat mengadakan perubahan setiap saat sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan materi ajarnya. Berikut ada beberapa model tata-letak yang mungkin dapat dipertimbangkan dan dipilih:

Berikut 10 bentuk penataan kelas yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan. Sekali lagi, tidak ada bentuk yang paling baik. Semua baik bik digunakan sesuai dengan tujuan pembelakjaran dan kondisi nyata di kelas.

1. **Formasi Tanda Pangkat**: Susunan ruang kelas tradisional (deretan meja dan kursi) tidak kondusif bagi pelaksanaan belajar aktif. Bila satu kelas terdiri 30 orang peserta didik atau lebih, adakalanya perlu menata kelas dengan “gaya ruang kelas”. Formasi V atau tanda pangkat dapat mengurang jarak antar peserta didik, penglihatan yang lebih baik ke depan kelas. Peserta didik bisa saling melihat, dari pada berbanjar lurus.
2. **Gaya Tim**: Mengelompokkan meja secara melingkar di dalam ruang kelas memungkinkan Anda untuk meningkatkan interaksi rim. Di samping itu, Anda dapat menempatkan meja untuk membentuk formasi yang paling akrab.

3. **Bentuk U**: Merupakan formasi serbaguna. Peserta didik dapat menggunakan permukaan meja untuk membaca dan menulis, dapat melihat Anda dan atau media visual Anda dengan mudah.
4. **MejaKonferensi:** Formasi ini sangat baik bila mejanya relauf bundar atau persegi. Formasi ini meminimalkan dominasi guru dan memaksimalkan peran peserta didik. Meja berbentuk persegi panjang bisa menciptakan kesan formal jika guru berada di ujung meja.
5. **Lingkaran:** Interaksi tatap-muka akan lebih baik dengan hanya menempatkan peserta didik dalam formasi lingkaran tanpa meja. Formasi ini sangat ideal untuk diskusi kelompok besar. Bila ada ruang lingkaran yang memadai, Anda dapat meminta peserta didik untuk menata kursi mereka secara cepat menjadi banyak formasi sub-kelompok.
6. **Kelompok pada kelompok:** Formasi ini memungkinkan guru untuk melakukan diskusi terbuka atau membuat drama, debar, melakukan pengamatan aktivitas kelompok. Disain yang paling umum terdiri atas formasi lingkaran kursi, atau dapat menempatkan meja di tengah-tengahnya yang dikelilingi kursi.
7. **Ruang Kerja:** Formasi ini cocok untuk lingkungan aktif khas laboratorium di mana peserta didik duduk di ruang kerja untuk mengerjakan soal atau rugas (misal: hitung-menghitung, mengoperasikan mesin, melakukan kerja laboratorium) segera setelah ditunjukkan caranya. Cara yang baik untuk mendorong kemitraan dalam belajar adalah dengan menempatkan dua peserta didik pada tempat kerja yang sama dan berhadapan.
8. **Pengelompokkan Berpencar:** Jika ruang kelas Anda cukup besar atau tersedia tempat ruangan yang memungkinkan, tempatkanlah meja/kursi yang dapat digunakan oleh sub-sub kelompok untuk melakukan aktivitas belajar berbasis-tim. Usahakan berpencar agak menjauh guna mcnghindari tidak saling mengganggu.
9. **Ruang Kelas Tradisional:** Jika memang tidak memungkinkan untuk membuat formasi lengkung, cobalah mengelompokkan kursi secara berpasangan untuk memungkinkan belajar secara berpasangan. Aturlah deretan dalam jumlah genap dan beri ruang cukup antar deret agar pasangan peserta didik dalam deret ganjil dapat memutar kursi sehingga terbentuklah “kuartet” dengan pasangan yang duduk tepat di belakangnya.
10. **Auditorium:** Lingkungan auditorium memang kurang kondusif untuk kegiatan belajar aktif, namun masih ada harapan untuk itu. Jika kursinya masih bisa dipindah, tempatkanlah dalam bentuk busur untuk menciptakan kedekatan dan peserta didik dapat melihat bagian depan dengan jelas. Jika kursinya sudah tidak dapat dipindah-pindah, maka perintahkanlah peserta didik untuk duduk sedekat mungkin dengan bagian tengah.

    Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan dalam penataan kelas :

    a. Mobilitas

        Kemudian bergerak baik bagi guru untuk berkeliling memantau proses belajar anak dan memberikan bantuan. Kemudahan bergerak bagi peserta didik untuk berbagai keperluan di kelas.

    b. Aksesibilitas

        Kemudian bagi semua pihak untuk menjangkau berbagai hal seperti alat bantu belajar dan sumber belajar yang ada di kelas.

c. Komunikasi

Kemudahan guru dan peserta didik untuk mengungkakan gagasan, pikiran dan perasaan melalui berbagai kegiatan berkomunikasi baik secara berklompok atau klasikal.

d. Interaksi

Kemudahan bagi semua peserta didik dan guru untuk saling berinteraksi untuk berbagai kegiatan dan kepentingan.

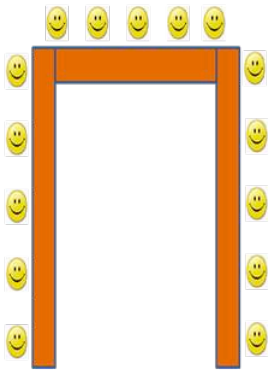
e. Dinamika

Suasana kelas tidak monoton dengan satu model penataan untuk berbagai kegiatan pembelajaran dari berbagai mata pelajaran. Model penataan selalu berubah dan berkembang sesuai dengan mata pelajaran, tujuan, kegiatan pembelajaran.

Handout 11.2

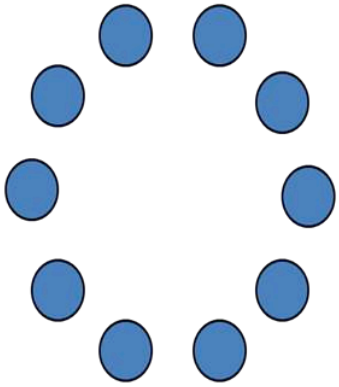
Gambar Bentuk Penataan Ruang Kelas

Bentuk U : formasi yang serbaguna



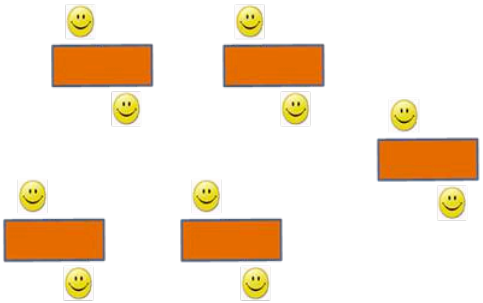
- Dapat digunakan untuk mendistribusikan tugas-tugas
- Guru bebas melayani siswa dari berbagai sisi

LINGKARAN: model ini tanpa menggunakan meja dan akan memudahkan interaksi tatap muka dan diskusi

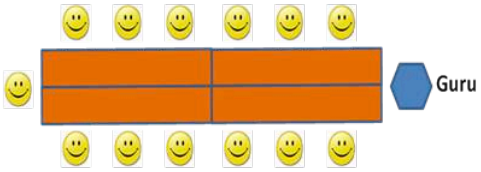


Model RUANG KERJA
Model ini cocok untuk lingkungan aktif di laboratorium

- Satu meja dua siswa

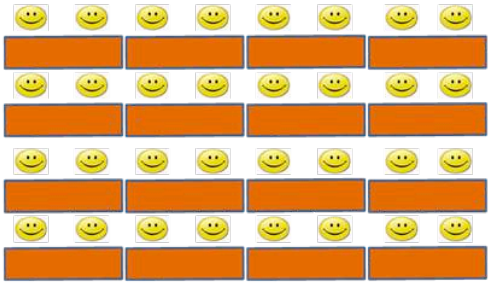


Meja KONFERENSI: formasi ini meminimalkan dominasi guru, tapi memaksimalkan siswa.

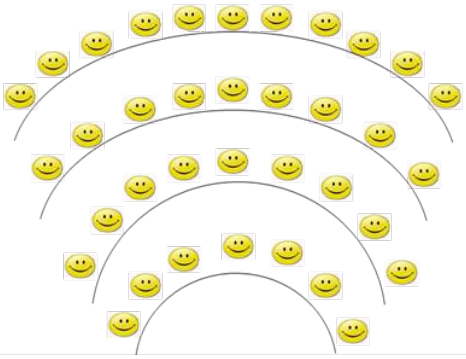


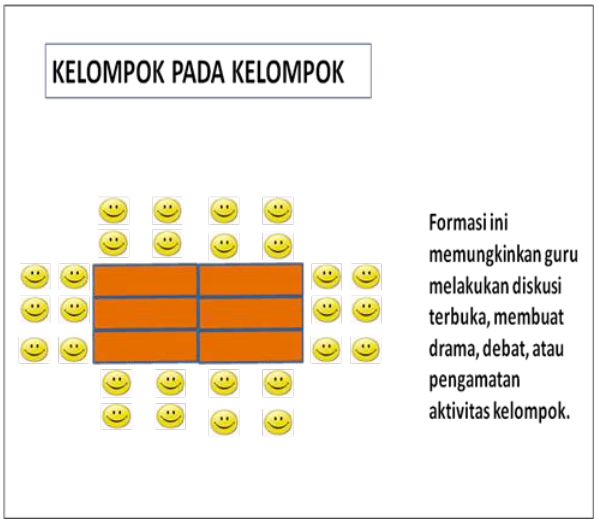
Terkesan formal bila guru berada di ujung meja

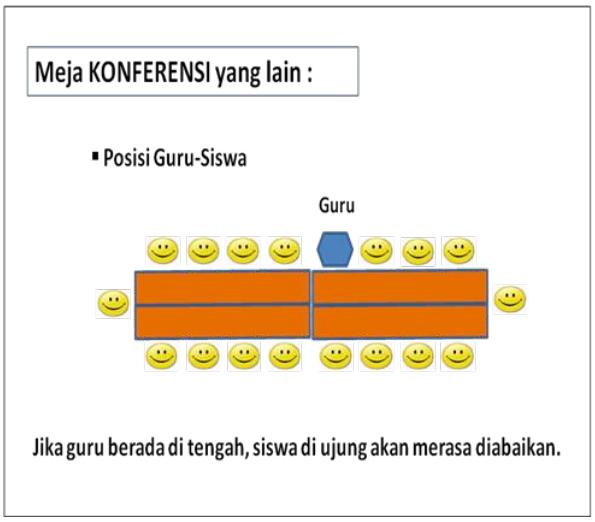
KELAS TRADISIONAL : Jika tidak mungkin untuk ditata melengkung, cobalah mengelompokkan kursi secara berpasangan. Dari deretan genap berilah ruang agar deretan ganjil dapat memutar kursinya. Pasangan kuartet.



AUDITORIUM: Memang kurang kondusif untuk kegiatan belajar aktif. Tapi jika memungkinkan aturlah sedemikian rupa siswa bisa melihat ke depan kelas dengan lebih jelas.







Handout 11.3

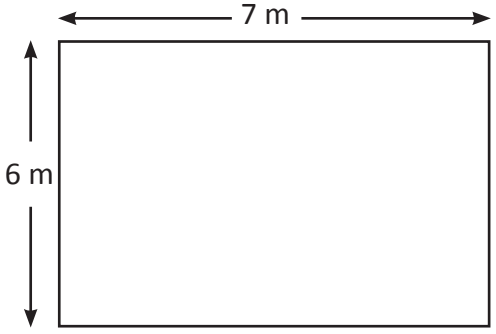
Penataan Ruang Kelas

(Meja Kursi, Pajangan & Sudut Baca)

Petunjuk

A. Penataan Meja-Kursi

1. Lukislah denah sebuah kelas di atas kertas flip chart dengan perbandingan yang tepat (ukuran kelas sesuai standar Dinas Pendidikan adalah 7 m x 6 m).



2. Dengan menggunakan potongan kertas berwarna yang disediakan rancang dan aturlah posisi meja-kursi peserta didik, meja-kursi guru, papan tulis, lemari dsb. Perhatikan jumlah meja kursi sesuai dengan jumlah peserta didik di dalam kelas.
3. Berilah alasan atau kotnentar mengenai tujuan dan manfaat pengaturan tersebut dalam kaitannya dengan pembelajaran aktif.

B Penataan Pajangan & Sudut Baca

1. Dengan menggunakan berbagai bahan yang tersedia rancanglah sejumlah pajangan kelas dan sudut baca di dalam kelas.
2. Letakkan pajangan dan sudut baca tersebut di dalam kelas
3. Kemukakan tujuan dan manfaat pajangan kelas dan sudut baca tersebut untuk mendukung pembelajaran aktif

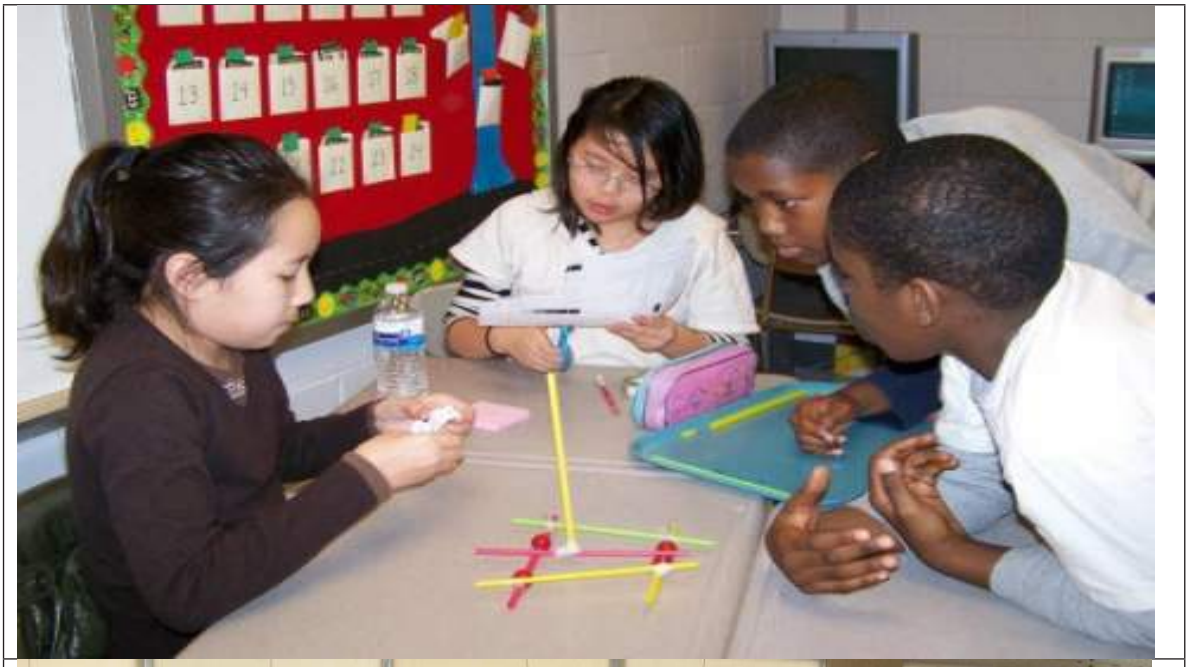
Handout 11.4

Kelas Bernuansa PAIKEM

A. Tugas yang diimplementasikan dalam Gambar

B. Schedule/Jadwal Kelas yang Jelas

C. Kerja Kelompok



D. Guru yang Kreatif

Ikhtisar Sesi 11

- ✓ Kelas yang bernuansa PAIKEM melakukan penataan Meja dan Kursi dengan berbagai bentuk, diantaranya Formasi Tanda Pangkat (V Terbalik), Gaya Tim, Bentuk U, Lingkaran, Ruang Kerja dan Kelompok pada Kelompok
- ✓ Ruang kelas PAIKEM juga akan dipenuhi oleh hasil karya peserta didik, baik yang berbentuk Concept Map atau juga yang berbentuk portofolio.
- ✓ Prinsip mendasar dari penataan kelas PAIKEM adalah mobilitas, aksesibilitas, komunikasi, interaksi dan dinamika kelas.

Sesi 12

Peer Teaching

Pendahuluan

Setelah mendapatkan materi di sesi-sesi sebelumnya, guru perlu untuk mempraktekkan dan mendemonstrasikan hasil pembelajarannya. Salah satu cara yang efektif untuk hal ini adalah *peer teaching*.

Microteaching adalah seperti laboratorium dimana guru-guru dapat praktek mengembangkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam skala kecil sementara rekan kerjanya mengamati. Setelah itu akan ada evaluasi dan diskusi dimana semua peserta mempunyai kesempatan untuk memberikan umpan balik dan saran.

Dalam microteaching, guru dimungkinkan untuk mendapatkan feedback dari peserta dalam membantu kita mengenali kekuatan dan kelemahan sebagai guru, sehingga kita dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu dikuatkan dan diperbaiki.

Pada sesi ini di dalam kolompok-kelompok kecil peserta akan bertugas sebagai pelajar dewasa dalam program pelatihan dan kemudian memberikan dan menerima umpan balik terhadap penampilan masing-masing peserta.

Tujuan Sesi

Tujuan dari sesi ini adalah untuk membantu peserta mengembangkan kompetensi pedagodik. Peserta akan diajak mengingat kembali materi yangsudah mereka pelajari di sesi-sesi sebelumnya untuk kemudian diintegrasikan dalam bentuk praktek dan demonstrasi pada sesi ini.

Usai sesi ini, peserta diharapkan dapat:

- Mempraktikkan dan mendemonstrasikan kemampuan merencanakan kegiatan belajar dan pembelajaran yang efektif.

Pertanyaan Kunci

- Dengan melakukan peer teaching, kompetensi inti apa yang akan anda kembangkan?
- Saran apa saja yang diberikan rekan Anda agar proses pembelajaran menjadi lebih baik?
- Apa yang akan Anda lakukan setelah mengikuti training modul ini untuk menjadi seorang guru yang lebih baik?

Petunjuk Umum

- Trainer memberitahukan pada peserta bahwa pada sesi ini peserta diminta mengintegrasikan semua pembelajaran yang mereka dapat dari sesi 1 – 11 pada modul ini.
- Trainer harus sudah mempersiapkan kelompok-kelompok peer teaching sebelum sesi ini dimulai. Jika waktunya terbatas dan pesertanya banyak, maka trainer menunjuk perwakilan setiap madrasah.
- Trainer membagikan lembar penialain bagi peserta pada saat mereka mempersiapkan peer teaching.

Sumber dan Bahan

- Papan Tulis dan Spidol Board Marker
- Flipcharts dan Spidol
- Kertas A4
- Buku pegangan pelajaran yang biasa digunakan guru di dalam kelas
- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (*Lesson Plan*)
- Handout 12.1 : Peraturan dalam menerima dan meberikan pendapat
- Handout 12.2 :Instrumen Sertifikasi: Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran
- Handout 12.3 : Pedoman untuk Mengisi Evaluasi dari Implementasi Pelajaran

Waktu

Sesi ini memerlukan waktu minimal 240 menit

Ringkasan Sesi

I	C	A	R	E
Introduce 5 menit	Connect 10 menit	Apply 210 menit	Reflect 10 menit	Extend 5 menit
Trainer mempresentasikan tema, tujuan dan outcome pembelajaran serta pertanyaan utama pada peserta. Faisilitator menjelaskan secara singkat kegiatan sesi ini	Curah pendapat tentang peer teaching, manfaat peer teaching, keterampilan dan aturan tertentu dalam menyampaikan pendapat	Peserta melakukan peer teaching	Peserta meringkas pembelajaran dari sesi, menjawab pertanyaan, dan menuliskannya ke dalam jurnal refleksi pembelajaran mereka.	Peserta menuliskan dalam Jurnal Refleksi Belajar mereka tentang Apa kekuatan mereka sebagai seorang guru dan Apa yang mereka perlu perbaiki.

Penyegaran

Energizer berikut ini berhubungan dengan tema sesi ini. Kegiatan ini akan membantu peserta untuk mengamati beberapa kunci pembelajaran dari pelatihan ini. Trainer menyediakan bermacam-macam permen dalam toples. Bungkus toples tersebut dengan kertas putih lalu tulisi "*Candy of Happyness*". Minta tiap peserta untuk mengambil 2-3 permen dengan menyebutkan satu hal yang mereka pelajari dari training yang telah membuat mereka bahagia. Setiap mengambil permen, peserta berkata "I am happy at this training because I learned something new about.....".

Rincian Langkah-Langkah Kegiatan

Introduce (5 menit)

1. Gunakan catatan pada bagian pendahuluan di atas untuk memberikan latar belakang singkat dari isu yang dibahas di sesi ini.
2. Jelaskan tujuan dan hasil belajar dari sesi ini dan perkenalkan pertanyaan kuncinya. Jelaskan pada peserta bahwa mereka perlu dapat menjawab pertanyaan kunci pada akhir sesi ini.
3. Jelaskan pada peserta bahwa mereka akan melakukan kegiatan peer teaching dengan menggunakan lembar Rancangan Pengembangan Pembelajaran atau Lesson Plan yang telah mereka pelajari.
4. Pastikan peserta tahu bagaimana dengan mengikuti pelatihan ini akan membantu mereka dalam beberapa kompetensi inti yang dibutuhkan guru seperti yang dijelaskan pada tujuan dan hasil belajar sesi ini. Pastikan juga peserta untuk dapat mengikuti sesi ini dengan baik dengan memberikan lembar penilaian di awal sesi.

Connect (10 menit)

1. Lakukan curah pendapat mengenai apa yang mereka pahami tentang *peer teaching*.
2. Tulis beberapa pendapat peserta di papan tulis atau kertas flipchart.
3. Trainer mempresentasikan mengenai peer teaching pada peserta dengan cara menuliskannya pada power point, papan tulis, atau kertas flipchart.
4. Lalu minta peserta menyampaikan pendapatnya mengenai manfaat peer teaching. Trainer menuliskan jawaban peserta pada power point, papan tulis atau kertas flipchart.
5. Tanyakan pada peserta mengenai apakah diperlukan keterampilan dan aturan tertentu dalam menyampaikan pendapat ketika berlangsungnya kegiatan peer teaching? Jika iya, minta mereka menyebutkannya secara ringkas. Lalu aturan yang mereka sebutkan disepakati dan dijadikan aturan bagi peserta dalam memberikan feedback pada penampilan rekannya pada saat peer teaching. Trainer menuliskannya pendapat para peserta ini pada power point, papan tulis atau kertas flipchart.
6. Berikan pada peserta informasi tambahan 12.1 untuk mengingatkan mereka mengenai beberapa panduan dalam memberikan dan menerima feedback selama peer teaching.
7. Jelaskan pada peserta bahwa mereka akan dinilai oleh teman sejawat mereka setelah

mereka menyelesaikan kegiatan peer teaching. Penilaian akan dilakukan berdasarkan standar Pemerintah Indonesia mengenai pelaksanaan pembelajaran.

8. Berikan handout 12.2 pada peserta dan jelaskan bahwa ini adalah format yang akan digunakan.
9. Bagikan handout 12.3 dan 12.4. Jelaskan bahwa panduan dan rubrik ini dapat digunakan untuk membantu merampungkan format yang terdapat dalam handout 12.2.
10. Jelaskan pada peserta sesi ini adalah wrap-up session. Peserta akan mencoba mengambil manfaat dari peer teaching ini dengan cara mengintegrasikan semua materi yang telah dipelajari peserta dari modul ini.

Application (210 menit)

1. Trainer mengundi peserta yang akan melakukan peer teaching.
2. Peserta melakukan peer teaching berdasarkan undian dengan waktu sebanyak 15 menit.
3. Trainer memeberikan feedback terhadap pelaksanaan peer teaching.

Reflect (10 menit)

1. Lihat lagi pada pertanyaan kunci yang diperkenalkan di awal sesi ini. Minta peserta untuk melakukan refleksi atas sesi ini dan menuliskan jawaban individualnya dalam jurnal refleksi pembelajarannya
2. Minta peserta untuk menjelaskan apa yang mereka pertimbangkan sebagai pesan utama dari sesi ini. Tuliskan beberapa dari pendapat mereka ini pada lembar balik/ power point atau papan lalu berikan esan kuncinya (lihat di bawah). Beri waktu peserta untuk menuliskan pesan utama itu pada jurnal refleksi pembelajaran mereka.

Extend (5 menit)

Peserta menuliskan dalam **Jurnal Refleksi Belajar** mereka tentang

1. Apa kekuatan mereka sebagai seorang guru dan
2. Apa yang mereka perlu perbaiki.
3. Mempraktekkan peer teaching sekolah-masing-masing sebagai bagian dari in-service training.

Pesan Utama

Melalui peer teaching, Anda dapat mempraktekkan seluruh sesi yang telah dipelajari sebelumnya dan memperoleh bekal untuk dapat memperbaiki cara mengajar di sekolah masing-masing. Feedback yang didapat dari orang lain melalui kegiatan ini, akan meningkatkan kemampuan belajar dan mengajar Anda sebagai guru. Dengan melakukan peer teaching, guru harus memahami bahwa teori tanpa praktik tidaklah bermakna.

Handout untuk Peserta 12.1

Peraturan dalam Memberikan dan Menerima Pendapat

Awali reaksi Anda dengan "Saya" dan bukan "Anda"

Anda tidak tahu bagaimana orang akan bereaksi jadi buatlah hal ini jadi pribadi buat Anda bukan mereka.

- ✓ Saya menghargai cara anda menjelaskan kegiatan itu karena.....
- ✓ Saya menyukai kegiatan ini, hal ini menarik karena .....
- × Anda membuat saya bingung ketika Anda mengatakan.....

Masukan harus deskriptif dan spesifik

- × Saya menyukai perkenalan Anda (Senang mengetahui bahwa seseorang menyukai perkenalan hal ini tidak menyatakan banyak hal, yak an?)
- ✓ Saya menyukai diagram yang Anda gunakan karena membantu saya lebih memahami mengenai model training

Fokus pada desain dan fasilitas kegiatan dan bukan orangnya

- ✓ Saya merasa bahwa beberapa harapan terlalu tinggi
- ✓ Saya tidak dapat memahami instruksinya
- × Tulisan Anda tidak terlampau jelek

Pertama focus pada tingkah laku presentasi dan bukan khaakter pribadi

- ✓ Saya ingin memiliki beberapa lagi lensa kontak mata
- × Adalah jelas Anda tidak tertarik pada kami sebagai mana Anda tidak pernah melihat pada kami

Limit comments on behavior to those that are changeable

- ✓ I became a bit distracted when you waved your arms around
- × You stutter and I could not understand

Berhati-hatilah dengan saran

- × Inilah yang akan saya lakukan..
- ✓ Mungkin aslah satu cara adalah .....

Avoid Generalizations, be specific

- ✗ Saya tidak pernah menduga Anda mengetahui isinya dengan begitu baik
- ✓ Saya merasa Anda tidak tahu isinya dengan begitu baik saya melihat Anda membaca dari

Memberikan Feedback Positif dan Negative

- ✗ Saya tidak menyukai tindakan Anda sama sekali.
- ✓ Saya rasa hal positif tentang kegiatannya adalah itu, aku dapat bekerja bersama teman-teman saya sebagaimana mudah bekerja bersama teman-teman saya> Namun saya merasa bahwa perkenalannya terlalu lemah dimana Anda tidak menjelaskan mengenai tujuan begitu juga dengan Anda yang tidak menjelaskan tujuan dari kegiatan itu.

Menanti Pendapat dari Pendapatmu

Mengharapkan bahwa orang yang telah Anda beri pendapat akan merespon komentar Anda. Ini hak mereka. Namun, ketika Anda orang yang menerima masukan, hal terbaik adalah tidak merespon pada setiap poin tapi lebih baik mendengarkan dengan diam, mendengar apa pengalaman orang lain selama pembahasannya, menanyakan klarifikasi saja. Satu-satunya waktu untuk ikut terlibat dengan apa yang dikatakan adalah jika Anda perlu mengatakan bahwa Anda mendapat masukan yang berlebihan.

Handout untuk Peserta 12.2

Instrumen Pelaksanaan Pembelajaran Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

IDENTITAS PESERTA

1. Nama (lengkap dengan gelar akademik) : _____
2. Nomor Peserta : _____

.

3. Pangkat/Golongan : _____
4. Jenis Kelamin : L/P*)_____
5. Tempat, tgl lahir : _____
6. Pendidikan Terakhir : _____
7. Akta Mengajar : Memiliki/Tidak Memiliki*)

8. Sekolah Tempat Tugas _____

1) Nama : _____

2) Alamat Sekolah : _____

_____

3) Kecamatan : _____

4) Kabupaten/ Kota : _____

5) Provinsi : _____

6) No. Telp. Sekolah : _____

7) Alamat e-mail : _____

8) Nomor Statistik Sekolah : _____

10. Mata Pelajaran/ Guru Kelas SD : _____

11. Beban Mengajar per Minggu : _____Jam_

I. LEMBAR PENILAIAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1. Nama Praktikan : .....
2. Madrasah/ : .....
3. Materi/Tema : .....

Aspek yang Diamati		Ya	Tidak	Catatan
Kegiatan Pendahuluan				
Apersepsi dan Motivasi				
1	Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman peserta didik atau pembelajaran sebelumnya.			
2	Mengajukan pertanyaan menantang.			
3	Menyampaikan manfaat materi pembelajaran.			
4	Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan materi pembelajaran.			
Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan				
1	Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai peserta didik.			
2	Menyampaikan rencana kegiatan misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi.			
Kegiatan Inti				
Penguasaan Materi Pelajaran				
1	Kemampuan menyesuiakan materi dengan tujuan pembelajaran.			
2	Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek , dan kehidupan nyata.			

Aspek yang Diamati		Ya	Tidak	Catatan
3	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat.			
4	Menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)			
Penerapan Strategi Pembelajaran yang Mendidik				
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.			
2	Menfasilitasi kegiatan yang memuat komponen eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.			
3	Melaksanakan pembelajaran secara runtut.			
4	Menguasai kelas.			
5	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual.			
6	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif (*nurturant effect*).			
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan.			
Penerapan *Pendekatan scientific*				
1	Memberikan pertanyaan mengapa dan bagaimana.			
2	Memancing peserta didik untuk bertanya.			
3	Memfasilitasi peserta didik untuk mencoba.			
4	Memfasilitasi peserta didik untuk mengamati.			
5	Memfasilitasi peserta didik untuk menganalisis.			
6	Memberikan pertanyaan peserta didik untuk menalar (proses berfikir yang logis dan sistematis).			
7	Menyajikan kegiatan peserta didik untuk berkomunikasi.			
Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran				
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber belajar pembelajaran.			
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran.			
3	Menghasilkan pesan yang menarik.			
4	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan sumber belajar pembelajaran.			
5	Melibatkan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran.			
Pelibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran				
1	Menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik melalui interaksi guru, peserta didik, sumber belajar.			
2	Merespon positif partisipasi peserta didik.			
3	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons peserta didik.			
4	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif.			

Aspek yang Diamati		Ya	Tidak	Catatan
5	Menumbuhkan keceriaan atau antuisme peserta didik dalam belajar.			
Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran				
1	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar.			
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar.			
Kegiatan Penutup				
Penutup pembelajaran				
1	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan peserta didik.			
2	Memberihan tes lisan atau tulisan .			
3	Mengumpulkan hasil kerja sebagai bahan portofolio.			
4	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas pengayaan.			
Aspek yang Diamati				
Kepribadian Guru dalam Pembelajaran				
1	Menghargai peserta didik tanpa membedakan keyakinan yang dianut, suku, adat-istiadat, daerah asal, dan gender			
2	Bersikap sesuai dengan norma agama yang dianut, hukum dan norma sosial yang berlaku dalam masyarakat, serta kebudayaan nasional Indonesia yang beragam			
3	Berperilaku jujur, tegas, dan manusiawi			
4	Berperilaku yang mencerminkan ketakwaan dan akhlak mulia			
5	Berperilaku yang dapat dteladani oleh peserta didik dan anggota masyarakat di sekitarnya			
6	Menampilkan diri sebagai pribadi yang mantap dan stabil			
7	Menampilkan diri sebagai pribadi yang dewasa, arif, dan berwibawa			
8	Menunjukkan etos kerja dan tanggung jawab yang tinggi			
9	Bangga menjadi guru dan percaya pada diri sendiri			
10	Bekerja mandiri secara profesional			
11	Memahami kode etik profesi guru. Menerapkan kode etik profesi guru			
12	Berperilaku sesuai dengan kode etik guru			
	Jumlah			

....., ...2014

Observer,

(----------)

Rubrik
Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran

Rubrik Penilaian Pelaksanaan Pembelajaran ini digunakan observer untuk menilai kompetensi praktikan dalam melaksanakan pembelajaran pada saat *Peer Teaching*.

Langkah Kegiatan

1. Berikan tanda cek (√) pada kolom pilihan YA atau TIDAK sesuai dengan penilaian Anda terhadap penyajian guru pada saat pelaksanaan pembelajaran!
2. Berikan catatan khusus atau saran perbaikan pelaksanaan pembelajaran!
3. Hitung jumlah nilai YA dan TIDAK !
4. Tentukan Nilai menggunakan rumus berikut ini!

Mata Pelajaran	Contoh
Nilai $= \frac{\text{Jumlah}}{52} \times 100\%$	**Nilai** $= \frac{\text{Jumlah Y}}{52} \times 100\%$

PERINGKAT	NILAI
Amat Baik (AB)	90 < A≤ 100
Baik (B)	75< B ≤ 90
Cukup (C)	60< C ≤ 75
Kurang (K)	≤ 60

II. LEMBAR PENILAIAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Identitas RPP yang ditelaah: ……

Berilah tanda cek (V) pada kolom skor (1, 2, 3) sesuai dengan kriteria yang tertera pada kolom tersebut! Berikan catatan atau saran untuk perbaikan RPP sesuai penilaian Anda!

No.	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil Penelaahan dan Skor			Catatan
		1	2	3	
A	**Identitas Mata Pelajaran**	**Tidak Ada**	**Kurang Lengkap**	**Sudah Lengkap**	

No.	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil Penelaahan dan Skor			Catatan
		1	2	3	
1.	Satuan pendidikan,kelas, semester, program/program keahlian, mata pelajaran atau tema pelajaran, jumlah pertemuan.				
B.	**Perumusan Indikator**	**Tidak Sesuai**	**Sesuai Sebagian**	**Sesuai Seluruhnya**	
1.	Kesesuaian dengan SKL,KI dan KD.				
2.	Kesesuaian penggunaan kata kerja operasional dengan kompetensi yang diukur.				
3.	Kesesuaian dengan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.				
C.	**Perumusan Tujuan Pembelajaran**	**Tidak Sesuai**	**Sesuai Sebagian**	**Sesuai Seluruhnya**	
1.	Kesesuaian dengan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai.				
2.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar.				
D.	**Pemilihan Materi Ajar**	**Tidak Sesuai**	**Sesuai Sebagian**	**Sesuai Seluruhnya**	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.				
3.	Kesesuaian dengan alokasi waktu.				
E.	**Pemilihan Sumber Belajar**	**Tidak Sesuai**	**Sesuai Sebagian**	**Sesuai Seluruhnya**	
1.	Kesesuaian dengan KI dan KD.				
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran dan pendekatan *scientific.*				
3.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.				
F.	**Pemilihan Media Belajar**	**Tidak Sesuai**	**Sesuai Sebagian**	**Sesuai Seluruhnya**	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.				
2.	Kesesuaian dengan materi pembelajaran dan pendekatan *scientific.*				
3.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.				
G.	**Model Pembelajaran**	**Tidak Sesuai**	**Sesuai Sebagian**	**Sesuai Seluruhnya**	

No.	Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	Hasil Penelaahan dan Skor			Catatan
		1	2	3	
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.				
2.	Kesesuaian dengan pendekatan *Scientific.*				
H.	**Skenario Pembelajaran**	**Tidak Sesuai**	**Sesuai Sebagian**	**Sesuai Seluruhnya**	
1.	Menampilkan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dengan jelas.				
2.	Kesesuaian kegiatan dengan pendekatan *scientific*.				
3.	Kesesuaian penyajian dengan sistematika materi.				
4.	Kesesuaian alokasi waktu dengan cakupan materi.				
I.	**Penilaian**	**Tidak Sesuai**	**Sesuai Sebagian**	**Sesuai Seluruhnya**	
1.	Kesesuaian dengan teknik dan bentuk penilaian autentik.				
2.	Kesesuaian dengan dengan indikator pencapaian kompetensi.				
3.	Kesesuaian kunci jawaban dengan soal.				
4.	Kesesuaian pedoman penskoran dengan soal.				
Jumlah					

Rubrik
Penilaian Telaah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RUBRIK PENILAIAN

Rubrik penilaian RPP digunakan observer untuk menilai RPP praktikan yang digunakan selama *peerteaching*.

Langkah-langkah penilaian RPP sebagai berikut.

1. Cermati format penilaian RPP dan RPP yang akan dinilai!
2. Berikan nilai setiap komponen RPP dengan cara membubuhkan tanda cek (√) pada

kolom pilihan skor (1), (2) dan (3) sesuai dengan penilaian Anda terhadap RPP tersebut!

3. Berikan catatan khusus atau saran perbaikan setiap komponen RPP jika diperlukan!
4. Setelah selesai penilaian, jumlahkan skor seluruh komponen!
5. Tentukan nilai RPP menggunakan rumus berikut ini!

$$Nilai = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{75} \text{ x } 100\%$$

PERINGKAT	NILAI
Amat Baik (AB)	90 < A ≤ 100
Baik (B)	75< B ≤ 90
Cukup (C)	60< C ≤ 75
Kurang (K)	≤ 60

....., ... 2014

Observer,

(.....)

Ikhtisar Sesi 12

- ✓ Pendekatan Micro Teaching merupakan salah satu laboratorium kompetensi guru dimana guru dapat mempraktekkan kegiatan-kegiatan yang sudah dipelajarinya.
- ✓ Kegiatan Micro Teaching juga dapat dilaksanakan di dalam kelas, untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dari penjelasan yang disampaikan guru.
- ✓ Terdapat peraturan dalam memberikan dan menerima pendapat di dalam kelas Micro Teaching, 1) hargai upaya yang dilakukan peserta didik, 2) beri masukan yang deskriptif dan spesifik, 3) focus pada tingkah laku bukan pribadi, 4) beri komentar tentang perilaku yang bisa diubah, 5) mendengar pendapat orang lain dari pendapat anda sendiri

Daftar Pustaka

Adi Soenarno, *Motivation Games untuk Pelatihan Manajemen,* Andi Offset, Yogyakarta 2006

Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Pendidikan Nasional, Departemen Departemen Pendidikan Nasional, *Model Integrasi Pendidikan Kecakapan Hidup*, Januari TT.

Badan Standarisasi Nasional Pendidikan (2006) *Standar Isi Pendidikan Kewarganegaraan SMP/MTs, Jakarta*

Boby DePorter & Mike Hernacki, *Quantum Leraning Membiasakan Belajar Nayaman dan Menyenangkan.* Kaifa: Bandung, 2000.

Boby DePorter, Mark Reardon & Sarah Singer Nourie. *Quantum Teaching Mempraktekkan Quantum Leraning di Ruang-ruang kelas*. Kaifa: Bandung, 2001

Direktorat Pendidikan Madrasah Departemen Agama 2007, *Sertifikasi Bagi Guru dalam Jabatan,*

Hari Sudradjat, Dr, M.Pd, *Broad Based Education (Pendidikan Berbasis Luas) yang berorientasi pada Life Skills*, Bandung, Muharram, 1423.H

Hisyam Zaini, dkk, *Desain Pembelajaran di Perguruan Tinggi,* CTSD IAIN Yogyakarta 2002

http://www.duniaguru.com

Martinis Yamin, M. Pd., *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Pamulang: Gaung Persada Press, 2005), Cet. III.

Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 cara belajar peserta didik aktif,* terj. Raisul Muttaqien, Penerbit Nusamedia dan Nuansa, Bandung 2006

Pusat Pengembangan Kurikulum , Balitbang Diknas (2004) *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Berbasis Kompetensi, Jakarta*

Sekretariat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional 2006, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*

Sekretariat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional 2006, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*

Sekretariat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional 2007, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 16-17 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Guru*

Sekretariat Jenderal Departemen Pendidikan Nasional 2007, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 18 tahun 2007 tentang Sertifikasi Bagi Guru dalam Jabatan*

Lampiran-lampiran

I. Pretest dan Postest

Pre-Post Test Pelatihan PAIKEM

Nama : _____ Tanggal : _____

Pilihlah salah satu jawaban a, b, c atau d sebagai jawaban yang paling benar!

1. Keterpaduan dalam pembelajaran tematik dapat dilihat dari aspek-aspek di bawah ini, kecuali;
   a. Aspek proses atau waktu
   b. Aspek kurikulum
   c. Aspek belajar mengajar
   d. Aspek individualistik
2. Pendekatan tematik merupakan pembelajaran untuk mengadakan hubungan yang erat dan serasi antara
   a. Berbagai tujuan yang akan dicapai pada setiap mata pelajaran yang berbeda
   b. Berbagai aspek yang mempengaruhi peserta didik dalam proses belajar
   c. Berbagai kepentingan antara peserta didik dengan para pendidik
   d. Berbagai problem yang dihadapi peserta didik sehingga dapat dipecahkan
3. Dalam menanamkan konsep atau pengetahuan dan keterampilan peserta didik tidak harus diberi latihan hafalan berulang-ulang, tetapi ia belajar melalui…
   a. Pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami
   b. Pengalaman tidak langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami
   c. Pengalaman langsung dan tidak menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami
   d. Pengalaman tidak langsung dan tidak menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah dipahami
4. Penilaian dalam pembelajaran tematik adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara…
   a. Langsung, cepat dan terpercaya
   b. Benar, pasti dan menyeluruh
   c. Berkala, berkesinambungan dan menyeluruh
   d. Benar, cepat dan terpercaya
5. Pada pembelajaran tematik penilaian dilakukan untuk mengkaji ketercapaian…
   a. Tujuan pembelajaran pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut
   b. Materi-materi pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut

c. Target pelajaran tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut

d. Kompetensi dasar dan indikator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut

6. Peserta didik belajar dengan cara didorong untuk menemukan dan mengkonstruksi materi yang sedang dipelajari melalui diskusi, observasi atau percobaan, dengan cara itu ilmu pengetahuan dalam diri peserta didik akan terbentuk. Proses tersebut merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yaitu pendekatan…

   a. Kerjasama

   b. Konstruktivisme

   c. Ketergantungan Positif

   d. Belajar Aktif

7. Dalam tugas kelompok yang diberikan oleh guru, setiap peserta didik diharapkan bekerja sesuai dengan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya. Hal tersebut membuat peserta didik belajar bertanggung jawab atas tugas yang diberikan kepadanya. Proses tersebut merupakan salah satu prinsip pembelajaran kooperatif….

   a. Tanggung jawab individu

   b. Ketergantungan positif

   c. Otonomi kelompok

   d. Kemampuan kerjasama

8. Dalam kelompok peserta didik harus dapat membuat semua anggota bekerja, tidak ada dominasi pengerjaan tugas oleh satu orang serta mampu mengelola waktu yang tepat dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut merupakan salah satu keterampilan dalam pembelajaran kooperatif yaitu;

   a. Keterampilan sosial

   b. Keterampilan berkomunikasi

   c. Keterampilan berbagi

   d. Keterampilan bekerjasama

9. Peserta didik mampu membangun dan menjaga kepercayaan, terbuka untuk menerima dan member pendapat serta menjaga kepercayaan, terbuka untuk menerima pendapat serta ide-idenya, mau berbagi informasi dan sumber, serta mau member dukungan pada orang lain dengan tulus. Hal tersebut merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif, yaitu pendekatan…

   a. Pendekatan kooperatif

   b. Pendekatan belajar aktif

   c. Pendekatan komunikasi

   d. Pendekatan konstruktif

10. Peserta didik diberi kesempatan untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat dan idenya, melakukan eksplorasi terhadap materi yang sedang dipelajari serta menafsirkan hasilnya secara bersama-sama di dalam kelompok. Proses tersebut merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu prinsip…

   a. Heterogen

   b. Konstruksivisme

c. Kerjasama

d. Belajar Aktif

11. Dalam pembelajaran kontekstual, guru bertugas sebagai…

a. Informan

b. Aktor Utama

c. Trainer

d. Kurator

12. Salah satu yang menjadi perhatian dalam model pembelajaran kontekstual adalah penekanannya pada pemahaman yang dapat dilakukan dengan cara, kecuali…

a. Menyusun konsep sementara

b. Meminta jawaban dari persoalan yang dihadapi secara utuh

c. Bertanya kepada teman dan guru tentang konsep yang sedang dibahas

d. Merevisi dan mengembangkan konsep

13. Mengobservasi suatu fenomena, menginventaris masalah, bertanya, membuka asumsi, dan mendengarkan perspektif orang lain merupakan strategi…

a. Pembelajaran berbasis problematic

b. Memberikan aktivitas kelompok

c. Membuat aktivitas belajar mandiri

d. Membuat aktivitas belajar bekerjasama dengan masyarakat

14. Membuat aktivitas belajar bekerjasama dengan masyarakat atau instansi pada tatanan konkret ialah…

a. Mendatangkan guru ke rumah

b. Secara kelompok peserta didik melakukan observasi terhadap permasalahan masyarakat berdasarkan referensi dari perpustakaan

c. Secara individu, peserta didik dapat mengelola informasi yang ia dapat dari guru

d. Mendatangkan guru tamu

15. Proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh peserta didik merupakan komponen pembelajaran kontekstual;

a. Konstruktivisme

b. Modeling

c. Learning Community

d. Inquiry

II. Kunci Jawaban

Item Soal No	Jawaban	Item Soal No	Jawaban
1	A	9	A
2	B	10	D
3	A	11	C
4	C	12	B

5	D	13	A
6	B	14	D
7	A	15	B
8	C		

III. Daftar Tagihan

No	Bentuk Tagihan	Keterangan
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
2.	Pajangan Kelas	
3	Mading Kelas	
4.	Mading Madrasah	
5.	Portofolio Karya Siswa	
6.	Penataan Bangku Inovatif	