

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran Kontekstual dalam Kurikulum 2013

a. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Blanchard, Berns dan Erickson dalam kokom (2013, hlm.6) mengemukakan bahwa:

Contextual teaching and learning is a conception of teaching and learning that helps teachers relate subject matter content to real world situations, and motivates students to make connections between knowledge and its applications to their live as family members, citizens, and workers and engage in the hard work that learning requires.

Dengan demikian pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan pekerja.

Sementara itu Hull's dan Sounders dalam kokom (2013, hlm.6) menjelaskan :

In a Contextual Teaching and Learning (CTL), student discover meaningful relationship between abstract ideas and practical applications in a real world context. Students internalize concepts through discovery, reinforcement, and interrelationship. CTL creates a team, whether in the calssroom, lab, worksite, or on the banks of a river. CTL encourages educators to design learning environments that incorporate many forms of experience to achieve the desired outcomes.

Johnson dalam kokom (2013, hlm.6) mendefinisikan “*contextual teaching and learning enables student to connect the content of academic subjects with the immediate context of their daily live to discover meaning*”.

Miarso dalam Kasmadi (2013, hlm.29) mendefinisikan pembelajaran sebagai berikut:

pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Pembelajaran sebagai suatu sains sekaligus kiat. Seseorang yang mendalami aspek keilmuannya saja

belum tentu dapat menerapkannya dengan baik. Sebaliknya, penguasaan atas aspek kiat juga tidak menjamin keberhasilan dalam membelajarkan siswa. Suatu program pembelajaran yang baik, haruslah memenuhi kriteria daya tarik (appeal) daya guna (efektivitas) dan hasil guna (efisiensi).

Jadi, berdasarkan uraian di atas pembelajaran kontekstual adalah suatu proses pembelajaran yang dimana memfokuskan guru agar dapat mengaitkan materi pembelajaran kepada kehidupan nyata yang dimana dimaksudkan agar siswa lebih memahami materi belajar yang disampaikan oleh guru.

b. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual memiliki beberapa karakteristik yang khas yang membedakannya dengan pendekatan pembelajaran lain.

Blanchard dalam kokom (2013, hlm.7) mengidentifikasi beberapa karakteristik pendekatan kontekstual (*contextual intruction*) sebagai berikut:

- (1) *relies on spatial memory* (bersandar pada memori mengenai ruang),
- (2) *typically integrated multiple subjects* (mengintegrasikan berbagai subjek materi/disiplin),
- (3) *value of informastion is based on individual need* (nilai informasi didasarkan pada kebutuhan siswa),
- (4) *relates information with prior knowledge* (menghubungkan informasi dengan pengetahuan awal siswa), dan
- (5) *authentic assessment throught practical application or solving of realistic problem* (penilaian sebenarnya melalui aplikasi praktis atau pemecahan masalah nyata).

Bern dan Erickson dalam kokom (2013, hlm.7) mengemukakan “karakteristik pembelajaran kontekstual sebagai berikut: a) *interdisciplinary learning*, b) *problem based learning* dan c) *external contexts for learning*”.

Johnson dalam kokom (2013, hlm.7) mengidentifikasi delapan karakteristik *contextual teaching and learning*, yaitu:

- 1) *Making meaningful connections* (membuat hubungan penuh makna)
Siswa dapat mengatur diri sendiri sebagai orang yang belajar aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, orang yang dapat bekerja sendiri atau bekerja dalam kelompok dan orang yang dapat belajar sambil berbuat (*learning by doing*)
- 2) *Doing significant work* (melakukan pekerjaan penting)
Siswa membuat hubungan-hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata sebagai anggota masyarakat.
- 3) *Self regulated learning* (belajar mengatur sendiri)
Siswa melakukan pekerjaan yang signifikan, ada tujuannya, ada urusannya dengan orang lain dan hubungannya dengan penentuan pilihan dan ada produk/hasilnya yang sifatnya nyata.
- 4) *Collaborating* (kerja sama)
Siswa dapat bekerja sama. Guru membantu siswa bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana mereka saling memengaruhi dan saling berkomunikasi.

5) *Critical and creative thinking* (berpikir kritis dan kreatif)

Siswa dapat menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif, dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan dan menggunakan bukti-bukti dan logika.

6) *Nurturing the individual* (memelihara individu)

Siswa memelihara pribadinya yaitu mengetahui, memberi perhatian, memberi harapan-harapan yang tinggi, memotivasi dan memperkuat diri sendiri. Siswa tidak dapat berhasil tanpa dukungan orang dewasa

7) *Reaching high standards* (mencapai standar tinggi)

8) *Using authentic assessment* (penggunaan penilaian sebenarnya)

Siswa mengenal dan mencapai standar yang tinggi, mengidentifikasi tujuan dan memotivasi siswa untuk mencapainya. Guru memperlihatkan kepada siswa cara mencapai apa yang disebut “*excellence*”.

9) *Using authentic assessment* (mengadakan asesmen autentik)

Siswa menggunakan pengetahuan akademis dalam konteks dunia nyata untuk suatu tujuan yang bermakna. Misalnya, siswa boleh menggambarkan informasi akademis yang telah mereka pelajari untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Sementara itu, Ditjen Dikdasmen dalam kokom (2013, hlm.11) menyebutkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yaitu:

1) *Konstruktivisme (constructivism)*

Pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat.

2) *Menemukan (inquiry)*

Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, melainkan hasil dari menemukan sendiri melalui siklus: (1) observasi (*observation*), (2)

bertanya (questioning), (3) mengajukan dugaan (hypothesis), (4) pengumpulan data (data gathering) dan penyimpulan (conclusion)

3) Bertanya (questioning)

Pengetahuan yang dimiliki seseorang selalu bermula dari bertanya. Bagi guru bertanya dipandang sebagai kegiatan untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berfikir siswa. Bagi siswa bertanya merupakan bagian penting dalam melakukan inquiri, yaitu menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahuinya.

4) Masyarakat belajar (learning community)

Hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar.

5) Pemodelan (modelling)

Dalam pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu ada model yang bisa ditiru. Guru dapat menjadi model, misalnya memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Tetapi guru bukan satu-satunya model, artinya model dapat dirancang dengan melibatkan siswa, misalnya siswa ditunjuk untuk memberi contoh pada temannya, atau mendatangkan seseorang di luar sekolah, misalnya mendatangkan veteran kemerdekaan ke kelas.

6) Refleksi (reflection)

cara berfikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Siswa mengedepankan apa yang baru dipelajarinya sebagai struktur pengetahuan yang baru, yang merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima. Misalnya ketika pelajaran berakhir, siswa merenung “kalau begitu, sikap saya selama ini salah, ya! Seharusnya, tidak membuang sampah ke sungai, supaya tidak menimbulkan banjir”.

7) Penilaian yang sebenarnya (Authentic assessment)

Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan semata hasil dan dengan berbagai cara. Penilaian dapat berupa penilaian tertulis (pencil and paper test) dan penilaian berdasarkan perbuatan (performance based assessment), penugasan (project), produk (product) atau portofolio (portofolio).

2. Teori Belajar Pendukung Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual dikembangkan berdasarkan teori-teori belajar tertentu, yaitu:

a. Teori pengembangan dari Piaget

Menurut Piaget dalam Kokom (2013, hlm.19) bagaimana seseorang memperoleh kecakapan intelektual, pada umumnya akan berhubungan dengan proses mencari keseimbangan antara apa yang ia rasakan dan ketahui pada satu sisi dengan apa yang ia lihat sebagai suatu fenomena baru sebagai pengalaman dan personal.

Proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap asimilasi, akomodasi dan ekuilibrasi (penyeimbangan). Proses asimilasi merupakan proses pengintegrasian atau penyatuan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki oleh individu. Proses akomodasi merupakan proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Sedangkan proses ekuilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan sesuai umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hierarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berbeda di luar tahap kognitifnya.

Piaget dalam kokom (2013, hlm.20) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat, yaitu:

1) Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan dan dilakukan langkah demi langkah.

2) Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif.

3) Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8-11 atau 12 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis dan ditandai adanya *reversible* dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berfikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret.

4) Tahap operasional formal (umur 11/12-18 Tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berfikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berfikir “kemungkinan”. Model berfikir ilmiah dengan tipe *hypotheticodeductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesis.

b. Teori *Free Discovery Learning* dari Bruner

Dalam memandang proses belajar, Bruner dalam kokom (2013, hlm.21) menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dengan teorinya yang disebut *free Discovery Learning*, Bruner mengatakan “bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya”.

Perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu *enactive*, *iconic* dan *symbolic*.

- 1) Tahap Enaktif, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Artinya dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik.
- 2) Tahap Ikonik, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi)

- 3) Tahap simbolik, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika.

c. Teori *Meaningful Learning* dari Ausubel

Menurut Ausubel dalam kokom (2013, hlm.21) “belajar merupakan asimilasi bermakna”. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Faktor motivasi dan pengalaman emosional sangat penting dalam peristiwa belajar, sebab tanpa motivasi dan keinginan yang kuat dari pihak si pembelajar, maka tidak akan terjadi asimilasi pengetahuan baru ke dalam struktur kognitif yang dimilikinya.

Belajar lebih bermakna bagi siswa jika materi pelajaran diurutkandari umum ke khusus, dari keseluruhan ke rinci yang sering disebut sebagai *subsumptive sequence*. Selain itu, pembelajaran dirancang dengan *advance organizers* sebagai kerangka dalam bentuk abstrak atau ringkasan konsep-konsep dasar tentang apa yang dipelajari dan hubungannya dengan materi yang telah ada dalam struktur kognitif siswa.

d. Teori belajar Vygotsky

Vygotsky dalam kokom (2013, hlm.22) mengatakan bahwa “jalan pikiran seseorang harus dimengerti dari latar sosial budaya dan sejarahnya”. Menurut Vygotsky dalam kokom (2013, hlm.22) mengatakan bahwa perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif seseorang sesuai dengan teori sosiogenesis. Dimensi kesadaran sosial bersifat primer, sedangkan dimensi individualnya bersifat *derivative* atau merupakan turunan dan bersifat sekunder. Artinya pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Hal ini tidak berarti bahwa individu bersikap pasif dalam perkembangan kognitifnya, tetapi Vygotsky juga menekankan pentingnya peran aktif seseorang dalam mengonstruksi pengetahuannya.

Konsep-konsep penting teori sosiogenesis Vygotsky tentang perkembangan kognitif yang sesuai dengan revolusi sosiokultural dalam teori belajar dan pembelajaran adalah teori hukum genetik tentang perkembangan (*genetic law of*

development) dan zona perkembangan proksimal (zone of proximal development) dan mediasi.

1) Hukum Genetik tentang Perkembangan (Genetic Law of Development)

Menurut Vygotsky dalam kokom (2013, hlm.22) menyatakan bahwa “setiap kemampuan seseorang akan tumbuh dan berkembang melewati dua tataran, yaitu tataran sosial tempat orang-orang membentuk lingkungan sosialnya (dapat dikategorikan sebagai interpsikologis atau intermental), dan tataran psikologis di dalam diri orang yang bersangkutan (dapat dikategorikan sebagai intrapsikologis atau intramental)”. Pandangan teori ini menempatkan intermental atau lingkungan sosial sebagai faktor primer dan konstitutif terhadap pembentukan pengetahuan serta perkembangan kognitif seseorang.

2) Zona Perkembangan Proksimal (Zone of Proximal Development)

Vygotsky mengemukakan konsepnya tentang zona perkembangan proksimal (zone of proximal development). Menurutnya:

perkembangan seseorang dapat dibedakan ke dalam dua tingkat, yaitu tingkat perkembangan aktual dan tingkat perkembangan potensial. Tingkat perkembangan aktual tampak dari kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas-tugas dan memecahkan berbagai masalah secara mandiri. Ini disebut sebagai kemampuan intramental. Sedangkan tingkat perkembangan potensial tampak dari kemampuan seseorang untuk menyelesaikan tugas-tugas dan memecahkan masalah ketika dibimbing orang dewasa atau ketika berkolaborasi dengan teman sebaya yang lebih kompeten.

3. Strategi Pembelajaran Kontekstual

Kemp dalam kokom (2013, hlm.55) mengemukakan bahwa “strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Dilihat dari strateginya, Rowntree dalam kokom (2013, hlm.55) menyatakan bahwa “pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian pula, yaitu: (1) **Exposition discovery learning** dan (2) **Group individual learning**”.

Bern dan Erickson dalam kokom (2013, hlm. 23) mengemukakan lima strategi dalam mengimplementasikan pembelajaran kontekstual, yaitu:

- a. Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning), pendekatan yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Pendekatan ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi dan mempresentasikan penemuan.
- b. Cooperative learning (pembelajaran kooperatif), pendekatan yang mengorganisasikan pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Pembelajaran berbasis proyek (project based learning), pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.
- d. Pembelajaran pelayanan (service learning), pendekatan yang menyediakan suatu aplikasi praktis suatu pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas.
- e. Pembelajaran berbasis kerja (work based learning), pendekatan dimana tempat kerja atau seperti tempat kerja, kegiatan terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan para siswa dan bisnis.

4. Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual sebagai suatu pendekatan pembelajaran masih harus dijabarkan lebih lanjut ke dalam strategi dan model pembelajaran tertentu, sehingga mudah dipraktikan di sekolah.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Komalasari (2013, hlm. 54) mengelompokkan pendekatan pembelajaran ke dalam pendekatan kontekstual dan pendekatan konvensional/tradisional.

Pendekatan kontekstual menempatkan siswa dalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual siswa dan peran guru. Berikut model-model pembelajaran kontekstual antara lain, sebagai berikut:

a. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)

Strategi pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran.

Model-model pembelajaran berbasis masalah meliputi:

1) Problem-based Introduction (PBI)

Problem Based Instruction (PBI), memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

Langkah-langkah:

- a) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
- b) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll)
- c) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
- d) Guru membantu siswa dalam merancang menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya
- e) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

2) Example Non Examples

Pembelajaran kepekaan siswa terhadap permasalahan yang ada di sekitarnya melalui analisis contoh-contoh berupa gambar-gambar/foto/kasus yang bermuatan masalah. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi masalah, mencari alternatif pemecahan masalah dan menentukan cara pemecahan masalah yang paling efektif, serta melakukan tindak lanjut.

Langkah-langkah

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

3) Debate

Debat merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Materi ajar yang dipilih dan disusun menjadi paket pro dan kontra. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat orang. Di dalam kelompoknya, siswa (dua orang mengambil posisi pro dan dua orang lainnya dalam posisi kontra) melakukan perdebatan tentang topik yang ditugaskan. Laporan masing-masing kelompok yang menyangkut kedua posisi pro dan kontra diberikan kepada guru. Selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap siswa tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif siswa terlibat dalam prosedur debat.

Langkah-langkah

- a) Guru membagi 2 kelompok peserta debat yang satu pro dan satu lagi kontra.

- b) Guru memberikan tugas untuk membaca mater yang akan didebatkan oleh kedua kelompok diatas.
- c) Setelah selesai membaca materi, guru menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara saat itu, kemudian ditanggapi oleh kelompok kontra. Demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa bisa mengemukakan pendapatnya.
- d) Sementara siswa menyampaikan gagasannya, guru menulis inti/ide ide dari setiap pembicaraan sampai mendapatkan sejumlah ide yang diharapkan.
- e) Guru menambahkan konsep atau ide yang belum terungkap.
- f) Dari data-data yang diungkapkan tersebut, guru mengajak siswa membuat kesimpulan/rangkuman yang mengacu pada topik yang ingin dicapai.

b. Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Depdiknas dalam kokom (2013, hlm.62) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan startegi pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Sedangkan menurut Bern dan Erickson dalam koko (2013, hlm.62) mengemukakan bahwa “*cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.”

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2-5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Model-model pembelajaran kooperatif meliputi:

- 1) **Numbered Heads Together (Kepala Bernomor)** dari Spencer Kagan (1992)
Model pembelajaran yang dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.
Langkah-langkah
 - a) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam kelompok mendapat nomor.

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

2) Cooperative Script (Skrip Kooperatif) dari Dansereau SC(1985)

Metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan bergantian mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Langkah-langkah

- a) Guru membagi siswa untuk berpasangan
- b) Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan
- c) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- d) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya
- e) Sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- f) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti di atas
- g) Kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru
- h) Penutup

3) Student Teams Achievement Divisions (STAD) (Time Siswa Kelompok Presentasi) dari Slavin 1995

Model pembelajaran yang mengelompokkan siswa secara heterogen kemudian siswa yang pandai menjelaskan pada anggota lain sampai mengerti.

Langkah-langkah

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

4) Think Pair and Share (Frank Lyman,1985)

Strategi *Think Pair Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Strategi *Think Pair and Share* ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu.

Menurut Arends dalam kokom (2013,hlm.64) menyatakan “bahwa *Think Pair and Share* merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas”. Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan dan prosedur yang digunakan dalam *think pair and shre* dapat memberi siswa lebih banyak waktu berfikir, untuk merespon dan saling membantu.

Langkah-langkah

Langkah 1: Berpikir (Thinking)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atas masalah.

Langkah 2: Berpasangan (pairing)

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan menyatukan

gagasan suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberikan waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.

Langkah 3: Berbagi (Sharing)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

5) Jigsaw (Model Tim Ahli) dari Aronson, Blaney, Stephen, Sikes dan Snapp (1978)

Dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri dari dua atau tiga orang.

Siswa-siswa ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: (a) belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya, (b) merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu siswa tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai “ahli” dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dan subtopik lainnya juga bertindak serupa sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan.

Langkah-langkah pembelajaran

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

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

6) Snowball Throwing (Melempar Bola Salju)

Model pembelajaran yang menggaki potensi kepemimpinan siswa dalam kelompok dan keterampilan membuat, menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju.

Langkah-langkah

- a) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
- b) Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
- c) Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya
- d) Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- e) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lainnya selama ± 15 menit.
- f) Setelah siswa mendapat satu bola/satu pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian
- g) Evaluasi
- h) Penutup

7) Two Stay Two Stray (Dua Tinggal Dua Tamu) Specer Kagan 1992

Memberi kesempatan pada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya

Langkah-langkah

- a) Siswa bekerja sama dalam kelompok yang berjumlah 4 orang
- b) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing menjadi tamu kedua kelompok lainnya
- c) Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi ke tamu mereka
- d) Tamu mohon diridan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan tamuan mereka dari kelompok lain
- e) Kelompok mencocokkan dan membahas hasil kerja mereka

c. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project based Learning)

Depdiknas dalam kokom (2013, hlm.70) menegaskan bahwa:

pembelajaran berbasis proyek/tugas struktur (project based learning) merupakan pendekatan pembelajaran yang membutuhkan suatu pembelajaran komperhensif dimana lingkungan belajar siswa (kelas) didesain agar siswa dapat melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik termasuk pendalaman materi suatu materi pelajaran dan melaksanakan tugas bermakna lainnya.

Pendekatan ini memperkenankan siswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengkonstruk (membentuk pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata.

Bern dan Erickson dalam kokom (2013,hlm.70) menegaskan bahwa “pembelajaran berbasis proyek (project based learning) merupakan pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk bekerja mandiri mmbangun pembelajaran dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata”.

Berikut model-model pembelajaran berbasih proyek, antara lain:

- 1) Pembelajaran Portofolio

Pada umumnya portofolio dikenal dengan model penilaian, yaitu kumpulan hasil ulangan harian, formatif, sumatif dan nilai tugas terstruktur yang disusun dalam satu map jepit (binder). Saat ini portofolio dikembangkan pula sebagai model pembelajaran. Dalam hal ini, diartikan sebagai suatu kumpulan pengalaman-pengalaman belajar siswa dalam aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (skill) ataupun nilai sikap (afektif) dengan maksud tertentu dan diseleksi menurut panduan-panduan yang ditentukan. Portofolio ini biasanya merupakan karya terpilih dari seorang siswa, kelompok atau karya satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif.

Langkah-langkah pembelajaran portofolio meliputi:

a) Mengidentifikasi masalah yang ada di masyarakat.

Diawali dengan diskusi kelas guna berbagi pengetahuan tentang masalah-masalah di masyarakat. Seperti masalah kebersihan, keamanan lingkungan, pencemaran, dll

b) Memilih masalah untuk kajian kelas

Setelah kelas memiliki cukup informasi tentang masalah-masalah yang akan dikaji, maka langkah selanjutnya membuat daftar masalah dan menentukan salah satunya untuk bahan kajian kelas.

c) Mengumpulkan informasi tentang masalah yang akan dikaji oleh kelas

Kelas memutuskan sumber-sumber informasi yang akan digunakan, kelas hendaknya dibagi ke dalam tim-tim peneliti dan setiap tim mempunyai tanggung jawab untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang berbeda.

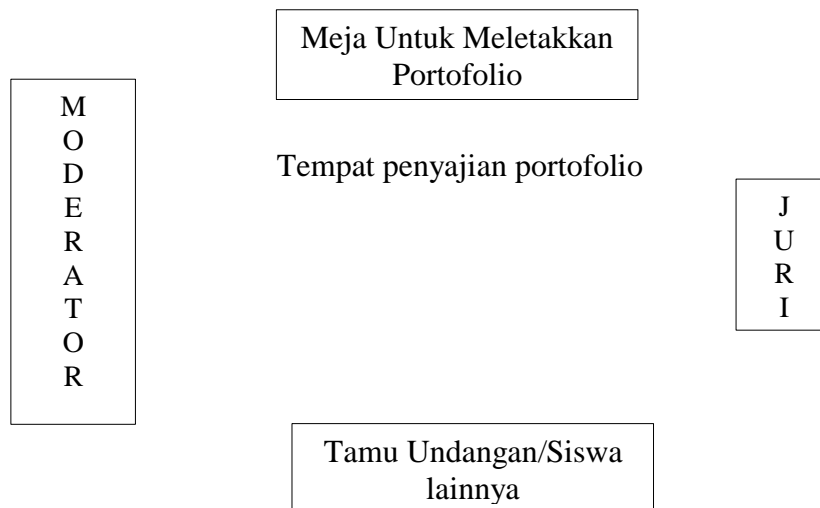
d) Mengembangkan portofolio kelas

Jika informasi dirasa cukup, mulailah mengembangkan portofolio kelas tentang masalah yang telah disepakati diawal. Portofolio yang dikembangkan meliputi dua seksi, yaitu portofolio seksi penayangan (portofolio yang akan ditayangkan sebagai bahan presentasi kelas pada saat *showcase*) dan seksi dokumentasi.(portofolio yang disimpan pada sebuah map jepit/binder yang berisi data dan informasi lengkap setiap kelompok portofolio.

e) Penyajian portofolio (show case)

Setelah portofolio kelas telah selesai dibuat, kelas dapat menyajikannya dalam kegiatan *showcase* (gelar kasus) di hadapan dewan juri (judges). Dewan juri ini

akan menilai penyajian para siswa atas dasar kriteria yang sama seperti yang digunakan untuk membuat portofolio kelas.



Sumber: Komalasari 2013

Gambar 2.1 Denah Show Case dalam Portofolio

2) Inquiry

Inquiry merupakan model pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah siswa, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memahami konsep dan memecahkan masalah. Pembelajaran dengan metode inquiry menurut Garton dalam kokom (2013, hlm.73) “bahwa metode inquiry memiliki 5 komponen yang umum, yaitu *Question, Student Engagement, Cooperative Interaction, Performance Evaluation* dan *Variety of Resources*”.

Question, pembelajaran biasanya dimulai dengan sebuah pertanyaan pembuka yang memancing rasa ingin tahu siswa dan atau kekaguman siswa akan suatu fenomena. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya, yang dimaksudkan sebagai pengarah ke pertanyaan inti yang akan dipecahkan oleh siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan pertanyaan inti atau masalah inti yang harus dipecahkan oleh siswa. Siswa dituntut melakukan beberapa langkah seperti evaluasi, sintesis dan analisis.

Student Engagement, dalam metode inquiry keterlibatan aktif siswa merupakan suatu keharusan sedangkan peran guru adalah sebagai fasilitator.

Siswa tidak secara pasif menuliskan jawaban pertanyaan pada kolom isian atau menjawab soal-soal pada akhir bab sebuah buku, tetapi dituntut terlibat dalam menciptakan sebuah produk yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari atau dalam melakukan sebuah investigasi.

Cooperative Interaction, siswa diminta untuk berkomunikasi, bekerja berpasangan atau kelompok dan mendiskusikan berbagai gagasan. Dalam hal ini, siswa bukan sedang berkompetisi. Jawaban dari permasalahan yang diajukan guru dapat muncul dalam berbagai bentuk dan mungkin saja semua jawaban benar.

Performance Evaluation, dalam menjawab permasalahan biasanya siswa diminta untuk membuat sebuah produk yang dapat menggambarkan pengetahuannya mengenai permasalahan yang sedang dipecahkan. Bentuk produk ini dapat berupa slide presentasi, grafik poster, karangan dan lain-lain. Melalui produk-produk ini guru melakukan evaluasi.

Variety of Resources, siswa dapat menggunakan bermacam-macam sumber belajar, misalnya buku teks, website, televisi, video, poster, wawancara dengan ahli dan lain sebagainya.

Langkah-langkah pembelajaran inquiry:

- a) Merumuskan masalah
- b) Mengamati dan melakukan observasi lapangan
- c) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel dan karya lainnya.
- d) Mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada pembaca, teman sekelas, guru atau audien lainnya.

3) Group investigation (sharan, 1992)

Model investigasi kelompok seiring dipandang sebagai model yang paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam pembelajaran. Metode ini melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Metode ini menuntut siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi. Para guru yang menggunakan metode investigasi kelompok, umumnya membagi kelas menjadi

beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 orang siswa dengan karakteristik yang heterogen.

Langkah-langkah metode investigasi kelompok:

a) Seleksi topik

Para siswa memilih berbagai subtopik dalam satu wilayah masalah umum yang biasanya digambarkan lebih dahulu oleh guru. Para siswa selanjutnya diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok yang berorientasi pada tugas (task oriented groups) yang beranggotakan 2 hingga 6 orang. Komposisi kelompok heterogen, baik dalam jenis kelamin, etnik, maupun kemampuan akademik.

b) Merencanakan kerja sama

Para siswa beserta guru merencanakan berbagai prosedur belajar khusus, tugas dan tujuan umum yang konsisten dengan berbagai topik dan subtopik yang telah dipilih dari langkah pertama.

c) Implementasi

Para siswa melaksanakan rencana yang telah dirumuskan pada langkah kedua.

d) Analisis dan sintesis

Para siswa menganalisis dan menyintesis berbagai informasi yang diperoleh pada langkah ke tiga dan merencanakan agar dapat diringkaskan dalam suatu penyajian yang menarik di depan kelas..

e) Penyajian hasil akhir

Semua kelompok menyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari agar semua siswa dalam kelas saling terlibat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut.

f) Evaluasi

Guru beserta siswa melakukan evaluasi mengenai kontribusi kelompok terhadap pekerjaan kelas sebagai suatu keseluruhan.

4) Karyawisata

Model karyawisata adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengunjungi objek-objek tertentu dalam rangka menambah dan

memperluas wawasan terhadap objek yang dipelajari. Misalnya untuk pelajaran IPS siswa dapat diajak ke museum, Taman Mini Indonesia Indah, dll. Untuk pelajaran IPA, siswa pergi ke museum geologi, kebun binatang, teropong bintang, dll. Fungsi karyawisata adalah (a) mendekatkan dunia sekolah dan dunia kenyataan, (b) mempelajari konsep/teori dengan kenyataan dan sebaliknya, (c) membekali pengalaman nyata pada siswa.

Langkah-langkah studi karyawisata:

- a) Persiapan: (1) pembentukan panitia pelaksana, (2) penyusunan proposal, (3) mengurus izin perjalanan
- b) Pelaksanaan: (1) pembagian kelompok dan penjelasan tugas, (2) pelaksanaan di lapangan sesuai dengan proposal.
- c) Siswa membuat laporan kegiatan karyawisata
- d) Siswa mempresentasikan laporan kegiatan karyawisata
- e) Guru bersama siswa mengklarifikasi dan menyimpulkan
- f) Evaluasi.

d. Model Pembelajaran pelayanan (service learning)

Bern dan Erickson dalam kokom (2013, hlm.78) menyatakan bahwa “Pembelajaran pelayan (service learning), pendekatan yang menyediakan suatu aplikasi praktis suatu pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas”. Sementara itu, Depdiknas dalam kokom (2013, hlm.78) mengemukakan bahwa “pembelajaran pelayanan memerlukan penggunaan strategi pembelajaran yang mengombinasikan jasa layanan masyarakat dengan suatu struktur berbasis sekolah untuk merefleksikan jasa layanan tersebut”.

Pembelajaran pelayanan (service learning) identik dengan pembelajaran aksi sosial. Menurut newmann dalam kokom (2013, hlm.78) menyatakan bahwa “model pembelajaran aksi sosial merupakan pola dan aktivitas belajar siswa, baik di dalam maupun dengan kelompok yang dilakukan dengan keterlibatan masyarakat sebagai aktivitas dimana siswa mendemonstrasikan kepeduliannya terhadap masalah-masalah sosial”.

Tujuan pembelajaran aksi sosial ini, menurut Nasution dalam kokom (2013, hlm.78) adalah “membantu anak didik mengembangkan kompetensi

sosial kewarganegaraan, sehingga dapat melibatkan diri secara aktif dalam perbaikan masyarakat”. Langkah-langkah pembelajaran aksi sosial dimulai dengan mengkaji materi pokok, kemudian sejauh mana materi pokok tersebut dapat mengundang keterlibatan siswa dalam praktik nyata pemecahan masalah di lingkungannya. Selanjutnya menyusun rencana aksi sosial, melaksanakan dan menilai kegiatan aksi sosial.

Contoh model pembelajaran pelayanan atau aksi sosial adalah bakti sosial, kunjungan ke panti asuhan, pengabdian pada masyarakat, pemberian sumbangan korban bencana alam, melaksanakan pelayanan K3 (ketertiban, kebersihan dan keindahan) di sekolah.

Langkah-langkah pembelajaran pelayanan:

- a) Guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai
- b) Guru menjelaskan kegiatan pelayanan yang akan dilakukan (bentuk, tempat dan waktu)
- c) Guru menjelaskan tujuan kegiatan pelayanan yang akan dilakukan
- d) Siswa menyiapkan bahan/materi/jasa/tenaga yang bisa disumbangkan untuk kepentingan sekolah/masyarakat
- e) Siswa dengan bimbingan guru melakukan kegiatan pelayanan di sekolah atau masyarakat
- f) Siswa membuat laporan tentang kegiatan pelayanan dan nilai-nilai manfaat dari kegiatan pelayanan yang telah dilakukan
- g) Siswa mempresentasikan laporan di depan kelas
- h) Guru dan siswa mengklarifikasi nilai-nilai positif dari kegiatan pelayanan yang telah dilakukan
- i) Guru bersama siswa menyimpulkan

e. Model Pembelajaran berbasis kerja (work based learning)

Menurut Depdiknas dalam kokom (2013, hlm.80) mengemukakan bahwa “belajar berbasis kerja (work based learning) adalah suatu strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pelajaran berbasis sekolah dan bagaimana materi tersebut dipergunakan kembali di tempat kerja atau sejenisnya dan berbagai aktivitas dipandu dengan materi pelajaran untuk kepentingan siswa”.

Bern dan erickson dalam kokom (2013, hlm.80) menegaskan bahwa “pembelajaran berbasis kerja (work based learning) merupakan suatu pendekatan dimana tempat kerja atau seperti tempat kerja terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan para siswa dalam memahami dunia kerja terkait”. Model-model pembelajaran berbasis kerja diantaranya:

1) Role Playing

Role Playing adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada yang diperankan.

Kelebihan metode *Role Playing*:

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan bereksperimen secara utuh.
- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
- d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Langkah-langkah :

- a) Guru menyusun /menyiapkan skenario proses persidangan yang akan ditampilkan.
- b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran
- c) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario proses persidangan yang sedang diperagakan
- f) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario persidangan yang sedang diperagakan
- g) Setelah selesai di tampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulkannya

i) Guru memberikan kesimpulan secara umum

2) Mendatangkan Model Pekerja ke Kelas

Siswa memahami jenis pekerjaan tertentu beserta fungsi dan perannya secara langsung dari pekerjaan sebagai model yang didatangkan dalam pembelajaran di kelas. Misalnya untuk pembelajaran tentang peraturan perundang-undangan, guru mendatangkan anggota DPRD. Untuk pembelajaran tentang sistem hukum indonesia, guru mendatangkan hakim atau jaksa.

Langkah-langkah

- a) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b) Guru menyajikan gambaran sekilas materi yang akan disampaikan
- c) Guru mengundang pekerja dari instansi terkait untuk mendeskripsikan pekerjaannya
- d) Seluruh siswa memerhatikan deskripsi pekerjaan yang dipaparkan dan menganalisisnya
- e) Siswa bertanya jawab dan bertukar pikiran dengan model pekerja
- f) Siswa diberi tugas membuat laporan
- g) Siswa mengemukakan hasil laporannya
- h) Guru membuat kesimpulan

3) Studi Lapangan Kerja

Siswa memahami jenis pekerjaan tertentu beserta fungsi dan perannya secara langsung dan mendatangi lokasi atau instansi tempat bekerja. Misalnya untuk mempelajari tentang pemerintahan desa, siswa melakukan kunjungan ke kantor desa. Untuk mempelajari proses persidangan maka siswa diajak ke pengadilan negeri.

Langkah-langkah pembelajaran:

- a) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai
- b) Guru menjelaskan kegiatan studi lapangan kerja yang akan dilakukan (bentuk, tempat dan waktu)
- c) Guru menjelaskan tujuan dan prosedur kegiatan studi lapangan kerja yang akan dilakukan

- d) Siswa menyiapkan instrumen wawancara dan observasi untuk digunakan siswa dalam studi lapangan kerja
- e) Siswa secara berkelompok dengan bimbingan guru melakukan kegiatan studi lapangan kerja
- f) Siswa membuat laporan kelompok tentang kegiatan pelayanan dan nilai-nilai manfaat dari kegiatan pelayanan yang telah dilakukan
- g) Siswa berkelompok mempresentasikan laporan di depan kelas
- h) Siswa kelompok lain menganalisisnya
- i) Guru mengklarifikasi hasil diskusi dan presentasi kelompok
- j) Guru bersama siswa menyimpulkan

f. Model pembelajaran Konsep (concept Learning)

Setiap pembelajaran mengandung muatan konsep-konsep yang harus dipahami siswa. Pendekatan kontekstual menghendaki konsep-konsep tersebut dikonstruksi dan ditemukan oleh siswa sendiri melalui keterkaitannya dengan realita kehidupan dan pengalaman siswa. Disamping itu, hendaknya guru membelajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, inaktif dan menyenangkan bagi kognitif siswa. Terdapat beberapa cara pembelajaran konsep diantaranya sebagai berikut:

1) Scramble

Model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep secara kreatif dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban/pasangan konsep yang dimaksud.

Langkah-langkah :

- a) Guru menyajikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai
- b) Membagikan lembar kerja sesuai contoh

Susunlah huruf-huruf pada kolom sehingga merupakan kata kunci (jawaban) dari pertanyaan kolom A.

A	B
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemerintahan dari rakyat oleh rakyat dan untuk rakyat 2. Salah satu contoh pelaksanaan demokrasi adalah 3. DPR melaksanakan fungsi kekuasaan 4. MA dan MK melaksanakan kekuasaan 5. Presiden melaksanakan fungsi kekuasaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. DOMERIKSA 2. LEMUPI 3. LAFISLEGIT 4. DITIFUKAY 5. KESEKTIFU

Sumber: Komalasari 2013

Gambar 2.2 Media Scramble

2) Make A match (Mencari Pasangan) dari Lorna Curran 1994

Model pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan kartu pasangan.

Langkah-langkah:

- a) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban
- b) Setiap siswa mendapat satu buah kartu
- c) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang
- d) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban)
- e) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
- f) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- g) Demikian seterusnya
- h) Kesimpulan

5. Hakikat Pemahaman Siswa terhadap Materi Ajar

Tingkat pemahaman (the levels of understanding) pada pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua.

Menurut Skemp dalam Endang Komara (2016, hlm.154) tingkat pemahaman terdapat dua tahap yaitu:

Tingkat pemahaman yang pertama disebut pemahaman instruksional (instructional understanding). Pada tingkatan ini dapat dikatakan bahwa siswa baru berada pada tahapan tahu dan hafal tetapi belum atau tidak tahu mengapa hal itu bisa dan dapat terjadi. Lebih lanjut, siswa pada tahapan ini juga belum atau tidak bisa menerapkan hal tersebut pada keadaan baru yang berkaitan. Selanjutnya, tingkatan pemahaman yang kedua disebut pemahaman relasional (relational understanding). Pada tahapan tingkatan ini, menurut skemp, siswa tidak hanya sekedar tahu dan hafal tentang suatu hal, tetapi dia juga tahu bagaimana dan mengapa hal itu dapat terjadi. Lebih lanjut dia dapat menggunakannya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terkait pada situasi lain.

Menurut Byers dan Herscovics dalam Endang Komara (2016, hlm.154) menganalisis ide skemp itu dan mengembangkannya lebih jauh. Yaitu, “siswa terlebih dahulu berada pada tingkatan pemahaman antara, yaitu tingkat pemahaman intuitif (intuitive understanding) dan tingkatan pemahaman formal (formal understanding)”.

Siswa dapat dinyatakan memahami materi ajar setelah guru mengetahui hasil belajar siswa dari suatu test, baik itu dari pretest ataupun postest. Menurut Winata Putra dan Rosita dalam Endang Komara (2016, hlm.155) “tes hasil belajar adalah salah satu alat ukur yang paling banyak digunakan untuk menentukan keberhasilan seseorang dalam suatu proses belajar mengajar ataupun untuk menentukan keberhasilan suatu program pendidikan”.

Nana Sudjana dalam Endang Komara (2016, hlm.156) mengatakan bahwa “tujuan pendidikan yang ingin dicapai dalam suatu pengajaran terdiri dari 3 (tiga) macam yaitu: bidang kognitif, efektif dan psikomotorik”.

Jadi jika dikaitkan dengan pendapat Nanan Sudjana, tingkat pemahaman siswa dalam materi masuk ke bidang kognitif. Pemahaman adalah kemampuan siswa untuk menangkap makna atau arti dari suatu konsep materi dalam proses belajar mengajar.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Thio Rizki	Pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe STAD terhadap pemahaman akuntansi siswa pada mata pelajaran ekonomi	Metode eksperimen (pretest-posttest)	Tingkat pemahaman akuntansi siswa antara dua kelas relatif sama yaitu berada pada rata-rata 56,6 untuk kelas eksperimen dan 46,9 pada kelas kontrol. Data nilai posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman akuntansi. Pada kelompok eksperimen menjadi 81,3 sedangkan pada kelompok kontrol menjadi 67,4	Terletak pada variabel Y yaitu sama-sama peningkatan pemahaman siswa Pada metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen menggunakan pretest-posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.	Variabel X yang digunakan adalah model pembelajaran <i>cooperative learning</i> tipe STAD

2	I Gusti Agung Nyoman Setiawan, 2008	Penerapan pengajaran kontekstual berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar Biologi siswa kelas X 2 SMA Laboraturium Singaraja	Penelitian Tindakan Kelas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terjadi peningkatan aktivital belajar siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai hasil kerja kelompok dari siklus I, siklus II, dan siklus III 2. Terjadi peningkatan penguasaan konsep-konsep biologi mulai dari siklus I, Siklus II dan Siklus III, yang berarti bahwa terhadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi 	terletak pada variabel X yaitu sama-sama menggunakan pembelajaran metode kontekstual	Terletak pada variabel Y dimana penelitian ini meneliti peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian saya terhadap pemahaman siswa
---	-------------------------------------	---	---------------------------	--	--	---

3	Yani Nurhaeni, 2011	Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Konsep Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas Ix Smpn 43 Bandung	Metode Penelitian Tindakan Kelas	Dengan menggunakan tindakan pembelajaran koopertif tipe jigsaw pada konsep listrik ternyata dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran fisika pada konsep listrik. Meningkatnya pemahaman siswa terhadap pelajaran fisika konsep listrik dapat dibuktikan dari hasil tindakan siklus I sampai siklus IV meningkatnya pemahaman siswa pada setiap siklus	Terletak pada variabel Y yaitu sama-sama peningkatan pemahaman siswa	Terletak pada variabel X dimana penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw, sedangkan penelitian saya metode kontekstual
---	------------------------	--	-------------------------------------	--	---	---

				membuktikan adanya perubahan pada siswa dalam hal mengikuti belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini terutama pada tingkat pemahaman		
--	--	--	--	--	--	--

C. Kerangka Pemikiran

Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran. Pendidik menjadi salah satu peran penting dalam pendidikan selain menjadi pengajar pendidik juga berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik saat di kelas. Seorang pendidik harus bisa menciptakan suasana yang baik dan menyenangkan saat proses belajar mengajar agar tercipta kondisi yang membuat peserta didik nyaman saat menerima pembelajaran. Untuk itu pendidik dituntut agar bisa membuat proses pembelajaran semenarik mungkin agar tercipta kondisi yang membuat peserta didik nyaman saat menerima pembelajaran.

Kerangka pemikiran adalah suatu skema atau diagram yang menjelaskan alur berjalannya sebuah penelitian. Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* dalam Sugiyono mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dari permasalahan tersebut membuat siswa tidak termotivasi untuk memahami lebih dalam mata pelajaran ekonomi, oleh sebab itu maka saya sebagai peneliti memilih untuk memberikan metode pembelajaran kontekstual, agar dalam proses pembelajaran siswa mampu memahami materi ajar secara sempurna atau baik.

Salah satu metode yang dapat membantu kegiatan pembelajaran, yaitu pembelajaran kontekstual yang dapat membuat siswa lebih aktif untuk menghubungkan materi yang disampaikan dengan situasi dunia nyata dalam materi pasar modal

Kerangka pemikiran adalah kerangka logis yang menduduki masalah penelitian di dalam kerangka teoritis yang relevan dan ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu, yang menangkap, menerangkan dan menunjukkan perspektif terhadap masalah penelitian. Masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik merasa jenuh. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh pendidik harus mampu membuat peserta didik merasa nyaman berada di kelas. Selain itu, jam rawan belajar pada mata pelajaran ekonomi yang terjadi di lapangan saat ini yaitu 3 jam dimana 1 jam pertama sebelum istirahat dan 2 jam setelah istirahat, guru harus pintar-pintar memilih metode atau teknik

untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapai kompetensi yang digunakan.

Berikut gambar atas kerangka pemikiran dari penerapan metode kontekstual terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Pasundan 3 Bandung:



Gambar 2.5
Kerangka Pemikiran

Keterangan:

X : Metode pembelajaran Kontekstual

Y : Pemahaman Ekonomi Siswa

Dari gambar di atas dapat diketahui hubungan antara dua variabel atau lebih yang dapat menjelaskan sebab akibat dari suatu tindakan kelas, yakni menguji pengaruh X (model pembelajaran kontekstual dalam mata pelajaran ekonomi) terhadap Y (pemahaman siswa).

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Pentingnya merumuskan asumsi bagi peneliti yaitu agar ada dasar berpijak yang kokoh bagi masalah yang sedang diteliti guna menentukan dan merumuskan hipotesis. Dalam penelitian ini, peneliti mempunyai asumsi sebagai berikut:

- 1) Guru mata pelajaran ekonomi menggunakan metode pembelajaran kontekstual dalam kurikulum 2013
- 2) Penerapan pembelajaran dengan metode kontekstual pada kurikulum 2013 dapat meningkatkan pemahaman siswa

2. Hipotesis

Hipotesis bisa dikatakan sebagai kesimpulan sementara atas masalah penelitian. Berdasarkan kajian teori, kerangka berfikir dan permasalahan yang

diajukan, dalam penelitian ini adapun Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kontekstual dalam kurikulum 2013 pada kelas eksperimen di SMA Pasundan 3 Bandung
2. Terdapat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol di SMA Pasundan 3 Bandung
3. Terdapat perbedaan pemahaman siswa penggunaan pembelajaran kontekstual dalam kurikulum 2013 terhadap pemahaman siswa di kelas 10 IPS SMA Pasundan 3 Bandung