

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

**(Teori dan Implementasi Model Pembelajaran
Bahasa Indonesia di Kelas)**

Sanksi Pelanggaran Pasal 72

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002

Perubahan atas Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987

Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982

Tentang Hak Cipta

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

**(Teori dan Implementasi Model Pembelajaran
Bahasa Indonesia di Kelas)**

Dr. Elen Inderasari, M. Pd.

Angger Gilang Praditama, M.Pd.

MODEL-MODEL PEMBELAJARAN

(Teori dan Implementasi Model Pembelajaran

Bahasa Indonesia di Kelas)

Dr. Elen Inderasari, M. Pd.

Angger Gilang Praditama, M.Pd.

Editor

Cintia Yuliani, S.Pd.

Rizqi Nur Hidayah, S.Pd.

Petik Cinta Mawarni, S.Pd.

Diterbitkan oleh:

Penerbit Dapur Kata

Anggota IKAPI No. 001/Anggota Luar Biasa/BBL/2021

Jalan Dahlia Dalam 1 No. 446 RT 003 RW 001

Kel. Bukit Merapin, Kec. Gerunggang, Kota Pangkalpinang

Prov. Kep. Bangka Belitung

Posel: dapurkata.id@gmail.com

Kontak: 081273272469

E-ISBN: 978-623-5347-39-4

152 hal + xii

Cetakan I, April 2025

Hak cipta dilindungi Undang-undang

@ All right reserved

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga buku *Model-model Pembelajaran (Teori dan Implementasi Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas)* ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis ucapkan terima kasih kepada para pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan buku ini, baik berupa dukungan, saran, maupun kerja sama yang telah diberikan. Semoga segala usaha dan dedikasi yang telah dicurahkan dapat memberikan manfaat yang luas, khususnya bagi dunia pendidikan.

Buku ini disusun sebagai bentuk kontribusi nyata dalam dunia pendidikan Indonesia, khususnya dalam pengembangan model pembelajaran yang dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Perkembangan teknologi membuat tantangan pendidikan semakin kompleks. Kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik menjadi sangat penting. Besar harapan agar buku ini dapat memberikan manfaat bagi para pendidik dalam menggali potensi peserta didik secara maksimal, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan penuh makna.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu memfasilitasi perkembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Buku ini menyajikan berbagai model pembelajaran yang diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk berpikir

kritis, kreatif, dan aktif terlibat dalam proses belajar. Buku ini juga dilengkapi dengan berbagai contoh praktis dan strategi yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Buku ini juga diharapkan dapat membantu pendidik untuk dapat mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik demi menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif.

Surakarta, 2025

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I HAKIKAT MODEL PEMBELAJARAN	1
A. Pengertian Model Pembelajaran	1
B. Fungsi Model Pembelajaran	3
1. Bimbingan.....	3
2. Pengembangan Kurikulum.....	4
3. Spesifikasi Alat Pembelajaran.....	4
4. Evaluasi dan Penyempurnaan Pengajaran	4
C. Jenis-jenis model pembelajaran.....	4
1. Kelompok Model Pemrosesan Informasi	5
2. Kelompok Model Personal.....	6
3. Kelompok Model Interaksi Sosial.....	6
4. Kelompok Model Perilaku (<i>Behavioral System</i>)	7
BAB II MODEL BERBASIS PESERTA DIDIK (<i>STUDENT CENTERED MODEL</i>)	10
A. Model Inquiry	11
1. Pengertian Model <i>Inquiry</i>	11
2. Ciri-ciri Model <i>Inquiry</i>	11
3. Langkah-Langkah Model <i>Inquiry</i>	12
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Inquiry</i>	13
5. Penelitian Terkait Model <i>Inquiry</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	15

B. Model Paikem Gembrot.....	16
1. Pengertian Model Paikem Gembrot	16
2. Ciri-ciri Model Paikem Gembrot	17
3. Langkah-Langkah Model Paikem Gembrot.....	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Paikem Gembrot.....	19
5. Penelitian Terkait Model Paikem Gembrot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	20
C. Model <i>Self Directed Learning</i>	21
1. Pengertian Model <i>Self Directed Learning</i>	21
2. Ciri-Ciri Model <i>Self Directed Learning</i>	22
3. Langkah-Langkah Model <i>Self Directed Learning</i>	22
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Self Directed</i> <i>Learning</i>	23
5. Penelitian Terkait Model <i>Self Directed Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	26
D. Model Discovery Learning	27
1. Pengertian Model <i>Discovery Learning</i>	27
2. Ciri-Ciri Model <i>Discovery Learning</i>	28
3. Langkah-Langkah Model <i>Discovery Learning</i>	28
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i> ..	29
5. Penelitian Terkait Model <i>Discovery Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	32
E. Model Heuristik.....	34
1. Pengertian Model Heuristik.....	34
2. Ciri-Ciri Model Heuristik.....	34
3. Langkah-Langkah Model Heuristik	35
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Heuristik.....	36
5. Penelitian Terkait Model <i>Heuristik</i> dalam Pembelajaran.....	37
F. Model Berbasis Media Sosial	38
1. Pengertian Model Berbasis Media Sosial	38
2. Ciri-Ciri Model Berbasis Media Sosial	39
3. Langkah-Langkah Model Berbasis Media Sosial	39
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Berbasis Media Sosial.....	41

5. Penelitian Terkait Model Berbasis Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	42
G. Model Resitasi.....	43
1. Pengertian Model Resitasi	43
2. Ciri-Ciri Model Resitasi.....	44
3. Langkah-Langkah Model Resitasi	44
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Resitasi	45
5. Penelitian Terkait Model Resita dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	47
BAB III MODEL BERBASIS MASALAH (<i>PROBLEM BASED MODEL</i>)	49
A. Model Contextual Teaching and Learning (CTL).....	50
1. Pengertian Model Contextual Teaching and Learning	50
2. Ciri-Ciri Model Contextual Teaching and Learning	50
3. Langkah-Langkah Model Contextual Teaching and Learning.....	51
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Contextual Teaching and Learning</i>	52
5. Penelitian Terkait Model <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	53
B. Model Mind Mapping	55
1. Pengertian Model <i>Mind Mapping</i>	55
2. Ciri-Ciri Model <i>Mind Mapping</i>	55
3. Langkah-Langkah Model <i>Mind Mapping</i>	56
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Mind Mapping</i>	57
5. Penelitian Terkait Model <i>Mind Mapping</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	60
C. Model Studi Kasus	61
1. Pengertian Model Studi Kasus	61
2. Ciri-Ciri Model Studi Kasus	62
3. Langkah-Langkah Model Studi Kasus	63
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Studi Kasus.....	64
5. Penelitian terkait Model Studi Kasus dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	66
D. Model Problem Based Learning (PBL)	68
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	68
2. Ciri-Ciri Model Problem Based Learning	68

3.	Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	69
4.	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	70
5.	Penelitian Terkait Model <i>Problem Based Learning</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	72
BAB IV MODEL BERBASIS PERMAINAN (<i>GAME BASED MODEL</i>). 73		
A.	Model Game Based Learning (GBL).....	74
1.	Pengertian Model <i>Game Based Learning</i> (GBL)	74
2.	Ciri-Ciri Model <i>Game Based Learning</i> (GBL)	74
3.	Langkah-Langkah Model <i>Game Based Learning</i> (GBL) ..	75
4.	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	76
5.	Penelitian Terkait Model <i>Game Based Learning</i> (GBL) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	77
B.	Model Role Playing.....	78
1.	Pengertian Model <i>Role Playing</i>	78
2.	Ciri-Ciri Model <i>Role Playing</i>	79
3.	Langkah-Langkah Model <i>Role Playing</i>	80
4.	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role Playing</i>	82
5.	Penelitian Terkait Model <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	83
C.	Model Demonstrasi	84
1.	Pengertian Model Demonstrasi.....	84
2.	Ciri-Ciri Model Demonstrasi	85
3.	Langkah-Langkah Model Demonstrasi.....	86
4.	Kelebihan dan Kekurangan Model Demonstrasi.....	87
5.	Penelitian Terkait Model Demonstrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	88
D.	Model Talking Stick.....	88
1.	Pengertian Model <i>Talking Stick</i>	88
2.	Ciri-Ciri Model <i>Talking Stick</i>	89
3.	Langkah-Langkah Model <i>Talking Stick</i>	90
4.	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Talking Stick</i>	91
5.	Penelitian Terkait Model <i>Talking Stick</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	92
E.	Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	93

1. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	93
2. Ciri-ciri Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	94
3. Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	95
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	96
5. Penelitian Terkait Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	97
BAB V MODEL BERBASIS KELOMPOK (<i>GROUP BASED MODEL</i>) ..	99
A. Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)	99
1. Pengertian Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)	99
2. Ciri-ciri model Pembelajaran <i>Student Achievement Division</i> (STAD)	103
3. Langkah-Langkah Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)	104
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)	107
5. Penelitian terkait model STAD dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	109
B. Model <i>Jigsaw</i>	111
1. Pengertian Model <i>Jigsaw</i>	111
2. Ciri-Ciri Model <i>Jigsaw</i>	113
3. Langkah-Langkah Model <i>Jigsaw</i>	114
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Jigsaw</i>	116
5. Penelitian Terkait Model <i>Jigsaw</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	117
BAB VI MODEL BERBASIS PROYEK (<i>PROJECT BASED MODEL</i>) .	120
A. Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	120
1. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	120
2. Ciri-ciri <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	122
3. Langkah-Langkah Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	123
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Project Based Learning</i> (PjBL)	124

5. Penelitian Terkait Model PjBL Pembelajaran Bahasa Indonesia	125
B. Model Group Investigation	127
1. Pengertian Model Group Investigation.....	127
2. Ciri-ciri Model Group Investigation.....	129
3. Langkah-Langkah Model <i>Group Investigation</i>	130
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Group Investigation</i>	131
5. Penelitian Terkait Model <i>Group Investigation</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	133
C. Model Eksperimen.....	135
1. Pengertian Model Eksperimen	135
2. Ciri-ciri Model Eksperimen	136
3. Langkah-Langkah Model Eksperimen.....	137
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Eksperimen	138
5. Penelitian Terkait Model Eksperimen dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	141
DAFTAR PUSTAKA	143
BIODATA PENULIS.....	151

BAB I

HAKIKAT MODEL PEMBELAJARAN

Dalam pembelajaran di kelas, konsep dan desain pembelajaran akan sangat mempengaruhi motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga turut berdampak pada hasil dan pemahaman yang akan diperoleh peserta didik setelah proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi seorang guru/pendidik untuk menentukan desain/model pembelajaran yang menarik dan sesuai. Model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan prinsip atau teori. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip pembelajaran, teori psikologi, sosiologi, analisis sistem, atau teori-teori lainnya yang mendukung. Pada bab ini akan dibahas mengenai pengertian, tujuan, dan jenis-jenis model pembelajaran.

A. Pengertian Model Pembelajaran

Konsep model pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Joyce & Weil (1980), merujuk pada suatu bentuk konseptual yang menyeluruh mengenai proses belajar mengajar yang dapat diterima

secara akademik dan dapat diterapkan secara praktis. Secara lebih spesifik, istilah "model" mengacu pada suatu kerangka konseptual yang berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan suatu kegiatan. Sunarwan (1991) mendefinisikan model sebagai representasi dari kondisi yang sebenarnya. Sementara itu, menurut Dahlan (1990), model pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengorganisasikan materi pelajaran, serta memberikan arahan bagi pengajar dalam berbagai situasi pembelajaran.

Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu rancangan pengajaran yang mencerminkan pola tertentu dalam proses pembelajaran (Diknas, 2001). Pola pembelajaran ini mencakup interaksi antara guru, siswa, serta bahan ajar yang dirancang secara sistematis untuk mendorong aktivitas belajar siswa melalui serangkaian tahapan pembelajaran yang terstruktur (sintaks). Sejalan dengan pendapat tersebut, Winataputra (1993, dalam Suyanto dkk., 2013: 154) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Model ini berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam menyusun serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran menggambarkan secara menyeluruh rangkaian langkah-langkah yang harus dilakukan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Model ini juga menjelaskan secara rinci peran yang harus dijalankan oleh guru dan peserta didik, urutan aktivitas yang perlu dilakukan, serta tugas-tugas khusus yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

Lebih lanjut, dalam satu model pembelajaran dapat mencakup berbagai metode pembelajaran. Sebagai contoh, dalam penerapan "model bermain peran," beberapa metode dapat digunakan, seperti

metode ceramah (guru memberikan penjelasan mengenai suatu permasalahan), metode penugasan (peserta didik diberikan tugas untuk mencari solusi dari permasalahan yang diberikan dalam sesi bermain peran), serta metode diskusi (peserta didik mendiskusikan peran yang telah dimainkan).

B. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran tidak hanya berperan dalam membentuk perilaku siswa sesuai dengan harapan, tetapi juga berfungsi untuk mengembangkan serta menyempurnakan berbagai aspek keterampilan yang berkaitan dengan proses belajar. Secara umum, model pembelajaran berperan sebagai pedoman atau referensi bagi perancang pembelajaran dan tenaga pengajar dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa ketika suatu model pembelajaran diterapkan, model tersebut secara otomatis akan menjadi alat bagi pendidik dalam mengarahkan dan menggerakkan aktivitas belajar.

Selain itu, terdapat beberapa fungsi utama yang seharusnya dimiliki oleh sebuah model pembelajaran agar mampu memperbaiki serta mengoptimalkan aktivitas belajar. Model pembelajaran juga membantu perancang kurikulum dan pendidik dalam menentukan strategi serta pelaksanaan kegiatan belajar guna mencapai tujuan pendidikan secara efektif. Adapun beberapa fungsi model pembelajaran menurut Ahyar, dkk. (2021) adalah sebagai berikut:

1. Bimbingan

Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi guru dan siswa dalam menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan. Dengan desain instruksional yang komprehensif, model ini dapat mengarahkan guru dan peserta didik menuju pencapaian tujuan pembelajaran.

2. Pengembangan Kurikulum

Model pembelajaran juga berperan dalam membantu perancangan serta pengembangan kurikulum di setiap jenjang atau tahapan pendidikan.

3. Spesifikasi Alat Pembelajaran

Model ini berfungsi sebagai salah satu instrumen pengajaran yang mendukung guru dalam membimbing peserta didik menuju perubahan perilaku yang diharapkan.

4. Evaluasi dan Penyempurnaan Pengajaran

Model pembelajaran dapat memberikan masukan serta membantu dalam meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Dini Rosdiani, 2012: 19-20).

C. Jenis-jenis model pembelajaran

Terdapat berbagai jenis model pembelajaran yang telah dikembangkan dan diuji oleh para ahli di bidang pendidikan. Berdasarkan hasil kajian mendalam, Joyce & Weil (dalam Sutikno, 2019) mengelompokkan model-model pembelajaran tersebut ke dalam empat kategori utama, yaitu: (1) model pengolahan informasi (*information processing family*), (2) model personal (*the personal family*), (3) model sosial (*the social family*), dan (4) model sistem perilaku (*behavioral system family*). Setiap kategori tersebut terdiri atas beberapa model pembelajaran yang memiliki karakteristik serta tujuan yang berbeda.

Joyce & Weil mengelompokkan model pembelajaran ke dalam empat kategori utama, di mana setiap kategori terdiri dari beberapa model dengan tujuan yang berbeda-beda. Keempat kategori tersebut meliputi:

1. Kelompok Model Pemrosesan Informasi

Model dalam kategori ini berfokus pada cara peserta didik memperoleh, mengolah, dan mengorganisasikan informasi. Beberapa model dalam kategori ini antara lain:

- a. **Model Berpikir Induktif** (*Inductive Thinking Model*) yang dikembangkan oleh Hilda Taba bertujuan untuk mengasah keterampilan berpikir induktif, pemikiran akademis, serta pengembangan teori yang bermanfaat baik secara individu maupun sosial.
- b. **Model Latihan Penelitian** (*Inquiry Training Model*) oleh Richard Suchman dirancang untuk melatih keterampilan intelektual, termasuk kemampuan bertanya dan menemukan jawaban berdasarkan rasa ingin tahu.
- c. **Model Penelitian Ilmiah** (*Scientific Inquiry*) yang diperkenalkan oleh Joseph J. Schwab dan tokoh reformasi kurikulum tahun 1960 bertujuan mengajarkan metode penelitian dalam bidang ilmu tertentu serta memperluas pemahaman sosial untuk menyelesaikan permasalahan sosial.
- d. **Model Pencapaian Konsep** (*Concept Attainment*) oleh Jerome Bruner menekankan peningkatan keterampilan berpikir induktif serta pengembangan konsep dan analisis.
- e. **Model Perkembangan Kognitif** (*Cognitive Growth*) yang dikembangkan oleh Jean Piaget, Irving Sigel, Edmund Sullivan, dan Lawrence Kohlberg bertujuan meningkatkan perkembangan intelektual, terutama dalam berpikir logis, yang juga berdampak pada perkembangan sosial dan moral.
- f. **Model Pemandu Awal** (*Advance Organizer Model*) oleh David Ausubel dirancang untuk meningkatkan efisiensi dalam pemrosesan informasi guna memahami dan menghubungkan pengetahuan baru dengan yang telah ada.

g. Model Menghafal (*Memory*) oleh Harry Lorayne dan Jerry Lucasy berfokus pada penguatan daya ingat peserta didik.

2. Kelompok Model Personal

Kategori ini menitikberatkan pada pengembangan individu dan kesadaran diri. Model yang termasuk dalam kelompok ini meliputi:

h. Model Pengajaran Tanpa Arahan (*Nondirective Teaching*) oleh Carl Rogers yang bertujuan membangun kesadaran diri, pemahaman, otonomi, serta konsep diri peserta didik.

i. Model Latihan Kesadaran (*Awareness Training*) oleh Fritz Perls dan William Schutz yang difokuskan pada eksplorasi diri, peningkatan kesadaran individu, serta pemahaman terhadap interaksi interpersonal dan kesadaran sensorik.

j. Model Sinektik (*Synectics*) yang diperkenalkan oleh William Gordon bertujuan mengembangkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah secara inovatif.

k. Model Sistem Konseptual (*Conceptual Systems*) oleh David Hunt yang bertujuan meningkatkan fleksibilitas dan kompleksitas berpikir seseorang.

l. Model Pertemuan Kelas (*Classroom Meeting*) oleh William Glasser yang menekankan penguatan pemahaman diri dan tanggung jawab individu terhadap kelompok sosialnya.

3. Kelompok Model Interaksi Sosial

Model dalam kelompok ini menekankan pembelajaran melalui interaksi sosial, termasuk kerja sama dan komunikasi interpersonal. Model-model dalam kategori ini antara lain:

a. Model Investigasi Kelompok (*Group Investigation*) yang dikembangkan oleh Herbert Thelen dan John

Dewey bertujuan mengembangkan keterampilan berpartisipasi dalam proses sosial demokratis dengan mengombinasikan interaksi kelompok dan keingintahuan akademik.

- b. Model Penelitian Sosial** (*Social Inquiry*) oleh Byron Massialas dan Benjamin Cox difokuskan pada pemecahan masalah sosial melalui pendekatan akademik dan pemikiran rasional.
- c. Model Laboratoris** yang diperkenalkan oleh National Training Laboratory (NTL) di Bethel, Maine bertujuan meningkatkan keterampilan interpersonal dan kelompok, sekaligus membangun kesadaran dan fleksibilitas individu.
- d. Model Yurisprudensial** (*Jurisprudential*) oleh James P. Shaver yang mengajarkan kerangka hukum sebagai alat untuk menganalisis dan menyelesaikan permasalahan sosial.
- e. Model Bermain Peran** (*Role Playing*) oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel yang bertujuan membantu peserta didik mengeksplorasi nilai-nilai pribadi dan sosial melalui pengalaman langsung.
- f. Model Simulasi Sosial** (*Social Simulation*) oleh Sarene Boocock dan Harold Gueztkow yang memungkinkan peserta didik memahami berbagai proses dan realitas sosial, serta belajar dari reaksi mereka terhadap situasi tersebut untuk meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan.

4. Kelompok Model Perilaku (*Behavioral System*)

Model dalam kategori ini menitikberatkan pada pembentukan perilaku peserta didik melalui berbagai pendekatan. Beberapa model yang termasuk dalam kelompok ini adalah:

- a. **Model Manajemen Kontingensi** oleh B.F. Skinner yang berfokus pada penguatan konsep, keterampilan, dan pemahaman fakta.
- b. **Model Kontrol Diri** (*Self-Control*) yang juga dikembangkan oleh B.F. Skinner bertujuan membantu peserta didik dalam mengontrol perilaku sosialnya.
- c. **Model Relaksasi** (*Relaxation*) oleh Rimm dan Masters serta Wolpe yang ditujukan untuk mengurangi stres dan kecemasan individu.
- d. **Model Pengurangan Tekanan** (*Stress Reduction*) yang dirancang oleh Rimm dan Masters, serta Wolpe untuk membantu individu menggantikan perasaan khawatir dengan ketenangan dalam situasi sosial.
- e. **Model Pelatihan Asertif** oleh Wolpe, Lazarus, dan Salter yang bertujuan melatih peserta didik untuk dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya secara spontan dalam interaksi sosial.
- f. **Model Pelatihan Desensitisasi Langsung** oleh Wolpe, Gagne, serta Smith & Smith yang difokuskan pada pembentukan pola perilaku tertentu dan pengembangan keterampilan sosial peserta didik.

Setiap model pembelajaran membutuhkan pengelolaan serta lingkungan belajar yang sesuai agar dapat diterapkan secara efektif. Sebagai contoh, dalam model pembelajaran kooperatif, diperlukan lingkungan belajar yang fleksibel dengan kursi dan meja yang mudah dipindahkan. Sementara itu, model pembelajaran diskusi menuntut pengaturan tempat duduk dalam formasi melingkar atau berbentuk tapal kuda untuk mendukung interaksi antarsiswa. Sedangkan dalam model pembelajaran langsung, siswa biasanya duduk berhadapan dengan guru.

Menurut Sueni (2019), model pembelajaran memiliki empat karakteristik utama, yaitu: (1) dirancang secara rasional dan berbasis teori oleh penciptanya, (2) berorientasi pada

pencapaian tujuan pembelajaran, (3) menggunakan pendekatan atau strategi tertentu agar dapat diimplementasikan dengan baik, dan (4) bergantung pada lingkungan belajar yang mendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam buku ini, model pembelajaran akan dikelompokkan ke dalam beberapa tema besar untuk memudahkan guru atau pendidik untuk memilih model pembelajaran yang sesuai, yaitu model pembelajaran berbasis peserta didik, berbasis masalah, permainan, kelompok, dan proyek, yang akan dibahas lebih mendalam pada bab berikutnya.

BAB II

MODEL BERBASIS PESERTA DIDIK (*STUDENT CENTERED MODEL*)

Pada Bab III ini akan dibahas mengenai model pembelajaran berbasis peserta didik, yaitu model pembelajaran yang berfokus pada kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam model pembelajaran yang berbasis peserta didik, maka peserta didik akan menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Bab ini akan membahas berbagai model pembelajaran berbasis peserta didik, diantaranya model *inquiry*, model *paikem gembrot*, model *self directed learning*, model heuristik, model inquiry learning, model berbasis media sosial, dan model resitasi. Setiap modelnya akan dijabarkan mengenai pengertian, ciri-ciri, langkah, kelebihan dan kekurangan, serta berbagai hasil penelitian mengenai model pembelajaran tersebut.

A. Model Inquiry

1. Pengertian Model *Inquiry*

Model *inquiry* merupakan model pembelajaran yang terkonsentrasi pada peserta didik untuk dapat menemukan jawaban dari masalah yang ditemukan. Model *inquiry* menuntut peserta didik untuk dapat mengolah pesan yang didapat untuk dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai dari proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 173). Model *inquiry* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada kegiatan peserta didik, tetapi guru tetap memegang peranan untuk mendesain pembelajaran. Karena berpusat pada kegiatan peserta didik, peserta didik diarahkan untuk produktif, analitis, dan kritis dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi kehidupan nyata (Hamzah dan Muhlisrarini, 2014: 271). Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Sanjaya (2006: 196), bahwa model *inquiry* adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *inquiry* adalah model pembelajaran yang berpusat pada kegiatan peserta didik untuk dapat produktif, analitis, dan kritis dalam mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah. Pengalaman belajar dalam model *inquiry* ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang berguna dalam kehidupan nyata.

2. Ciri-ciri Model *Inquiry*

Sanjaya (dalam Susanto, 2014: 164) menyebutkan ciri utama dalam pembelajaran *inquiry* sebagai berikut.

- a. Menekankan pada aktivitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan solusi dari sesuatu yang dipertanyakan.
- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan.
- c. Bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

3. Langkah-Langkah Model *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* difokuskan pada kegiatan penyelidikan dan menemukan jawaban atas masalah yang dilakukan oleh peserta didik. Meski begitu, guru tetap memegang peranan penting untuk mendesain jalannya pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru seharusnya memahami langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran model *inquiry*.

a. **Pengenalan Topik dan Pertanyaan**

Memulai dengan mendiskusikan topik yang relevan dan menarik. Pertanyaan pengarah yang dibentuk harus merangsang rasa ingin tahu peserta didik.

b. **Membangkitkan Minat dan Diskusi Awal**

Melibatkan peserta didik dalam diskusi awal untuk mengenali pengetahuan awal mereka tentang topik. Hal ini membantu menghubungkan antara pengetahuan yang sudah ada dan informasi baru.

c. **Merancang Penyelidikan**

Ajak peserta didik untuk merancang langkah-langkah penelitian mereka sendiri. Diskusikan cara-cara untuk mengumpulkan data dan alat yang tepat untuk digunakan dalam penyelidikan.

d. Melaksanakan Penyelidikan

Peserta didik menjalankan rencana yang dibuat, mengumpulkan data melalui observasi atau eksperimen. Peran guru di sini adalah sebagai fasilitator yang memberikan dukungan.

e. Analisis dan Interpretasi Data

Ajak peserta didik untuk menganalisis data yang mereka kumpulkan dan menetapkan kesimpulan berdasarkan temuan tersebut. Diskusikan hasil sebagai kelompok untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis.

f. Mempresentasikan Hasil

Minta peserta didik untuk menyajikan temuan mereka. Ini dapat dalam bentuk presentasi lisan, laporan tertulis, atau poster. Penyampaian hasil mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi.

g. Refleksi dan Umpan Balik

Fasilitasi diskusi refleksi tentang apa yang telah dipelajari dan proses yang dilalui. Diskusi ini bertujuan untuk mengidentifikasi keberhasilan dan area yang perlu diperbaiki.

h. Tindak Lanjut

Rencanakan kegiatan atau pembelajaran lanjutan berdasarkan hasil penyelidikan. Tindak lanjut ini bisa memperdalam pemahaman peserta didik terhadap topik yang telah dipelajari.

i. Evaluasi

Lakukan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Ini mencakup pemahaman, kemampuan dalam menganalisis data, dan keterampilan presentasi peserta didik.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Inquiry*

Model *inquiry* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya di dalam kelas. Guru sebagai nakhoda yang akan

mengarahkan jalannya kelas harus memahami kelebihan dan kekurangan suatu model pembelajaran, sehingga dapat menentukan model terbaik yang akan digunakan di dalam kelas. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran menurut Shoimin (2014:86).

a. Kelebihan

- 1) Menekankan strategi pembelajaran melalui pengembangan dari beberapa aspek kognitif, afektif, psikomotor sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna.
- 2) Memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar sesuai kemampuan dan gaya mereka.
- 3) Sesuai dengan perkembangan belajar modern saat ini yang menganggap bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan berkat adanya pengalaman, dan dapat diterapkan pada peserta didik yang mempunyai kemampuan di atas rata-rata.

b. Kekurangan

- 1) Pembelajaran inkuiri kurang efektif jika diterapkan pada peserta didik yang tidak memiliki kecerdasan di atas rata-rata dan memerlukan perubahan cara kebiasaan belajar yang menerima pembelajaran hanya dari guru.
- 2) Kelas yang mempunyai banyak peserta didik akan sulit untuk mendapatkan pembelajaran inquiry karena tidak semua peserta didik mempunyai pemikiran kritis, serta guru juga dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

5. Penelitian Terkait Model *Inquiry* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berikut adalah penelitian yang berkaitan dengan metode inquiry dalam pembelajaran:

- a. **Jurnal Lingtera:** Penerapan Metode Inkuiri dalam Pembelajaran Membaca untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Menemukan Gagasan Utama, oleh Nur Hamidah dan Zamzani (2016).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan menemukan gagasan utama paragraf melalui penerapan model inquiry dalam pembelajaran membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya model inquiry dalam pembelajaran membaca, ada peningkatan aktivitas dan kemampuan menemukan gagasan utama paragraf. Pada pembelajaran sebelum tindakan, aktivitas siswa mempunyai skor rata-rata atau mean 10,81 meningkat menjadi 13,68 pada tindakan siklus I, dan meningkat lagi menjadi 14,95 pada siklus II. Dilihat dari segi hasil, pembelajaran membaca dengan menggunakan metode inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik berupa kemampuan menemukan gagasan utama paragraf. Skor rata-rata uji kompetensi sebelum tindakan 6,04, meningkat menjadi 7,86 pada uji siklus I, dan meningkat lagi menjadi 8,32 pada uji siklus II.

- b. **Jurnal KIBASP:** Efektifitas Model Pembelajaran Inquiry Based Learning Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMP Kecamatan Sabbangparu, oleh Wahyuni & Arisa (2018).

Penelitian ini bertujuan membahas efektifitas model pembelajaran *inquiry-based learning* dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Indonesia siswa SMP di Kecamatan Sabbangparu. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik. Pada tahap

prasiklus, peserta didik yang tuntas dengan nilai ≥ 75 sebanyak 0 siswa dengan persentase ketidaktuntasan 100%. Pada siklus I hasilbelajar siswa meningkat, yaitu sebanyak 20 siswa dengan presentase 63% tuntasbelajar dengan nilai ≥ 75 . Pada siklus II juga terjadi peningkatan yaitu siswa yang tuntas dengan nilai ≥ 75 sebanyak 28 siswa dengan persentase 88%.

- c. **Jurnal SELOKA:** Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Keefektifan Penggunaan Metode Parafrase dan Metode Inkuiri dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi Berdasarkan Minat Baca pada Peserta Didik SMK Negeri 1 Manonjaya dan SMK Nurul Wafa Tasikmalaya, oleh Rosiana & Mulyani (2017).

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan metode parafrase dan model inquiry dalam pembelajaran apresiasi puisi berdasarkan minat baca peserta didik SMK. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata postes dengan menggunakan metode parafrase lebih besar daripada hasil postes dengan menggunakan metode inkuiri yaitu $81,81 > 79,81$. Pada peserta didik yang memiliki minat baca tinggi metode parafrase lebih efektif digunakan daripada metode inkuiri, yaitu $82,4 > 78,64$. Pada peserta didik yang memiliki minat baca rendah, metode inkuiri lebih efektif daripada metode parafrase yaitu $81,17 > 80,8$. Hal ini membuktikan bahwa ada persinggungan antara metode parafrase, metode inkuiri dan minat baca peserta didik.

B. Model Paikem Gembrot

1. Pengertian Model Paikem Gembrot

Paikem Gembrot adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot. Paikem Gembrot merupakan salah satu model pembelajaran

terpadu yang berasal dari program *Managing Basic Education* (MBE) yang bertujuan untuk meningkatkan mutu dan efisien pengelolaan pendidikan. Model Paikem Gembrot merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan (Hartono, 2014). Model paikem gembrot mendesain pembelajaran agar peserta didik mengalami, menghayati, dan mengambil pelajaran dari pengalaman belajar. Sehingga hasil belajar peserta didik tidak hanya didapatkan dari guru, tetapi merupakan bagian dari perasaan, pemikiran, dan pengalaman peserta didik selama proses pembelajaran (Kalsum, 2011; Fatmah & Junda, 2018) . Dalam model pembelajaran paikem gembrot, peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak hanya didapatkan dari guru. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran paikem gembrot merupakan model pembelajaran yang berkonsentrasi pada pengalaman belajar peserta didik dengan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sehingga hasil belajar didapat dari pengalaman belajar yang tak terpisahkan dari peserta didik.

2. Ciri-ciri Model Paikem Gembrot

Model paikem gembrot merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Adapun ciri model pembelajaran paikem gembrot menurut (Siadari et al., 2024) adalah sebagai berikut.

- a. Berpusat pada peserta didik dengan melakukan berbagai kegiatan seperti pengamatan, penyelidikan, percobaan, wawancara, presentasi, diskusi, refleksi dsb.
- b. Pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Berorientasi pada tercapainya kompetensi tertentu.

3. Langkah-Langkah Model Paikem Gembrot

Langkah-langkah pembelajaran model paikem gembrot pada dasarnya mengikuti langkah-langkah (sintak) pembelajaran terpadu (Wulan et al., 2017). Secara umum sintak tersebut mengikuti tahap-tahap yang dilalui dalam setiap model pembelajaran yang meliputi 3 (tiga) tahap yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, guru menentukan kompetensi dasar, indikator; dan hasil belajar yang akan dicapai.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, terdapat dua bagian yaitu proses pembelajaran dan manajemen.

Proses Pembelajaran:

- 1) Menyampaikan konsep pendukung yang harus dilakukan siswa
- 2) Menyampaikan konsep-konsep pokok yang akan dikuasai oleh siswa
- 3) Menyampaikan keterampilan proses yang akan dikembangkan
- 4) Menyampaikan alat dan bahan yang dibutuhkan
- 5) Menyampaikan pertanyaan kunci.

Tahap Manajemen:

- 1) Pengelolaan kelas, dimana kelas dibagi dalam beberapa kelompok
- 2) Kegiatan proses
- 3) Kegiatan pencacatan data
- 4) Penerapan data

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, terdapat tiga komponen yang akan dievaluasi, terdiri dari evaluasi hasil, yaitu penguasaan konsep-konsep sesuai indikator yang telah ditetapkan. Evaluasi psikomotorik, yaitu penguasaan penggunaan alat

ukur. Evaluasi Proses, adapun hal-hal yang menjadi perhatian dalam evaluasi proses terdiri dari:

- 1) Ketetapan hasil pengamatan
- 2) Ketepatan penyusunan alat dan bahan,
- 3) Ketetapan menganalisis data

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Paikem Gembrot

Model pembelajaran paikem gembrot yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar peserta didik yang menyenangkan memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran paikem gembrot dalam Utami et al., (2018) sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu.
- 2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman materi mata pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik
- 5) Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Peserta didik lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata.

b. Kekurangan

- 1) Kesulitan dalam memilih tema dan juga juga memerlukan berbagai sumber belajar yang cukup banyak.

5. Penelitian Terkait Model Paikem Gembrot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal Ainara:** Kreativitas Guru Bahasa Indonesia dalam Menerapkan PAIKEM pada Materi Bermain Drama, oleh Panjaitan (2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas guru bahasa Indonesia dalam penerapan PAIKEM pada materi bermain drama di kelas VIII SMP Negeri 3 Lintong Nihuta. Hasil dari penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia yang mengajar pada materi bermain drama dapat menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menarik. Dalam pembelajaran aktif, guru mampu menerapkannya karena seluruh siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Pada pembelajaran kreatif, guru berhasil dalam mengekspresikan tokoh pada saat materi bermain drama dari setiap kelompok. Pada pembelajaran efektif, guru berhasil menerapkannya dengan memanfaatkan waktu yang telah disediakan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada penerapan pembelajaran inovatif guru berupaya melakukan pembelajaran kreatif dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi siswa. Selanjutnya, pembelajaran menyenangkan guru menyediakan games yang kreatif dan seru untuk para siswa agar ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung agar tidak timbulnya rasa bosan agar semangat para siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia terus terjaga.

- b. **Jurnal Edukasi dan Sains:** Penerapan Model Pembelajaran Paikem Gembrot Dimasa Pandemi Covid-19 Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SDN Kedaung Barat IV, oleh Magdalena dkk (2020).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pre-eksperimental design, dikatakan preeksperimental design karena penelitian ini belum merupakan eksperimen

sebenarnya. Penelitian ini bertujuan untuk menelaah efektivitas penerapan model pembelajaran paikem gembrot dimasa pandemic covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar sebelum penerapan model pembelajaran paikem gembrot adalah 50,35 sedangkan rata-rata hasil belajar setelah penerapan Model Pembelajaran Paikem Gembrot adalah 79,19.

C. Model *Self Directed Learning*

1. Pengertian Model *Self Directed Learning*

Model *Self Directed Learning* (SDL) merupakan model pembelajaran konstruktivisme yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Model pembelajaran *Self Directed Learning* berasaskan pandangan John Dewey bahwa setiap individu memiliki potensi yang tak terbatas. Berdasarkan pandangan tersebut, model *Self Directed Learning* digunakan untuk menumbuhkan pemahaman melalui potensi belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik. Model *Self Directed Learning* (SDL) memungkinkan peserta didik untuk memilih gaya dan kecepatan belajar yang paling sesuai dengan dirinya, serta membebaskan peserta didik untuk memilih bahan dan alat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Haka & Sari, 2021). Model *Self Directed Learning* (SDL) memberi kebebasan kepada peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran atas inisiatif mereka sendiri, siswa secara mandiri melakukan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, meski tetap membutuhkan arahan dari guru agar pembelajaran tetap terarah (Wahyudi et al., 2024). Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Self Directed Learning* (SDL) merupakan model yang berpusat pada peserta didik sebagai pelaku utama yang berinisiatif dalam menentukan proses pembelajaran, peserta didik diberikan kebebasan dalam menentukan gaya belajar dan bahan yang akan digunakan sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik.

2. Ciri-Ciri Model *Self Directed Learning*

Self Directed Learning (SDL) merupakan model pembelajaran di mana individu secara aktif mengambil inisiatif dan tanggung jawab dalam proses belajarnya, tanpa bergantung sepenuhnya pada instruktur atau lingkungan pembelajaran formal. Menurut Thoha (1996) ciri-ciri dari kemandirian dalam model *Self Directed Learning* antara lain:

- a. Inisiatif belajar peserta didik yang memulai proses belajar dengan rasa ingin tahu dan motivasi tinggi.
- b. Pengelolaan diri dengan membentuk sikap bertanggung jawab atas tindakan sendiri.
- c. Penentuan tujuan belajar dengan mengedepankan perencanaan diri.
- d. Kemandirian peserta didik yang terbentuk dengan cara berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.
- e. Pemanfaatan sumber belajar dengan tidak menggantungkan pemikirannya kepada guru melainkan pada pemikiran sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh pendapat orang lain dalam proses belajar.
- f. Evaluasi diri dengan mampu memecahkan masalah dengan berpikir mendalam.

3. Langkah-Langkah Model *Self Directed Learning*

Menurut Holec (dalam Huda, 2013) terdapat 4 tahapan dalam model pembelajaran *Self Directed Learning*:

a. *Planning*

Yang termasuk dalam tahap ini antara lain: menganalisis kebutuhan peserta didik, institusi dan persoalan kurikulum, melakukan analisis terhadap *skill* atau kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, merancang tujuan pembelajaran yang berkelanjutan, memilih sumber daya yang tepat untuk pembelajaran, serta membuat rencana mengenai aktivitas pembelajaran harian.

b. Implementing

Pendidik mempromosikan kemampuan yang dimiliki peserta didik, menerapkan pembelajaran sesuai dengan hasil adopsi rencana dan setting, penyesuaian yang telah dilakukan, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih metode yang sesuai dengan keinginannya.

c. Monitoring

Pada tahap ini pendidik melakukan *mind-task monitoring* atau melakukan pengawasan terhadap pengerjaan tugas yang diberikan, *study balance monitoring* atau melakukan pengawasan peserta didik selama mengerjakan aktivitas-aktivitas lain yang berkaitan dengan tugas utama pembelajaran, serta *awareness monitoring* atau mengawasi kesadaran dan kepekaan peserta didik selama pembelajaran.

d. Evaluating

Pendidik membandingkan hasil peserta didik, menyesuaikan dan melakukan penilaian peserta didik dengan tujuan yang telah dirancang sebelumnya, serta meminta pernyataan kepada peserta didik, dengan mengajukan pertanyaan mengenai proses penyelesaian tugas.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Self Directed Learning*

a. Kelebihan

Penerapan metode *Self Directed Learning (SDL)* dapat memiliki beberapa **kelebihan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Peserta didik bebas untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, sesuai dengan kecepatan belajar mereka dan sesuai dengan arah minat dan bakat mereka dalam menggunakan kecerdasan majemuk yang mereka miliki.

- 2) Menekankan sumber belajar secara lebih luas baik dari guru maupun sumber belajar lain yang memenuhi unsur edukasi.
- 3) Peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, keahlian dan kemampuan yang dimiliki secara menyeluruh.
- 4) Pembelajaran mandiri memberikan peserta didik kesempatan yang luar biasa untuk mempertajam kesadaran mereka akan lingkungan mereka dan memungkinkan peserta didik untuk membuat pilihan-pilihan positif tentang bagaimana mereka akan memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari.
- 5) Peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan. Di samping itu, cara belajar yang dilakukan sendiri juga lebih menyenangkan.

Selain bagi peserta didik, penerapan metode *Self Directed Learning (SDL)* dapat memiliki beberapa **kelebihan bagi guru**, antara lain:

- 1) Guru dapat membantu peserta didik menjadi lebih mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri. Ini meningkatkan keterampilan problem solving dan pengambilan keputusan peserta didik.
- 2) Guru berperan sebagai fasilitator atau pendamping, bukan sekadar pemberi materi. Hal ini mengurangi beban untuk selalu menjadi pusat pembelajaran, membiarkan peserta didik lebih aktif.
- 3) Karena peserta didik belajar tentang topik yang mereka minati dan dengan cara yang mereka pilih, keterlibatan dan motivasi belajar mereka sering kali meningkat.
- 4) Memberi guru fleksibilitas untuk menyesuaikan metode dan strategi pengajaran untuk menyesuaikan metode

dan strategi pengajaran dengan kebutuhan individu peserta didik, sehingga lebih personal.

- 5) Guru membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang akan terus mereka gunakan di luar ruang kelas, menciptakan pembelajaran seumur hidup.

b. Kekurangan

Penerapan metode *Self Directed Learning (SDL)* dapat memiliki beberapa **kekurangan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Peserta didik bodoh akan semakin bodoh dan peserta didik pintar akan semakin pintar karena jarang terjadi interaksi satu sama lainnya.
- 2) Bagi peserta didik yang malas, maka siswa tersebut malas untuk mengembangkan kemampuannya atau pengetahuannya.
- 3) Ada beberapa peserta didik yang membutuhkan saran dari guru untuk memilih materi cocok untuknya atau karena peserta didik yang bersangkutan tidak mengetahui sejauh mana kemampuannya

Penerapan metode *Self Directed Learning (SDL)* dapat memiliki beberapa **kekurangan bagi guru**, antara lain:

- 1) Guru memiliki kontrol yang lebih sedikit atas proses belajar peserta didik. Hal ini bisa membuat sulit untuk memastikan bahwa peserta didik mengikuti kurikulum yang ditetapkan dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 2) Model ini memerlukan guru untuk menyesuaikan pendekatan pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Ini bisa memerlukan lebih banyak waktu dan usaha dalam merancang strategi pembelajaran yang fleksibel.
- 3) Mengukur kemajuan peserta didik dalam model ini dapat menjadi sulit karena peserta didik memiliki

berbagai kecepatan dan gaya belajar. Menilai secara objektif dan konsisten dapat menjadi tantangan bagi seorang guru.

5. Penelitian Terkait Model *Self Directed Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP):** Penerapan Model Pembelajaran *Self Directed Learning* Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 7 Pematangsiantar, oleh Saragih dkk., (2023).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam pembelajaran menulis teks cerpen siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pretest = 45,59 dan nilai rata-rata posttest = 83. dari analisis data, hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan uji "t". Dari hasil penelitian diperoleh thitung = 15,45 dengan taraf signifikan 0,05 (tingkat kepercayaan 95%) dengan df 31 diperoleh t tabel 2,040. dengan demikian jika thitung > ttabel yaitu (15,45 > 2,040) maka H_0 ditolak, dengan penolakan H_0 maka H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas IX SMP Negeri 7 Pematang Siantar lebih baik setelah menggunakan metode *Self-directed Learning*. Kata Kunci: Teks, pre-test, post-test, self, directed, learning.

- b. **Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan:** Model Pembelajaran *Self Directed Learning* Berbantuan Website Notion: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA oleh Baharuddin dkk., (2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran *Self Directed Learning* berbantuan *website Notion*: untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. Hasil analisis menunjukkan bahwa

model SDL, berbantuan konsep website notion berpengaruh terhadap berpikir kritis siswa karena hasil uji hipotesis menunjukkan nilai 0,00 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai signifikansinya adalah kurang dari 0,05. Perbedaan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol, yang masing-masing menunjukkan kenaikan besar 0,618 dan kenaikan kecil 0,005, adalah hal lain yang perlu dipertimbangkan. Lebih memperhatikan. Kualitas pembimbingan siswa saat fase diagnosis kebutuhan belajar dapat menjadi rekomendasi penelitian selanjutnya.

D. Model Discovery Learning

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan kesimpulan berdasarkan aktivitas pengamatan. *Discovery Learning* adalah metode yang mendorong peserta didik untuk sampai pada kesimpulan berdasarkan aktivitas dan pengamatan mereka sendiri (Baim dalam Khasinah, 2021:407). *Discovery learning* cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan simpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Saifuddin dalam Khasinah, 2021:65). Menurut (Hosnan dalam Putri, I. S., Juliani & Lestari, 2017:92) *discovery Learning* adalah salah satu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk dapat menemukan simpulan dari sebuah proses pembelajaran berdasarkan aktivitas ilmiah seperti observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah lainnya.

2. Ciri-Ciri Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* mendorong peserta didik untuk menemukan simpulan berdasarkan proses eksperimen, observasi, atau tindakan yang dilakukan. Adapun ciri model *discovery learning* adalah sebagai berikut.

- a. Berpusat pada eksplorasi yang dilakukan oleh peserta didik.
- b. Peningkatan kemampuan berpikir kritis untuk pemecahan masalah melalui analisis, evaluasi, dan sintesis informasi
- c. Pembelajaran sering melibatkan kerja kelompok untuk meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik.
- d. Pembelajaran dirancang untuk meningkatkan kemampuan HOTS pada peserta didik dengan melibatkan peserta didik melalui tugas-tugas kompleks.
- e. Pengalaman belajar lintas disiplin ilmu.

3. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran adalah cara yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Seperti halnya model pembelajaran *discovery learning* yang memerlukan cara atau langkah-langkah yang dilakukan agar materi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran *discovery learning* secara umum diantaranya:

a. Pemberian rangsangan (*Stimulation*)

Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

b. Pernyataan atau Identifikasi masalah (*Problem Statement*)

Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda

masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c. Pengumpulan data (*Data Collection*)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

d. Pengolahan data (*Data Processing*)

Guru melakukan bimbingan pada saat peserta didik melakukan pengolahan data.

e. Pembuktian (*Verification*)

Verifikasi bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

f. Menarik simpulan/generalisasi (*Generalization*)

Proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan ataupun kekurangan baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Kelebihan dan kekurangan model *discovery learning* dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. Kelebihan

Adapun **kelebihan model *discovery learning* bagi peserta didik** adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif,
- 2) Model ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatan peserta didik sendiri,
- 3) Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil
- 4) Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas intuisinya sendiri
- 5) Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

Selain itu, **kelebihan model *discovery learning* bagi guru** adalah sebagai berikut.

- 1) Peran guru lebih fleksibel

Guru tidak lagi menjadi pusat informasi, melainkan fasilitator yang membimbing peserta didik dalam proses penemuan. Ini memberikan ruang lebih besar bagi guru untuk berkreasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik.

- 2) Meningkatkan kepuasan mengajar

Melihat peserta didik aktif belajar dan menemukan sendiri jawabannya dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi guru.

- 3) Mengembangkan kemampuan profesional.

Dalam menerapkan *discovery learning*, guru perlu terus belajar dan mengembangkan kemampuan dalam merancang kegiatan belajar yang efektif.

- 4) Memperkuat hubungan guru-peserta didik.

Dengan pendekatan yang lebih kolaboratif, guru dapat membangun hubungan yang lebih dekat dan positif dengan peserta didik.

b. Kekurangan

Adapun **kekurangan model *discovery learning* bagi peserta didik** adalah sebagai berikut.

1) Beban kognitif tinggi

Tidak semua peserta didik siap menghadapi tantangan untuk menemukan konsep sendiri, terutama jika konsep tersebut kompleks. Beban kognitif yang tinggi bisa membuat peserta didik merasa frustrasi dan kehilangan motivasi.

2) Butuh waktu lebih lama

Proses penemuan membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran langsung. Hal ini bisa menjadi kendala jika kurikulum sangat padat.

3) Tidak semua peserta didik aktif

Meskipun tujuan *discovery learning* adalah untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, namun tidak semua peserta didik merasa nyaman atau termotivasi untuk aktif dalam proses penemuan. Beberapa peserta didik mungkin lebih pasif dan membutuhkan bimbingan yang lebih intensif.

Sedangkan **kekurangan model *discovery learning* bagi guru** adalah sebagai berikut.

1) Persiapan yang lebih matang

Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang lebih kompleks dan membutuhkan persiapan yang lebih matang dibandingkan dengan metode ceramah. Ini termasuk dalam menyusun bahan ajar, menyiapkan alat peraga, dan merancang pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa pada penemuan.

2) Manajemen kelas yang lebih sulit

Ketika peserta didik diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, guru perlu memiliki kemampuan

manajemen kelas yang baik untuk menjaga agar pembelajaran tetap terarah dan tidak terjadi kekacauan.

3) Evaluasi yang lebih kompleks

Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam *discovery learning* tidak semudah mengevaluasi hasil tes tertulis. Guru perlu merancang instrumen evaluasi yang lebih variatif untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas peserta didik.

4) *Discovery learning* seringkali membutuhkan sumber daya yang lebih banyak, seperti alat peraga, bahan bacaan, atau fasilitas laboratorium. Hal ini bisa menjadi kendala bagi guru yang mengajar di sekolah dengan keterbatasan anggaran.

5) Tidak semua guru siap

Tidak semua guru memiliki kemampuan dan pengalaman yang cukup untuk menerapkan *discovery learning* secara efektif. Beberapa guru mungkin lebih nyaman dengan metode ceramah yang lebih tradisional.

5. Penelitian Terkait Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya:** Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur Komplikasi Dalam Cerita Pendek Dengan Model *Discovery Learning* Berorientasi Pada Peningkatan Kemampuan Berkolaborasi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 3 Cimahi Tahun Pelajaran 2022/2023 oleh Ai, Rusmiyati, dkk. (2023).

Penelitian ini menyoroti kemampuan yang rendah di antara siswa untuk mengidentifikasi komplikasi dalam cerita pendek, menunjukkan kesenjangan dalam strategi pengajaran yang efektif yang dapat meningkatkan

keterampilan khusus ini. Studi ini menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik berkontribusi pada masalah ini, menunjukkan perlunya eksplorasi lebih lanjut dari pendekatan instruksional yang beragam. Studi ini menemukan perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran siswa dalam mengidentifikasi komplikasi dalam cerita pendek antara kelas eksperimental menggunakan model Discovery Learning dan kelas kontrol menggunakan metode diskusi, dengan hasil tes Wilcoxon menunjukkan Asymp. Sig. (2-ekor) $< 0,001$, menunjukkan efek kuat dari model Discovery Learning pada kemampuan ini.

b. Indonesian Journal of Educational Development:
Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia, oleh Suwiti (2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas X P MIPA 4 di SMA Negeri 1 Ubud Semester Ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Hasil pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa 63,68 dengan persentase ketuntasan 61,76%, hasil kategori minimal tinggi 67,65% dengan nilai pengamatan kegiatan pembelajaran 89,29 tergolong sangat baik. Lalu meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata menjadi 76,29, persentase ketuntasan 79,41%, hasil kategori minimal tinggi 88,24% dengan nilai pengamatan kegiatan pembelajaran 91,67 tergolong sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas X P MIPA 4 di SMA Negeri 1 Ubud Semester Ganjil tahun pelajaran 2020/2021.

E. Model Heuristik

1. Pengertian Model Heuristik

Menurut Hertwig dan Pachur (dalam Joko Sayono, 2021) heuristik berasal dari bahasa Yunani Kuno *heuriskein*, yang berarti mencari tahu atau menemukan. Dalam konteks pembelajaran, model ini berfokus pada proses menemukan pengetahuan daripada hanya menerima informasi. Peserta didik aktif mencari jawaban, melakukan eksperimen, atau mengembangkan cara-cara baru untuk memecahkan suatu masalah. Model heuristik adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri melalui penalaran kritis dan analitis (Dimiyati dalam Laila M. S, 2022). Dalam metode ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk atau masalah, tetapi tidak memberikan solusi secara langsung. Siswa didorong untuk menemukan solusi sendiri dengan berpikir kritis dan kreatif. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran heuristik adalah model yang mengarahkan peserta didik untuk mandiri dalam menemukan pemecahan masalah yang sedang dipelajari melalui penalaran, berpikir kritis dan analitis.

2. Ciri-Ciri Model Heuristik

Model pembelajaran heuristik berkonsentrasi pada proses peserta didik mencari jawaban melalui eksperimen, atau eksplorasi cara untuk memecahkan masalah. Ciri model pembelajaran heuristik dijelaskan sebagai berikut.

- a. Model heuristik memprioritaskan penyelidikan, mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban melalui eksplorasi.
- b. Model ini meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis masalah kehidupan nyata.
- c. Pembelajaran heuristik mempromosikan pemikiran multi-dimensi, mendorong siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan kognitif, termasuk pemikiran kritis dan kreatif.

- d. Pembelajaran heuristik mempromosikan pemikiran multi-dimensi, mendorong siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan kognitif, termasuk pemikiran kritis dan kreatif
- e. Pembelajaran heuristik yang efektif melibatkan peserta didik yang menginspirasi untuk mengambil inisiatif dan terlibat secara aktif dengan materi, yang dapat mengarah pada hasil pembelajaran yang lebih baik

3. Langkah-Langkah Model Heuristik

Dalam proses penerapannya, tujuan model heuristik ini yaitu mengembangkan keterampilan intelektual, berpikir kritis dan mampu memecahkan permasalahan secara ilmiah.

Langkah-langkah pembelajaran heuristik dari Nurhadi dan Agus Gerrad Senduk (2003) dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Merencanakan pembelajaran

Perencanaan pembelajaran disesuaikan dengan kewajaran perkembangan mental (*developmentally appropriate*) siswa.

b. Membentuk kelompok belajar yang tergantung (*independent learning group*).

Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok dapat diberi tanggung jawab untuk mendalami salah satu elemen materi, kemudian membagikan hasil analisis mereka kepada kelompok lain. Ini akan membantu mereka saling melengkapi pemahaman tentang suatu materi.

c. Menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri (*self regulated learning*).

Ini mendorong tanggung jawab mereka atas pembelajaran dan kemampuan mengatur waktu serta strategi belajar.

d. Mempertimbangkan keragaman siswa (*diversity of students*).

Dalam kelas yang mungkin terdiri dari peserta didik dengan latar belakang berbeda, guru dapat menyediakan

bahan ajar yang sesuai latar belakang peserta didik. Hal ini akan memperkaya pemahaman peserta didik.

e. **Memperhatikan multiintelegensi (*multiple intelligences*) peserta didik.**

Guru dapat memberikan tugas yang melibatkan kecerdasan ganda peserta didik. Misalnya memberikan tugas membuat teks multimodal.

f. **Menggunakan teknik-teknik bertanya (*questioning*)**

Questioning digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa, perkembangan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

g. **Menerapkan penilaian autentik (*authentic assessment*).**

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Heuristik

Metode pembelajaran heuristik adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk menemukan solusi sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman, daripada sekadar mengikuti instruksi yang telah ditentukan. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran heuristik bagi siswa dan guru.

a. Kelebihan

Adapun **kelebihan model *heuristik* bagi peserta didik** adalah sebagai berikut.

- 1) Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif
- 2) Peningkatan Kemandirian dan Rasa Percaya Diri
- 3) Pembelajaran yang Lebih Bermakna
- 4) Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah

Kemudian, **kelebihan model *discovery learning* bagi guru** adalah sebagai berikut.

- 1) Memfasilitasi Proses Pembelajaran Aktif
- 2) Mendorong Inovasi dalam Pembelajaran
- 3) Peningkatan kolaborasi Pembelajaran
- 4) Mengurangi beban mengajar yang berpusat pada guru

b. Kekurangan

Berikut merupakan **kekurangan model *heuristik* bagi peserta didik.**

- 1) Membutuhkan Waktu Lebih Lama
- 2) Risiko Kebingungan
- 3) Kemampuan individu yang berbeda
- 4) fasilitas yang tidak semua orang miliki atau pemerataan sosial

Sedangkan **kekurangan model *heuristik*** bagi guru adalah sebagai berikut.

- 1) Perlu perencanaan yang lebih kompleks
- 2) Membutuhkan keterampilan mengajar yang lebih tinggi
- 3) Keterbatasan dalam materi tertentu
- 4) Proses penilaian harus teliti agar tetap adil

5. Penelitian Terkait Model *Heuristik* dalam Pembelajaran

- a. **Jurnal Review of European Studies:** The Efficiency of Heuristic Subject-Oriented Learning for Students' Multi-Dimensional Thinking Self-Development oleh Andreyev (2015).

Penelitian ini bertujuan untuk memperkuat esensi dan kekhasan pembelajaran berorientasi heuristik dan fokusnya pada pengembangan diri berpikir multi-dimensi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan diri dalam peserta didik dalam pemikiran kreatif dan kritis. Pembelajaran berorientasi heuristik juga mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berpikir multidimensi peserta didik.

- b. **Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika:** Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Pendekatan Heuristik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa MTS Negeri Naumbai Kecamatan Kampar oleh Zulfah (2017).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share dengan pendekatan Heuristik dengan siswa yang menerapkan pembelajaran

konvensional. Berdasarkan hasil analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share dengan pendekatan Heuristik dengan siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional.

F. Model Berbasis Media Sosial

1. Pengertian Model Berbasis Media Sosial

Pembelajaran berbasis media sosial adalah strategi pembelajaran dengan pemanfaatan media sosial sebagai sarana yang memungkinkan interaksi dan kolaborasi antara guru dengan peserta didik. Hal ini, membantu memperluas ruang lingkup pembelajaran di dalam kelas maupun secara daring (online). Model pembelajaran berbasis media sosial melibatkan penggunaan platform seperti *facebook*, *intragam*, serta *youtube* sebagai alat komunikasi dan media distribusi materi pembelajaran. Model berbasis media sosial merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan alat komunikasi yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan berinteraksi, serta mempercepat penyebaran informasi. Model pembelajaran berbasis studi kasus dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun alat peraga dapat mempercepat proses perkembangan pikiran bagi peserta didik (Bandura dalam Saekan, 2023). Model berbasis media sosial adalah media online yang dipakai untuk memperkenalkan diri, berinteraksi, berbagi informasi ke semua orang dan membangun hubungan antara pengguna dalam dunia maya. Media sosial ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dengan memperhatikan fasilitas dan dukungan proses (Kusumandaru & Rahmawati, 2022). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model berbasis media sosial adalah model yang memanfaatkan media sosial seperti *intagram*, *fecebook*, dan *youtube* sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk mempercepat penyebaran informasi.

2. Ciri-Ciri Model Berbasis Media Sosial

Model berbasis media sosial memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran yang memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Memungkinkan peserta didik dan guru untuk berkomunikasi, berdiskusi, serta berbagi materi secara langsung melalui fitur komentar, pesan, dan unggahan.
- b. Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, selama terhubung dengan internet, sehingga lebih fleksibel dibanding metode konvensional.
- c. Menggunakan fitur seperti grup diskusi (*WhatsApp*, *Facebook*), *live streaming* (*Instagram*, *YouTube*), dan forum tanya jawab untuk mendukung pembelajaran.
- d. Materi disampaikan dalam berbagai format digital seperti teks, gambar, video, podcast, dan infografis, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.
- e. Peserta didik dapat berkontribusi secara aktif melalui komentar, unggahan tugas, dan diskusi dalam forum yang tersedia di media sosial.
- f. Peserta didik dapat mengeksplorasi materi lebih lanjut melalui berbagai sumber yang tersedia di media sosial, sehingga meningkatkan kemandirian belajar.
- g. Media sosial dapat menyesuaikan konten pembelajaran berdasarkan minat dan aktivitas pengguna, sehingga materi lebih relevan bagi peserta didik.
- h. Memungkinkan peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang dapat dipublikasikan di media sosial, seperti vlog edukatif, infografis, atau diskusi daring.
- i. Dibutuhkan literasi digital yang baik bagi guru dan peserta didik agar dapat memanfaatkan media sosial secara efektif untuk pembelajaran.

3. Langkah-Langkah Model Berbasis Media Sosial

Model pembelajaran berbasis media sosial adalah model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai media

pembelajaran yang interaktif, terdapat beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan guru, sebagai berikut.

a. Tentukan Tujuan Pembelajaran

Pertama-tama seorang guru harus menentukan terlebih dahulu terkait tujuan pembelajaran yaitu memahami pengertian, ciri-ciri, struktur, dan nilai keteladanan dari teks biografi, serta memberi contoh hasil infografis teks biografi.

b. Berdiskusi

Peserta didik dan guru bertanya jawab terkait materi teks biografi, apabila peserta didik pasif guru akan memberi soal pemantik.

c. Pembuatan Kelompok

Guru mengkoordinasi peserta didik untuk membentuk kelompok yang terdiri 4-5 anggota dalam satu kelompok. Setelah itu, guru memberikan penugasan peserta didik pembuatan infografis.

d. Menyimak Penugasan yang Diberikan

Peserta didik menyimak tata cara penugasan yang disampaikan guru, setelah itu mencari informasi dan menyimak video terkait biografi tokoh terkenal/ idola yang berada di Youtube (satu biografi per-kelompok)

e. Saling Bekerja Sama

Peserta didik menuliskan infografis di aplikasi Canva dari menyimak video tersebut, kegiatan ini mengharuskan peserta didik untuk saling bekerja sama dalam satu kelompok untuk menganalisis informasi umum dan keteladanan tokoh biografi dalam video.

f. Mempresentasikan Hasil

Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil tugas secara singkat dengan perwakilan satu peserta didik per-kelompok.

g. Mengunggah Karya

Tiap peserta didik mengunggah hasil tugas infografis biografi ke akun media sosial Instagram masing-masing dilengkapi keterangan.

h. Guru Menyimpulkan Proses Belajar

Setelah pembelajaran selesai guru menyimpulkan hasil dan melakukan refleksi terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Berbasis Media Sosial

Model berbasis media sosial mempunyai kelebihan dan kekurangan yang harus diperhatikan guru dalam menerapkan model yang sesuai dengan pembelajaran, berikut ini kelebihan dan kekurangan model berbasis media sosial.

a. Kelebihan

Penerapan model berbasis media sosial terdapat beberapa **kelebihan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Keterlibatan peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung karena tersedianya fitur alternatif media sosial yang menyediakan beragam fitur yang interaktif.
- 2) Fleksibilitas, adanya berbagai jenis media sosial yang dapat dimanfaatkan dengan lebih bervariasi.
- 3) Peningkatan partisipasi dan minat belajar peserta didik melonjak tinggi karena peserta didik lebih mudah dan aktif dalam memahami media sosial.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar melalui media sosial dengan penyajian materi secara visual, interaktif, dan menarik.

Penerapan model berbasis media sosial terdapat beberapa **kelebihan bagi guru**, antara lain:

- 1) Aksesibilitas, dengan media sosial lebih mudah mengakses informasi dan sumber belajar lebih luas dari mana saja dan kapan saja, selama terhubung internet.
- 2) Kolaborasi, adanya hal ini membantu peserta didik dengan guru lebih mudah berkolaborasi dalam mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah.

- 3) Pembelajaran berbasis pengalaman menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif antara guru dengan peserta didik.
- 4) Mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah menggunakan media sosial untuk mengakses materi pembelajaran, terutama untuk peserta didik yang kesulitan dalam mengakses buku atau bahan pembelajaran lainnya.

b. Kekurangan

Penerapan model berbasis media sosial terdapat beberapa **kekurangan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Kurangnya interaksi sosial secara langsung peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan media sosial yang berlebihan.
- 2) Keterbatasan akses signal internet yang berbeda-beda.
- 3) Memerlukan paket data yang lebih banyak

Penerapan model berbasis media sosial terdapat beberapa **kekurangan bagi guru**, antara lain:

- 1) Kesulitan guru senior dalam menyesuaikan diri menggunakan media sosial beserta fiturnya yang bermacam-macam.
- 2) Keterbatasan akses internet yang berbeda-beda.
- 3) Kesulitan guru dalam merancang materi berbasis IT untuk disesuaikan dengan materi pembelajaran.
- 4) Guru harus bisa disiplin mengontrol peserta didik dalam penggunaan media sosial agar tidak dimanfaatkan hal lain, di luar materi saat jam pembelajaran berlangsung.
- 5) Risiko penggunaan model media sosial tidak sesuai ketentuan guru.

5. Penelitian Terkait Model Berbasis Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra:** Analisis Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa

Indonesia di SMA, oleh Siti Enik Mukhoiyaroh Bambang, dkk (2023).

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang digunakan guru dan peserta didik di sekolah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa untuk memanfaatkan media sosial dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang sesuai dengan era digitalisasi harus memperhatikan, keterampilan dan skill guru dan peserta didik dalam menggunakan media sosial, proses kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran.

- b. **Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia:** Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, oleh Budiman (2022).

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini mengungkap bahwa media sosial dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini juga menjelaskan tahapan serta fungsi dari berbagai fitur yang tersedia di aplikasi media sosial seperti *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Facebook*. Namun, salah satu kelemahan dalam pemanfaatan media sosial sebagai media pembelajaran adalah terbatasnya pemahaman baik dari peserta didik maupun pengajar dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi tersebut.

G. Model Resitasi

1. Pengertian Model Resitasi

Model resitasi atau sering disebut sebagai model pembelajaran berbasis penugasan adalah Model penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Model ini bisa dilakukan dimana saja tanpa batasan

ruang. Model resitasi merupakan model pembelajaran yang berhubungan dengan model pemberian tugas kepada peserta didik menurut Ahmadi (Ahmadi dalam Sriatiningsih., 2022). Selaras dengan pendapat Sudarsono (dalam Al-Falah & Khadijah, 2022) memaparkan bahwa model resitasi adalah model yang memberikan tugas kepada peserta didik yang dikerjakan secara mandiri. Model Resitasi adalah model penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar (Bahri dalam Intarti, 2022). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa model resitasi adalah model pembelajaran berupa penugasan yang diberikan kepada peserta didik untuk dikerjakan secara mandiri.

2. Ciri-Ciri Model Resitasi

Model pembelajaran resitasi memiliki beberapa ciri-ciri yang membedakannya dari model pembelajaran lainnya. Berikut adalah ciri-ciri model pembelajaran resitasi:

- a. Peserta didik diberikan tugas yang harus diselesaikan di luar jam pelajaran, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.
- b. Peserta didik dituntut untuk aktif dalam memahami dan mengerjakan tugas secara mandiri tanpa terlalu bergantung pada guru.
- c. Tugas yang diberikan bertujuan untuk memperkuat pemahaman konsep yang telah dipelajari di kelas.
- d. Tugas resitasi bisa berupa soal latihan, rangkuman materi, membaca buku, atau membuat laporan tentang suatu topik yang telah dipelajari.
- e. Memiliki Tahapan Jelas: Pemberian, Pelaksanaan, dan Pelaporan Tugas
- f. Peserta didik belajar untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dan mengembangkan keterampilan belajar mandiri.

3. Langkah-Langkah Model Resitasi

Model resitasi merupakan teknik pembelajaran yang menekankan pemberian tugas kepada peserta didik untuk

dikerjakan secara mandiri. Menurut Djamarah dan Zain (dalam Widodo, W., Murtini, W., Susilowati, 2016) terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan jika menggunakan model resitasi sebagai berikut.

c. Tahap penyampaian penugasan

Pada tahap ini guru akan menjelaskan tentang tugas yang diberikan agar dipahami oleh peserta didik dengan mudah. Selain itu, guru bisa memberikan referensi yang baik sebagai sumber panduan peserta didik dalam mengerjakan tugasnya. Guru harus memberikan batas waktu atau *deadline* yang cukup dalam pengerjaan tugas, pemberian *deadline* harus sesuai dengan beban tugas yang diberikan.

d. Tahap pengerjaan tugas

Pada tahap ini guru dapat membimbing peserta didiknya dalam proses pengerjaan. Begitu pula dengan peserta didik yang harus mengarahkan kemampuan individu mereka untuk menyelesaikan tugas tersebut tanpa melibatkan orang lain. Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan jika sekiranya terdapat beberapa hal yang kurang dipahami terkait tugas-tugasnya.

e. Tahap pertanggungjawaban tugas

Pada tahap ini mengharuskan peserta didik untuk membawa laporan penugasan mereka terkait hasil-hasil yang telah mereka upayakan. Laporan penugasan dapat berupa tulisan maupun presentasi. Selain peserta didik, guru juga memiliki tugas dalam tahap ini, yakni memberikan nilai dan evaluasi terhadap hasil dari peserta didiknya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Resitasi

a. Kelebihan

Penerapan model resitasi terdapat beberapa **kelebihan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Melalui proses mengerjakan tugas, peserta didik dapat lebih memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Peserta didik dilatih untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.
- 3) Tugas resitasi dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan menulis dan menyajikan ide-ide mereka secara tertulis.
- 4) Model resitasi melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri, yang merupakan keterampilan penting ditingkat pendidikan yang lebih tinggi.
- 5) Adanya tenggat waktu untuk menyelesaikan tugas, peserta didik dilatih untuk disiplin dan mengatur waktu belajar.

Penerapan model resitasi terdapat beberapa **kelebihan bagi guru**, antara lain:

- 1) Guru dapat secara langsung menilai pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan melalui hasil tugas yang diserahkan.
- 2) Model resitasi mendorong peserta didik untuk lebih aktif belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.
- 3) Melalui tugas yang diberikan, peserta didik dilatih untuk menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi informasi.
- 4) Setiap peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.
- 5) Dapat menghemat waktu di kelas, dengan adanya tugas resitasi, guru dapat lebih fokus pada diskusi dan pengayaan materi di kelas.

b. Kekurangan

Penerapan model resitasi terdapat beberapa **kekurangan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Terlalu banyak tugas resitasi dapat membebani peserta didik dan mengurangi waktu mereka untuk kegiatan lain.

- 2) Peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk bertanya langsung kepada guru jika mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas.
- 3) Membutuhkan motivasi yang tinggi, karena tidak semua peserta didik memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar secara mandiri.
- 4) Kurang Menyenangkan, karena tugas resitasi yang monoton dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat belajar.

Penerapan model resitasi terdapat beberapa **kekurangan bagiguru**, antara lain:

- 1) Guru harus menyiapkan, memeriksa, dan memberikan umpan balik terhadap banyak tugas peserta didik.
- 2) Terkadang sulit untuk memastikan bahwa tugas yang diserahkan merupakan hasil kerja peserta didik sendiri, terutama jika tidak ada pengawasan yang ketat.
- 3) Tidak semua peserta didik memiliki fasilitas yang sama untuk mengerjakan tugas di rumah, seperti akses internet atau buku referensi.
- 4) Proses memeriksa dan memberikan umpan balik terhadap tugas peserta didik membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 5) Model resitasi kurang fleksibel untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik.

5. Penelitian Terkait Model Resita dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal Matematic Pedagogic:** Meningkatkan Hasil Pelajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Resitasi, oleh Elsida Aritonang (2021).

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran resitasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik melalui

penerapan metode pembelajaran resitasi dalam mata pelajaran Matematika di kelas XI PIS I SMA Negeri 2 Pematangsiantar. Pada siklus I, dari 45 siswa yang menjadi subjek penelitian, sebanyak 33 peserta didik (73,33%) telah mencapai ketuntasan belajar, sementara 12 peserta didik (26,67%) masih belum tuntas. Nilai rata-rata kelas pada siklus ini adalah 73,3. Selanjutnya, pada siklus II, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 42 peserta didik (93,33%), dengan nilai rata-rata kelas yang naik menjadi 87,3. Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran resitasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- b. **Jurnal Penjamin Mutu:** Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Dan Resitasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tumbu Karangasem, oleh Ida Ayu Putu Lestari (2018).

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama hindu peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tumbu Karangasem dengan menggunakan model pembelajaran diskusi dan resitasi. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan metode diskusi dan resitasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Hindu terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Tumbu. Rata-rata skor hasil belajar mengalami peningkatan dari 72,35 pada siklus I, yang termasuk dalam kategori cukup/tuntas, menjadi 81,18 pada siklus II dengan kategori baik/terlampau. Selain itu, ketuntasan belajar klasikal juga mengalami kenaikan, dari 64,71% pada siklus I yang masih belum tuntas, menjadi 94,12% pada siklus II, di mana seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar.

BAB III

MODEL BERBASIS MASALAH

(*PROBLEM BASED MODEL*)

Pada Bab IV ini akan dibahas mengenai model pembelajaran berbasis masalah, yaitu model pembelajaran yang menghubungkan materi ajar dengan situasi yang nyata atau dihubungkan dengan dunia nyata. Dalam model pembelajaran yang berbasis masalah, maka peserta didik fokus dalam kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis dalam memecahkan masalah. Bab ini akan membahas berbagai model pembelajaran berbasis masalah, diantaranya model *Contextual Teaching and Learning* (TCL), model *Mind Mapping*, model Studi Kasus, dan model *Problem Based Learning*. Setiap modelnya akan dijabarkan mengenai pengertian, ciri-ciri, langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan, serta berbagai hasil penelitian mengenai model pembelajaran tersebut.

A. Model Contextual Teaching and Learning (CTL)

1. Pengertian Model Contextual Teaching and Learning

Model *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang dihadapkan pada situasi belajar nyata menghubungkan antara materi pelajaran dengan konteks dunia nyata yang ada di sekitar mereka. Model *Contextual Teaching and Learning* bertujuan membantu peserta didik melihat makna dalam Pelajaran yang dipelajari dengan cara menghubungkan konteks kehidupan sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budaya (Johnson dalam Hayati, 2018). Model *Contextual Teaching and Learning* adalah pembelajaran yang memperkuat, memperluas, menerapkan pengetahuan, dan keterampilan akademis baik di luar maupun di dalam sekolah untuk memecahkan seluruh persoalan yang ada dalam dunia nyata (Hayati, 2018). Model *Contextual Teaching and Learning* terjadi Ketika peserta didik menerapkan dan mengalami apa yang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah nyata yang berasosiasi dengan peranan dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga, masyarakat, peserta didik, dan pelaku pekerja. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Model *Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran yang membantu guru menghubungkan antara materi pelajaran yang diajarkan dengan dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas sedikit demi sedikit, dan dari proses mengonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat.

2. Ciri-Ciri Model Contextual Teaching and Learning

Model *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata. Adapun ciri-ciri model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* menurut Hayati (2018),

- a. Adanya kerja sama antar semua pihak.
- b. Menekankan pentingnya pemecahan masalah atau problem.
- c. Bermuara pada keragaman konteks kehidupan peserta didik yang berbeda-beda.
- d. Menyenangkan tidak membosankan.
- e. Belajar dengan bergairah.
- f. Pembelajaran terintegrasi.
- g. Menggunakan berbagai sumber.
- h. Merangsang peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- i. Peserta didik lebih kritis dan guru lebih kreatif.
- j. Dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya peserta didik, peta-peta gambar, artikel, humor, dan sebagainya.
- k. Peserta didik mempunyai portofolio hasil karya, laporan hasil pratikum, karangan peserta didik, dan sebagainya.

3. Langkah-Langkah Model Contextual Teaching and Learning

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* merupakan model pembelajaran yang fokus menghubungkan kehidupan sehari-hari peserta didik dengan konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budaya. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dapat berjalan sesuai yang diharapkan perlu adanya langkah-langkah sebagai pedoman guru menerapkan model ini. Adapun lima langkah-langkah model *Contextual Teaching and Learning* sebagai berikut (Mulyasa dalam Hasibuan, 2014:10-11).

a. Perhatikan Pengetahuan Peserta Didik

Pembelajaran harus memperhatikan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik.

b. Global ke Khusus

Pembelajaran dimulai dari keseluruhan (global) menuju bagian-bagiannya secara khusus (dari umum ke khusus).

c. Menyusun Konsep Sementara

Pembelajaran harus ditekankan pada pemahaman, dengan cara menyusun konsep sementara, melakukan berbagi pengetahuan untuk memperoleh masukan, tanggapan dari orang lain, merevisi, dan mengembangkan konsep.

d. Praktek Langsung

Pembelajaran ditekankan pada upaya mempraktikkan secara langsung apa-apa yang dipelajari.

e. Refleksi

Adanya refleksi terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan pengetahuan yang dipelajari.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Contextual Teaching and Learning*

Model *Contextual Teaching and Learning* tentunya mempunyai kelebihan maupun kelemahan. Guru dapat memperhatikan kelebihan dan kekurangan setiap model pembelajaran, sehingga dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan model *Contextual Teaching and Learning* (Hosnan, 2016).

a. Kelebihan

- 1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata. Artinya, peserta didik dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting, sebab dapat menghubungkan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata.
- 2) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada peserta didik, karena model pembelajaran ini menganut aliran konstruktivisme, artinya peserta didik dituntut menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis konstruktivisme, peserta didik diharapkan dapat mengamati bukan menghafal.

b. Kelemahan

- 1) Model *Contextual Teaching and Learning* dibutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan dalam model *Contextual Teaching and Learning* menerapkan pembelajaran berkelompok untuk mendiskusikan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Selain itu, peserta didik dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Oleh karena itu, perlu waktu bagi peserta didik beradaptasi dengan kelompoknya.
- 2) Guru hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak peserta didik agar menyadari dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar. Namun, dalam konteks ini, tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan ekstra terhadap peserta didik agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan sebelumnya.

5. Penelitian Terkait Model *Contextual Teaching and Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Prosiding Riksa Bahasa XVII: Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Di SMA** oleh Rizki Teja Pratama (2023)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis di sekolah, sehingga penelitian ini bertujuan agar dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan secara umum model *Contextual Teaching and Learning* berpengaruh positif pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran ini memiliki beberapa prinsip belajar mandiri, berdiferensiasi, bekerja sama, mampu memecahkan sesuatu masalah, berkolaborasi, berpikir, kritis, dan kreatif dengan begitu secara otomatis

akan meningkatkan kemampuan menulis pada peserta didik

- b. **Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah:** *Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi* oleh Nizar Kuroma Indra (2019)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh model pembelajaran yang kurang efektif terutama dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi, dalam pembelajaran menulis khususnya menulis teks eksplanasi di SMAN 25 Garut kelas IX IPA. Kemampuan peserta didik dalam menulis teks eksplanasi belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diharapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil *pretest* kemampuan menulis teks eksplanasi dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* lebih efektif daripada menggunakan model pembelajaran ceramah

- c. **Jurnal Bahasa, Sastra, Pengajarannya:** *Penggunaan Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Menulis Teks Puisi* oleh Evi Susilowati (2019)

Tujuan pada penelitian ini yakni mengkaji proses pembelajaran menulis puisi dengan kemampuan peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada peserta didik kelas X SMAN 1 Cikembar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* efektif digunakan pada pembelajaran menulis teks puisi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Cikembar Sukabumi tahun pelajaran 2018/2019 didasarkan pada uji perbedaan rata-rata *gain* ternormalisasi yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis teks puisi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Cikembar merupakan pengaruh penerapan model *Contextual Teaching and Learning*.

B. Model Mind Mapping

1. Pengertian Model *Mind Mapping*

Model *mind mapping* adalah sebuah teknik visual yang digunakan untuk memetakan ide-ide, informasi, atau konsep dengan cara yang kreatif dan terstruktur. Mirip seperti sebuah peta, *mind map* dimulai dari sebuah ide utama di tengah, lalu berkembang menjadi cabang-cabang yang saling terhubung, masing-masing mewakili ide-ide terkait. Model *mind mapping* merupakan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik dengan kegiatan kreatif menyusun ide pokok dari sebuah konsep menjadi sebuah peta pemikiran yang mudah dipahami peserta didik (Darusman dalam Munasti dkk., 2021). Model *mind mapping* adalah sebuah peta pikiran yang menggunakan unsur-unsur utama dari memori, asosiasi, lokasi, keistimewaan, dan yang mengarahkan semua keterampilan otak kiri dan kanan (Buzan dalam Andini dkk., 2020). Sejalan dengan pendapat Poter & Hernacki (dalam Saharah, S. & Indihadi, 2019) model *Mind mapping* dapat disebut dengan peta pikiran, *mind mapping* merupakan teknik mencatat secara menyeluruh dalam satu halaman. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan model *mind mapping* adalah model pembelajaran yang meringkas materi menjadi satu halaman agar mudah dipahami yang sering disebut sebagai peta pikiran. Melalui model *mind mapping* informasi-informasi visual yang diterima oleh otak kemudian diuraikan setiap rinciannya untuk dibuat konsep secara menyeluruh. Proses model *mind mapping* juga memudahkan pengajar dan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima materi secara komprehensif, bukan hanya hafalan saja.

2. Ciri-Ciri Model *Mind Mapping*

Model *Mind mapping* adalah model teknik visual yang efektif untuk mengorganisasi ide, informasi, dan tugas. Berikut adalah beberapa ciri-ciri model *mind mapping*.

- a. Model *Mind mapping* menggunakan gambar, simbol, dan warna untuk mewakili ide-ide. Bertujuan untuk membuat informasi lebih mudah diingat dan dipahami.
- b. Informasi disusun dalam struktur bercabang, dengan ide utama di tengah dan ide-ide pendukung sebagai cabang, mencerminkan cara otak kita mengorganisasi informasi.
- c. Model *Mind mapping* tidak mengikuti urutan linier seperti tulisan biasa, memungkinkan untuk melihat hubungan antara berbagai ide secara simultan.
- d. Garis dan panah menghubungkan berbagai cabang, menunjukkan hubungan antara ide-ide.
- e. Model *mind mapping* bebas menggunakan warna, gambar, dan gaya tulisan yang berbeda untuk mengekspresikan diri.
- f. *Mind mapping* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari pembelajaran hingga perencanaan proyek.
- g. Kata-kata yang digunakan dalam *mind mapping* cenderung singkat dan padat, sehingga mudah dibaca dan dipahami.

3. Langkah-Langkah Model *Mind Mapping*

Model pembelajaran *mind mapping* adalah model pembelajaran yang memberikan kemudahan dalam penyampaian materi dengan menggunakan satu lembar secara ringkas. Agar memudahkan guru dalam proses pembelajaran menggunakan model ini ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan sebagai berikut (Susanti, 2016).

a. Mulai dari Bagian Tengah Kertas

Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.

b. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral

Sebuah gambar bermakna seribu kata sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.

c. Gunakan warna

Gunakan warna pada *mind map* karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *mind map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.

d. Hubungkan Cabang-Cabang

Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya, karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Jika menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.

e. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus.

Tujuannya karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata.

f. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis

Tujuan karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Map*.

g. Gunakan gambar

Tujuan karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata. Jadi bila kita hanya mempunyai 10 gambar di dalam *Mind Map* kita, *Mind Map* kita sudah setara dengan 10.000 kata catatan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Mind Mapping*

a. Kelebihan

Penerapan model *mind mapping* terdapat beberapa **kelebihan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Model *mind mapping* mempermudah menggali informasi dan murah untuk dipahami oleh peserta didik.
- 2) Peserta didik dapat mengemukakan pendapat secara bebas dengan bahasa yang mudah dipahami.

- 3) Materi yang ditulis pada kertas *mind mapping* hanya bagian-bagian yang penting saja, sehingga peserta didik lebih fokus pada inti materi.
- 4) Kreativitas individu maupun kelompok akan semakin meningkat. *Mind mapping* memungkinkan peserta didik menuangkan ide yang mereka miliki ke dalam bentuk visualisasi kreatif. Penggunaan gambar, simbol, dan kata kunci yang terkait akan memicu dan merangsang pola pikir kreatif peserta didik.
- 5) Memudahkan peserta didik untuk mengingat. Karena catatan dalam *mind mapping* bersifat spesifik dan bermakna khusus bagi para pembuatnya. *Mind mapping* mempunyai ciri khas tertentu sesuai pembuatnya. Hal-hal penting terangkum dan tercatat dalam kata kunci yang tertulis pada selembar kertas dengan berbagai warna dan gambar. Sehingga memudahkan para peserta didik untuk mengingat dan mempelajari suatu informasi dengan melihat hubungan yang terbentuk dari kata kunci.
- 6) Menyenangkan. *Mind Mapping* dibuat menggunakan komponen warna, gambar, dan garis. Hal ini tentu saja menyenangkan bagi peserta didik. Kegiatan yang menyenangkan akan menimbulkan suasana yang positif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
- 7) Mengaktifkan seluruh bagian otak. Dalam penyusunan *Mind Mapping* kedua belahan otak akan dimaksimalkan penggunaannya. Peserta didik tidak hanya menggunakan otak kiri yang terkait dengan pemikiran logis. Akan tetapi, juga menggunakan otak kanan dengan perasaan dan emosi dalam pengaplikasian unsur warna dan simbol tertentu.

Selain bagi peserta didik, penerapan model *mind mapping* mempunyai **kelebihan bagi guru**, antara lain:

- 1) Waktu persiapan mengajar jadi lebih singkat dibandingkan harus menulis ulang catatan atau

rangkuman teori yang akan diajarkan pada peserta didik.

- 2) Penambahan materi akan lebih mudah untuk dilakukan oleh peserta didik, hanya perlu menambah inti sub bab pembahasan.
- 3) Materi pelajaran yang disampaikan, terorganisir dengan baik. Tidak perlu lagi membaca paragraf materi berlembar-lembar dan membosankan. Dengan *mind mapping*, yang berisi bagan dan kata kunci penting. Guru akan lebih mudah mengorganisir pemahaman materi, sehingga menjadi mudah dijelaskan kembali pada peserta didik.
- 4) Membantu peserta didik memahami materi lebih dalam saat guru bisa menjelaskan materi dengan terorganisir, dengan kata kunci dan rantai keterhubungan, materi akan lebih mudah ditangkap oleh peserta didik.

b. Kekurangan

Penerapan model *mind mapping* terdapat beberapa **kekurangan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Jumlah detail informasi yang diterima peserta didik tidak diketahui.
- 2) Memerlukan banyak alat tulis. *Mind mapping* yang baik akan memerlukan banyak warna, karena simbol simbol, gambar serta garis yang dicantumkan dalam *mind mapping* akan atraktif dan menarik.
- 3) Memerlukan waktu yang lama, karena pembuatan *mind mapping* perlu ide dan kreatifitas peserta didik untuk membuat materi lebih menarik, ringkas, dan mudah dipahami.

Penerapan model *mind mapping* dapat memiliki beberapa **kekurangan bagi guru**, antara lain:

- 1) Memerlukan waktu yang panjang untuk memeriksa pekerjaan peserta didik. Jika peserta didik membuat *mind mapping*, guru akan kewalahan untuk

memeriksanya apabila dalam satu pokok pelajaran ada lebih dari satu *mind mapping*.

- 2) Pembuatan relatif sulit. Kekurangan ini akan bisa diatasi apabila pengajar benar-benar memahami *mind mapping*.

5. Penelitian Terkait Model *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Pedadidaktika:** Jurnal ilmiah pendidikan guru sekolah dasar: Penggunaan Teknik *Mind Mapping* pada Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, oleh Siti saharah dan Dian Indihadi (2019)

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran kemampuan peserta didik menulis ringkasan sebelum menggunakan teknik *mind mapping*, mengetahui gambaran kemampuan peserta didik menulis ringkasan setelah menggunakan teknik *mind mapping*, mengetahui gambaran cara penggunaan teknik *mind mapping* untuk meningkatkan keterampilan menulis ringkasan, mengetahui gambaran perbandingan hasil kemampuan peserta didik menulis ringkasan sebelum dan setelah menggunakan teknik *mind mapping*. Hasil penelitian menunjukkan nilai asymp sig sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga diterimanya H_a (hipotesis alternatif) dan ditolakanya H_0 (hipotesis nol). Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan teknik *mind mapping* berpengaruh pada keterampilan menulis ringkasan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V.

- b. **Joyful Learning Journal:** *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Mind Mapping Dengan Media Audiovisual*, oleh Lastika Putri dan Widihastrini (2014).

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan keterampilan menulis puisi melalui penerapan model *mind mapping* dengan media audiovisual pada peserta didik kelas V SDN Sekarang 02 Semarang. Hasil

penelitian menunjukkan: (1) keterampilan guru meningkat setiap siklus, pada siklus I memperoleh skor 19 berkriteria baik, siklus II memperoleh skor 27 berkriteria baik, dan siklus III memperoleh skor 33 dengan kriteria sangat baik, (2) aktivitas peserta didik meningkat setiap siklus, siklus I memperoleh skor 15,8 dengan kategori cukup baik, siklus II memperoleh skor 22 dengan kriteria baik, dan siklus III memperoleh skor 27,3 berkriteria sangat baik, (3) keterampilan menulis puisi peserta didik meningkat tiap siklus, dengan ketuntasan klasikal siklus I 64%, siklus II 72%, siklus III 92%. Simpulan: melalui model *mind mapping* dengan media audiovisual dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas V SDN Sekarang 02 Semarang.

- c. **Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia:** Penerapan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Menulis *Puisi* pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 02 Tegowanu, oleh Dzulfikar dkk., (2023).

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penerapan model *mind mapping* dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas VIII SMP N 02 Tegowanu tahun pelajaran 2021/2022. Hasil penerapan model *mind mapping* dalam pembelajaran menulis puisi pada peserta didik kelas VIII SMP N 02 Tegowanu tahun pelajaran 2021/2022 diperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah yang didapatkan 75, dengan presentase nilai rata-rata peserta didik 85 %.

C. Model Studi Kasus

1. Pengertian Model Studi Kasus

Model studi kasus adalah model pembelajaran yang menggunakan skenario untuk merangsang peserta didik berpikir kritis dan memecahkan masalah. Model studi kasus adalah suatu model instruksi yang melibatkan peserta didik sebagai partisipasi dalam diskusi langsung tentang masalah dalam bentuk narasi atau

tulisan yang diangkat dari kehidupan nyata (Karyana dalam J. Hartono, 2006:15). Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Hartono yang menjelaskan bahwa Model studi kasus merupakan pembelajaran yang menggunakan cerita naratif tentang keputusan yang dihadapi seseorang, di mana peserta didik diberikan masalah dalam bentuk suatu kasus bebas (Hartono, 2006:22). Model pembelajaran studi kasus adalah suatu desain pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan. model studi kasus berupa penjelasan mengenai permasalahan, kejadian atau situasi tertentu, proses pencarian alternatif pemecahan masalah oleh peserta didik serta digunakan sebagai pengembangan pola pikir kritis dan menemukan solusi yang baru dari suatu topik untuk dipecahkan (Yamin dalam Karyana, 2010). Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model studi kasus adalah model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk berdiskusi dalam memecahkan sebuah permasalahan yang dihubungkan dengan kehidupan nyata.

2. Ciri-Ciri Model Studi Kasus

Model pembelajaran studi kasus adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik agar berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan (Anggraeni, 2012). Adapun beberapa ciri-ciri model pembelajaran studi kasus sebagai.

- a. Model studi kasus melibatkan situasi yang diambil dari kasus nyata atau yang relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menghubungkannya dengan dunia profesional atau kehidupan sehari-hari.
- b. Masalah model studi kasus mendorong peserta didik untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi terhadap masalah yang kompleks, yang memiliki banyak sudut pandang dan kemungkinan solusi.
- c. Salah satu ciri penting model ini adalah pembelajaran dilakukan melalui diskusi kelompok, di mana peserta didik berbagi ide, berdiskusi, dan menyusun kesimpulan bersama-sama.

- d. Peserta didik dilatih untuk mengkritisi informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan yang tepat berdasarkan analisis yang komprehensif.
- e. Proses belajar berlangsung secara interaktif, di mana peserta didik aktif dalam mencari solusi, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Guru berperan sebagai fasilitator, bukan sebagai sumber utama informasi.
- f. Studi kasus mengaitkan teori yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan nyata atau dunia kerja, sehingga peserta didik dapat memahami relevansi antara konsep-konsep teoritis dengan praktik nyata.

3. Langkah-Langkah Model Studi Kasus

Model pembelajaran studi kasus adalah model yang memberikan peluang bagi peserta didik untuk berani menyampaikan pendapat dengan cara berdiskusi untuk dapat memecahkan masalah. Agar lebih mudah menerapkan model studi kasus, maka terdapat beberapa langkah sebagai berikut.

a. *Problem-Posing*

Mengenali potensi permasalahan, meninjau ulang dan membaca lagi permasalahan, tidak sekedar menggaris bawahi kata atau frase tetapi mempelajari kasus. Memikirkan keterkaitan dan mendefinisikan ruang lingkup masalah, dengan menghubungkan, kita melihat hubungan antara kasus spesifik dan potensi masalah yang dipelajari. Mengidentifikasi bahan yang dapat dipelajari. Memposisikan pertanyaan spesifik. Untuk mengetahui pertanyaan apa yang akan diangkat untuk pemecahan masalah. Mendefinisikan masalah lebih lanjut melalui konsultasi dengan rekan kelompok. Bagian ini sangat penting untuk dikonsultasikan dengan rekan kelompok dalam diskusi. Membicarakan seluruh ide dan rencana yang dapat membantu membentuk penyelidikan masalah yang baik.

b. *Problem Solving*

Mencari sumber referensi tambahan, bahan-bahan yang dapat dipelajari untuk memecahkan masalah meliputi: sumber teks book, sumber dari perpustakaan, artikel dari media cetak, internet dan media elektronik lainnya. Mengolah informasi, setelah peserta didik memilih pertanyaan spesifik untuk diangkat dalam penyelidikan, peserta didik dapat menggunakan seluruh sumber yang dianggap tepat kemudian mengolahnya menjadi suatu alternatif pemecahan. Mendefinisikan masalah lebih lanjut (bertukar informasi) meninjau kembali permasalahan dengan bertukar informasi dengan rekan atau teman diskusi. Merancang dan melakukan penyelidikan, dalam kegiatan ini peserta didik dapat menggunakan media grafik atau media lainnya. Hal yang paling penting dalam kegiatan ini adalah mensintesis potongan-potongan informasi ke dalam bentuk kerangka teori. Menyajikan informasi, menyajikan data hasil penelitian atau temuan yang didapatkan selama penelitian.

c. *Peer Persuasion*

Menyampaikan kesimpulan. Mengembangkan analisis ilmiah atau laporan diskusi kelompok, pada bagian ini seluruh format penelitian dan penyelidikan digunakan untuk menggambarkan seluruh pekerjaan penyelidikan secara tepat. Melakukan perdebatan atau diskusi yang memunculkan komentar-komentar dari rekan lain untuk memahami kesimpulan. Menyampaikan kesimpulan

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Studi Kasus

Model studi kasus adalah model pembelajaran yang mengaitkan fenomena kehidupan sehari-hari untuk didiskusikan Bersama-sama. Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan model studi kasus menurut Hartono (2006:60) sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Peserta didik dapat mengetahui melalui pengamatan yang sempurna tentang gambaran yang nyata dan benar-benar

terjadi dalam hidupnya, sehingga peserta didik dapat mempelajari dengan penuh perhatian dan lebih terperinci persoalannya.

- 2) Dengan mengamati, berpikir, dan bertindak ketika mengatasi situasi tertentu, peserta didik memperoleh keyakinan terhadap apa yang diamatinya dan menemukan banyak cara untuk mengamati dan mencari solusi.
- 3) Peserta didik dapat memberikan pengetahuan mengenai pengalaman pengalaman yang sudah diketahui dan penyebab-penyebab dari kasus tersebut.
- 4) Peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk berfikir lebih kritis dalam pemecahan masalah dari kasus yang ada. Seperti halnya konsentrasi pada suatu masalah tertentu, kepekaan membaca konteks, serta arahan dalam pengambilan keputusan.
- 5) Membantu peserta didik dalam mengembangkan intelektual dan keterampilan berkomunikasi secara lisan ataupun tertulis dalam kelompok belajar ataupun individu.
- 6) Mendorong peserta didik mengembangkan keterampilan *sense of judgement*, berpikir konstruktif, dan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengorganisasikan semua unsur atau bagian, sehingga membentuk satu keseluruhan secara utuh biasa disebut sebagai kemampuan sintesa dan evaluasi.

b. Kelemahan

- 1) Pengajaran pada model studi kasus guru memerlukan banyak waktu untuk mempersiapkan materi yang akan dihadapi dan instruksi yang dibutuhkan peserta didik untuk menyelesaikannya.
- 2) Ketidakmampuan peserta didik dalam menyelesaikan kasus yang membuat peserta didik frustrasi karena informasi dalam kasus tersebut mungkin tidak lengkap.
- 3) Ketelitian dalam model studi kasus sering kali menjadi pembelajaran yang dihindari oleh peserta didik, hal ini disebabkan karena peserta didik belum terbiasa.

5. Penelitian terkait Model Studi Kasus dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. Penerapan Metode Pembelajaran Studi Kasus Berbantuan Modul untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis oleh D.R. Arum dan S. Minangwati (2014).

Tertujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas XI IA 3 SMA Negeri 7 Semarang melalui penerapan model pembelajaran studi kasus berbantuan modul. Hasil penelitian menunjukkan proporsi ketuntasan keterampilan berpikir kritis secara klasikal dari 30 peserta didik pada siklus I adalah 20 peserta didik dengan nilai rata-rata kognitif 77,46; sedangkan proporsi pada siklus II meningkat menjadi 25 peserta didik dengan nilai rata-rata 85,00; dan pada siklus III meningkat menjadi 26 peserta didik dengan nilai rata-rata 85,22. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran studi kasus berbantuan modul dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Melalui model pembelajaran studi kasus peserta didik belajar tentang bagaimana memecahkan suatu masalah. Sedangkan modul dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan memberikan tugas sesuai dengan aturan dan mencakup petunjuk, tujuan, serta materi pelajaran dan evaluasinya. Oleh karena itu, modul dapat menjadi salah satu media mandiri yang membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

- b. Model Pembelajaran Studi Kasus untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Respon Siswa, oleh Fiqy Zulfikar (2018).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui model pembelajaran studi kasus dan kelebihan dan manfaat model pembelajaran studi kasus untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dan respon peserta didik. Hasil Penelitian adalah model pembelajaran studi kasus

adalah model pembelajaran berkelompok yang mengharuskan peserta didik berperan lebih aktif dalam pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami pendapat dari anggota kelompok tersebut dan mengoptimalkan materi materi pembelajaran yang dipahami oleh peserta didik tersebut secara kreatif. Manfaat model pembelajaran studi kasus selain berperan aktif dalam pembelajaran, model ini juga meningkatkan rasa kepedulian terhadap anggota kelompok dan menghargai argumentasi dari anggota lainnya serta meningkatkan pengetahuan dan respon peserta didik.

- c. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penggunaan Metode Studi Kasus, oleh Nana Karyana pada tahun (2010)

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penggunaan model studi kasus. Hasil penelitian ini berisi tentang warga negara yang cerdas adalah warga negara yang mampu menjawab segala tantangan dan hambatan yang mendera. Untuk memiliki kemampuan tersebut, warga negara harus dibekali berbagai kemampuan berpikir, seperti kemampuan berpikir kritis yang mampu berpikir sampai pada akar permasalahan. Proses pembentukan paradigma dan kemampuan berpikir warga negara dapat ditempuh melalui pendidikan yang menyajikan berbagai kasus untuk ditelaah dan dikaji secara komprehensif guna menciptakan suatu gagasan untuk menyelesaikan masalah tersebut. untuk mengembangkan kemampuan tersebut dapat ditempuh melalui penggunaan model studi kasus, yakni sebuah model pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi disekitarnya.

D. Model Problem Based Learning (PBL)

1. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik belajar melalui eksplorasi, analisis, dan penyelesaian masalah nyata. Menurut Siswono model *problem based learning* adalah suatu pendekatan yang dimulai dengan mengajukan masalah dan dilanjutkan dengan menyelesaikan masalah tersebut. Menurut Delise dalam (Jannah, 2023) menyatakan bahwa model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berfikir dan ketrampilan memecahkan masalah pada peserta didik selama pembelajaran (Wafi, 2021). Sedangkan, menurut Widiasworo berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. (R. A. Dkk, 2021). Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* adalah model yang berpusat pada peserta didik dalam memecahkan masalah secara nyata. Sehingga peserta didik dapat berfikir secara aktif, kolaboratif dan kreatif dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

2. Ciri-Ciri Model Problem Based Learning

Model *problem based learning* memiliki beberapa ciri khas yang membedakan dari model lainnya, diantaranya:

a. Fokus pada Masalah Nyata

Model *problem based learning* berorientasi pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Peserta didik dihadapkan pada situasi atau masalah yang memerlukan analisis dan solusi, sehingga mereka dapat mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata.

b. Keterlibatan Aktif Peserta Didik

Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik mampu

berkolaborasi, berdiskusi, dan berkontribusi dalam mencari solusi untuk masalah yang diberikan.

c. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif

Tujuan dari model *problem based learning* yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model ini mendorong peserta didik untuk berpikir di luar kebiasaan dan menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah.

d. Pembelajaran Berbasis Tim

Model *problem based learning* sering kali melibatkan kerja sama dalam kelompok. Peserta didik belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan saling mendukung dalam proses pemecahan masalah, yang juga mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. (Rizal & Alberida, 2024)

3. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. Agar memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan model ini, terdapat beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan. Menurut Barret (L, 2021) menjelaskan urutan pelaksanaan model *problem based learning* sebagai berikut.

a. Penyajian Masalah

Peserta didik diberi permasalahan oleh guru atau permasalahan diungkap dari pengalaman peserta didik. (Penyajian Masalah).

b. Diskusi

Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok kecil. Peserta didik membahas mengenai masalah yang diberikan oleh guru.

c. Perencanaan Strategi

Peserta didik melakukan kajian secara independen berkaitan dengan masalah yang harus diselesaikan. Mereka

dapat melakukannya dengan cara mencari sumber di perpustakaan, database, internet, sumber personal atau melakukan observasi.

d. Kolaborasi dalam Kelompok

Peserta didik kembali kepada kelompok PBL semula untuk melakukan tukar informasi, pembelajaran teman sejawat, dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.

e. Penyelidikan dan Analisis

Peserta didik mulai melakukan analisis terhadap temuan yang telah disajikan. Kemudian, mencari kebenaran atau penyelidikan terhadap masalah yang telah ditemukan.

f. Penyajian Data

Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil data yang mereka peroleh dihadapan guru dan teman kelompok yang lain.

g. Evaluasi

Peserta didik dibantu oleh guru melakukan evaluasi berkaitan dengan seluruh kegiatan pembelajaran. Hal ini meliputi sejauhmana pengetahuan yang sudah diperoleh oleh peserta didik serta bagaimana peran masing-masing peserta didik dalam kelompok.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada pemecah masalah. Model *problem based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:

a. Kelebihan

Penerapan model *problem based learning* terdapat beberapa kelebihan bagi peserta didik, diantaranya:

- 1) Peserta didik dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.
- 2) Peserta didik dilatih untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lain.
- 3) Peserta didik dapat memperoleh pemecahan masalah dari berbagai sumber.

Sementara itu, menurut Rerung dalam (E. N. Dkk, 2017) menambahkan kelebihan PBL sebagai berikut:

- 1) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik untuk menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok
- 5) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi

b. Kekurangan

Penerapan model *problem based learning* terdapat beberapa kekurangan bagi peserta didik, di antaranya:

- 1) Bagi peserta didik yang malas, tujuan dari model tersebut tidak dapat tercapai.
- 2) Membutuhkan banyak waktu dan biaya.
- 3) Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan model ini.
- 4) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas
- 5) Model *problem based learning* kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok.
- 6) Model *problem based learning* biasanya membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 7) Membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.

5. Penelitian Terkait Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Budaya:** Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik Kelas VI MI Ujung Bulu, oleh Syamsu Alam (2023).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas dan penerapan model *problem based learning* dalam meningkatkan keterampilan membaca pada mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas VI MI Ujung Bulu tahun pelajaran 2022/2023. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas VI MI Ujung Bulu Kec. Parangloe Kab. Gowa tahun pelajaran 2022-2023. Selain itu juga, model *problem based learning* sangat efektif diterapkan dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI MI Ujung Bulu.

- b. **DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan:** Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar, oleh Evi Yuniarsi dan Johannes Sapri (2022).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan prestasi belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini yaitu Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, prestasi belajar dan efektifitas hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 2 Merapi Bara.

BAB IV

MODEL BERBASIS PERMAINAN (*GAME BASED MODEL*)

Pada Bab V ini akan dibahas mengenai model pembelajaran berbasis permainan yaitu model pembelajaran yang memiliki kerangka kerja menggunakan elemen-elemen permainan untuk menyelesaikan masalah, memotivasi, atau memberikan pengalaman interaktif pada proses pembelajaran. Sehingga, dengan adanya model yang mengkolaborasikan permainan dengan kegiatan belajar membuat peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran. Bab ini akan membahas berbagai model pembelajaran berbasis permainan, diantaranya model *Game Based Learning*, model *role playing*, model demonstrasi, model *Talking Stick*, dan model *Teams Games Tournament* (TGT). Setiap modelnya akan dijabarkan mengenai pengertian, ciri-ciri, langkah-langkah, kelebihan, dan kekurangan macam-macam model berbasis permainan, serta penelitian yang terkait dengan model permainan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

A. Model Game Based Learning (GBL)

1. Pengertian Model *Game Based Learning* (GBL)

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Model ini menggabungkan kesenangan bermain game dengan proses belajar. Menurut Lucky Adhie dan Cecilia E. Nugraheni dalam Makalah Aptikom, model *Game Based Learning* (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media ini umumnya menggunakan pola *learning by doing*. Jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan pembelajaran tertentu disebut game berbasis pembelajaran. Menurut Prasetya dkk (2013), pembelajaran berbasis game adalah model pembelajaran di mana peserta didik menggunakan game elektronik atau digital untuk membantu belajar. Menurut Torrente, *game-based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan dalam proses pembelajaran. Model ini digunakan agar peserta didik dapat berinteraksi dengan peserta didik lainnya, kegiatan ini akan bermanfaat untuk kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan melalui beberapa permainan. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan sebagai alternatif sebagai pengembang kecerdasan interpersonal anak.

2. Ciri-Ciri Model *Game Based Learning* (GBL)

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Model ini diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut adalah ciri-ciri dari model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL):

- a. Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) menggunakan latihan yang kompetitif, kemampuan peserta didik "melawan" satu sama lain agar memotivasi mereka untuk belajar lebih baik.
- b. Permainan sering mempunyai elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran melalui garis cerita.
- c. Model ini dapat menciptakan pendidikan permainan yang sesungguhnya, instruktur perlu membuat yakin bahwa belajar materi tersebut merupakan hal penting untuk penilaian dan kemenangan.
- d. Model ini dapat membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.
- e. Interaktif.
- f. Membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan pengetahuan.
- g. Membantu peserta didik melatih kerja sama dan pemikiran baru.
- h. Membantu peserta didik menghilangkan stres.
- i. Membantu peserta didik mendapatkan umpan balik (Sani & Maswin, 2016).

3. Langkah-Langkah Model *Game Based Learning* (GBL)

Implementasi merupakan sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal yang memiliki tujuan. Dalam model ini terdapat implementasi langkah-langkah model *Game Based Learning*, di antaranya:

a. Menentukan Topik

Guru menentukan dan memberikan topik atau materi permainan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

b. Menyiapkan Alat dan Bahan

Guru menyiapkan sarana pendukung yang dibutuhkan untuk menunjang suksesnya pembelajaran.

c. Menyusun Langkah-Langkah

Guru menyusun petunjuk atau langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran.

d. Membuat Peraturan Permainan

Guru menjelaskan kepada peserta didik maksud dan tujuan serta peraturan permainan terlebih dahulu, agar peserta didik tidak bingung selama proses pembelajaran.

e. Menentukan Waktu Permainan

Guru menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.

f. Membagi Kelompok

Guru membagi peserta didik menjadi kelompok atau individu.

g. Pengerjaan Permainan

Proses pembelajaran berlangsung, guru sebagai pemimpinnya. Kemudian, setelah waktu yang telah ditentukan habis, maka guru memberi aba-aba kepada peserta didik agar peserta didik berhenti melakukan permainan kemudian peserta didik melaporkan hasil permainan kepada guru.

h. Evaluasi

Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap peserta didik (Oktavia, 2022).

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning* (GBL)

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dengan demikian model pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Berikut kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbasis permainan.

a. Kelebihan

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) terdapat beberapa kelebihan bagi peserta didik, diantaranya:

- 1) Model *Game Based Learning* (GBL) ini membuat peserta didik berinteraksi atau berperan langsung langsung dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi tersebut.

- 2) Menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- 3) Menumbuhkan rasa nyaman, menarik, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran yang dinilai peserta didik selalu membosankan.
- 4) Guru dapat mengevaluasi peserta didik secara langsung pada saat permainan.
- 5) Permainan dapat berkesan dengan kuat dan bertahan lama dalam ingatan peserta didik.
- 6) Menumbuhkan rasa solidaritas, kekompakan pada beberapa jenis permainan yang cenderung berkelompok.

b. Kekurangan

Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) terdapat beberapa kekurangan bagi peserta didik, diantaranya:

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup banyak.
- 2) Suasana kelas aktif tetapi sering menimbulkan kegaduhan sehingga mengganggu kelas yang lain.
- 3) Suasana kelas sering tidak kondusif.
- 4) Persiapan dan langkah-langkah yang dilakukan harus dipersiapkan dan diujicobakan terlebih dahulu, sehingga membutuhkan proses yang cukup panjang.
- 5) Membutuhkan alat atau instrumen lebih (Sani & Maswin, 2016)

5. Penelitian Terkait Model *Game Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal Kreatifitas Mahasiswa:** Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis, oleh Alya Athiyyah dan Elsa Amaliya (2024).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan model *Games Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas VII D MTs

Negeri 1 Ciamis. Hasil dari penelitian ini yaitu model pembelajaran berbasis permainan (*Games Based Learning* atau GBL) ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII D terhadap mata pelajaran SKI. Implikasi praktis dari penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi model pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

- b. **Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ:** Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Game Based Learning* Di MTs Al – Hidayah, oleh Tasya Zulfa Fauzi, Laily Nurmalia, dan Muhammad Hayun (2024).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan mengukur efektivitas GBL dalam meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran GBL terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik kelas 1A. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran setelah penerapan model ini. Penggunaan platform seperti wordwall juga meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran.

B. Model Role Playing

1. Pengertian Model *Role Playing*

Model *role playing* adalah model pembelajaran atau pelatihan yang melibatkan simulasi atau bermain peran untuk mempraktikkan situasi atau skenario tertentu. Menurut Mulyani (dalam (Pratiwi, 2021)), model *role playing* adalah salah satu model simulasi yang mendorong peserta didik untuk menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis. Menurut Sanjaya (dalam (Aisyah, 2021)), bermain peran atau *role playing* adalah model pembelajaran yang termasuk dalam simulasi, yang bertujuan untuk merekonstruksi peristiwa sejarah, menggambarkan peristiwa aktual, atau memprediksi kejadian-kejadian yang mungkin terjadi

di masa depan. Sedangkan, menurut Roestiyah (dalam (Chadijah, 2023)), model belajar *role playing* adalah salah satu model belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang guru di sekolah, di dalam diskusi ini proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah, dan dapat terjadi juga semua aktif tidak pasif sebagai pendengar saja. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model *role playing* adalah model pembelajaran berbasis simulasi, dimana peserta menirukan peran atau kegiatan untuk memahami, merekonstruksi, atau memprediksi situasi tertentu. Model ini mendorong interaksi aktif, berbagi pengalaman, serta melatih pemecahan masalah dalam suasana belajar yang dinamis dan kolaboratif.

2. Ciri-Ciri Model *Role Playing*

Model *role playing* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam peran tertentu untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Berikut adalah beberapa ciri-ciri dari model *role playing*:

a. Interaksi Aktif

Peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan berperan dalam situasi yang telah ditentukan. Hal ini membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik melalui pengalaman langsung.

b. Simulasi Situasi Nyata

Role playing menciptakan simulasi dari situasi nyata yang relevan dengan materi pelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih praktis.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Melalui interaksi dalam *role playing*, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, dan empati.

d. Peningkatan Kreativitas

Peserta didik didorong untuk berimajinasi dan berkreasi dalam peran yang peserta didik mainkan. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar.

e. Refleksi dan Diskusi

Setelah sesi *role playing*, biasanya ada waktu untuk refleksi dan diskusi. Peserta didik dapat berbagi pengalaman mereka dan mendiskusikan apa yang telah mereka pelajari, yang memperkuat pemahaman mereka.

f. Fleksibilitas dalam Pembelajaran

Model ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan topik, membuatnya sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

g. Peningkatan Prestasi Belajar

Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian, penerapan model *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, seperti yang terlihat dari peningkatan nilai dan ketuntasan belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Langkah-Langkah Model *Role Playing*

Menurut Huda (dalam (Chadijah, 2023)), langkah-langkah yang dapat pendidik terapkan dalam pembelajaran yang menggunakan model *role playing* atau bermain peran dapat mengikuti tahapan sebagai berikut:

a. Persiapan

Mempersiapkan masalah situasi hubungan sosial yang akan diperagakan atau pemilihan tema cerita. Pada kesempatan ini juga menjelaskan pemilihan tema cerita, menjelaskan peranan-peranan yang dimainkan, pelaksanaan bermain peran dan tugas-tugas bagi mereka yang tidak ikut bermain (penonton).

b. Penentuan pelaku pemeran

Mengemukakan tema cerita serta memberi dorongan kepada peserta didik untuk bermain peran, maka diadakan

penentuan para pelaku dan menjelaskan bagaimana harus memulai melakukan peran. Para pelaku diberi petunjuk atau contoh sederhana agar mereka siap mental.

c. Pemain bermain peran

Para pelaku memainkan peranannya sesuai dengan imajinasinya.

d. Diskusi

Permainan dihentikan dan para pemain dipersilakan duduk kembali, kemudian dilanjutkan dengan diskusi yang dipimpin oleh guru serta diikuti oleh semua peserta didik. Diskusi berkisar pada tingkah laku para pemeran dalam hubungannya dengan tema cerita sehingga tercapai suatu pembicaraan berupa tanggapan, pendapat, dan Kesimpulan.

e. Ulangan permainan

Setelah diskusi selesai dilakukan ulangan permainan atau bermain peran ulang dengan memperhatikan pendapat, saran-saran atau Kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil diskusi.

Sedangkan menurut Kindsvatter, dkk (dalam (Rahim & Dwiprabowo, 2021)) ada beberapa langkah atau tahapan yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan model simulasi baik memerankan manusia maupun non manusia, yaitu:

a. Orientasi

Guru dan peserta didik mendiskusikan arti penting simulasi, menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dari simulasi, dan persoalan yang ingin dipecahkan dalam simulasi.

b. Persiapan Peserta

Guru dan peserta didik Bersama-sama mempersiapkan skenario dan persoalan yang akan digunakan dalam simulasi, menentukan prosedur yang dilaksanakan peserta didik, memilih peserta didik yang akan memerankan, mengatur tata letak tempat, dan menentukan pengarah.

c. Perjalanan Simulasi

Peserta didik diberikan kebebasan dalam melaksanakan simulasi dan guru berperan memfasilitasi agar simulasi berjalan lancar.

d. Diskusi

Pada akhir proses pembelajaran sebaiknya guru dan peserta didik Bersama-sama mendiskusikan tentang simulasi yang telah dilaksanakan.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda-beda, dengan demikian model pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya masing- masing. Berikut kelebihan dan kekurangan model *role playing*.

a. Kelebihan

Penerapan model *role playing* terdapat beberapa kelebihan bagi peserta didik. Menurut Basri (dalam (Chadijah, 2023)), kelebihan model *role playing* atau bermain peran yang dapat diperoleh peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.
- 2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif.
- 3) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama.
- 4) Kerja sama natar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina.
- 5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan berbagi tanggung jawab.
- 6) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

b. Kekurangan

Penerapan model *role playing* terdapat beberapa kekurangan bagi peserta didik. Menurut Abdul (dalam (Rahim & Dwiprabowo, 2021)), kekurangan model *role playing* atau bermain peran yang dapat diperoleh peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Jika peserta didik tidak disiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan dengan sungguh-sungguh.
- 2) *Role playing* mungkin tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung.
- 3) *Role playing* tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. Bahkan juga mungkin akan berlawanan dengan apa yang diharapkan.
- 4) Peserta didik sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika peserta didik tidak diarahkan dengan baik. Peserta didik perlu mengenal dengan baik apa yang akan diperankannya.
- 5) Bermain memerlukan waktu yang banyak.
- 6) Untuk dapat berjalan dengan baik, dalam *role playing* diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, saling mengenal sehingga dapat bekerja sama dengan baik.

5. Penelitian Terkait Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Journal on Education:** Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Kurikulum Merdeka, oleh Yogi Nurfauzi¹, Risnawati, Dina Mayadiana Suwarna, Ali Ramatni, Joni Wilson Sitopu, dan Janes Sinaga (2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada kurikulum merdeka. Hasil dari penelitian ini dilihat dari tiap siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan model *role playing* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik untuk pengembangan Kurikulum merdeka dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik SMP Negeri 29 Tangerang.

- b. **Journal On Teacher Education:** Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar, Oleh Imelda Rahma, Nurmawati, Dan Moh. Fauziddin (2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran tema organ gerak hewan dan manusia dengan menerapkan model *Role Playing* di SDN 007 Pulau Lawas. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar.

C. Model Demonstrasi

1. Pengertian Model Demonstrasi

Model demonstrasi adalah model pembelajaran menggunakan alat peraga dan menunjukkan kepada peserta didik mengenai suatu proses, situasi, atau benda tertentu baik secara sebenarnya ataupun tiruan. Menurut Abdul Majid, model demonstrasi adalah salah satu model yang cukup efektif karena membantu peserta didik untuk mencari jawaban sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar (Majid, 2015). Menurut Saiful Sagala dalam Abdul Majid (2015) berpendapat bahwa model demonstrasi adalah petunjuk tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata. Sedangkan menurut Indrawati model demonstrasi adalah model pembelajaran yang menekankan pada praktik langsung atau menunjukkan cara-cara melakukan atau membuat sesuatu (Indrawati, 2016). Jadi, model demonstrasi adalah salah satu model pembelajaran di mana pengajar menunjukkan atau mempraktikkan suatu konsep, proses, atau keterampilan secara langsung. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami dengan lebih baik melalui pengamatan langsung terhadap bagaimana sesuatu dilakukan atau bekerja.

2. Ciri-Ciri Model Demonstrasi

Model demonstrasi adalah model pembelajaran yang melibatkan penjelasan dan peragaan langsung oleh pendidik untuk menunjukkan suatu konsep atau proses. Berikut ciri-ciri model demonstrasi.

a. Pembelajaran Aktif

Model demonstrasi mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Alih-alih menerima informasi secara pasif, peserta didik terlibat dalam kegiatan langsung yang membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Keterlibatan aktif ini sangat penting untuk pembelajaran yang efektif.

b. Pembelajaran Visual

Model-model ini sering menggabungkan alat bantu visual dan demonstrasi, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami ide-ide yang kompleks. Melihat konsep dalam tindakan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi, karena peserta didik dapat menghubungkan informasi visual dengan pengalaman mereka sendiri.

c. Panduan Langkah-Demi-Langkah

Model demonstrasi memberikan pendekatan terstruktur untuk pembelajaran. Guru menyajikan informasi dengan cara yang jelas dan berurutan, memungkinkan peserta didik untuk mengikuti dengan mudah. Panduan langkah demi langkah ini membantu peserta didik membangun pengetahuan mereka secara progresif.

d. Dorongan Pertanyaan

Peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan selama demonstrasi. Interaksi ini menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik, di mana peserta didik merasa nyaman mencari klarifikasi dan mengekspresikan pikiran mereka.

e. Umpan Balik Langsung

Dalam model demonstrasi, guru dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik saat mereka berlatih. Respons instan ini membantu peserta didik memperbaiki kesalahan dan memperkuat pembelajaran, membuat proses lebih efektif.

f. Aplikasi Dunia Nyata

Model demonstrasi sering menghubungkan pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata. Dengan menerapkan konsep pada skenario praktis, peserta didik dapat melihat relevansi dari apa yang mereka pelajari, yang meningkatkan motivasi dan minat mereka pada materi pelajaran.

3. Langkah-Langkah Model Demonstrasi

Menurut Abdul Latief (2006) menerangkan bahwa langkah-langkah pelaksanaan model demonstrasi dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

a. Merumuskan Tujuan

Merumuskan tujuan yang jelas baik dari sudut kecakapan atau kegiatan yang diharapkan dapat tercapai. Kemudian, mempertimbangkan apakah model itu tepat digunakan dan merupakan model yang efektif untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

b. Menyiapkan Alat dan Bahan

Apakah alat-alat yang diperlukan untuk demonstrasi bisa diperoleh dengan mudah dan sudah dicoba terlebih dahulu. Apakah jumlah peserta didik memungkinkan untuk mengadakan demonstrasi

c. Menetapkan Garis-Garis Besar

Menetapkan garis-garis besar atau langkah-langkah demonstrasi yang akan dilaksanakan. Sebaiknya sebelum melakukan model demonstrasi hendaknya melakukan percobaan terlebih dahulu.

d. Memerhitungkan waktu yang dibutuhkan

Apakah tersedia waktu untuk memberi kesempatan menanyakan, beberapa hal dan komentar selama dan sesudah demonstrasi.

e. Menyiapkan pertanyaan kepada peserta didik

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Demonstrasi

Layaknya model pembelajaran yang lainnya, bahwa penggunaan suatu model memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing begitupun halnya dengan model demonstrasi. Berikut kelebihan dalam menerapkan model demonstrasi ialah sebagai berikut menurut Fathurrahman (dalam (Herman, 2016)).

a. Kelebihan

Penerapan model demonstrasi terdapat beberapa kelebihan bagi peserta didik, di antaranya.

- 1) Perhatian peserta didik dapat dipusatkan serta serta pengajaran menjadi lebih jelas.
- 2) Peserta didik lebih mudah memahami apa yang dipelajari serta memahami objek yang sebenarnya.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 4) Peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukannya sendiri.

b. Kekurangan

Penerapan model demonstrasi terdapat beberapa kekurangan bagi peserta didik, diantaranya.

- 1) Model demonstrasi memerlukan waktu yang cukup lama.
- 2) Apabila terjadi kekurangan media, model demonstrasi menjadi kurang efisien dan baik.
- 3) Memerlukan biaya yang cukup mahal, terutama untuk membeli bahan-bahannya serta memerlukan tenaga yang tidak sedikit.
- 4) Apabila peserta didik tidak aktif maka model demonstrasi menjadi tidak efektif.

5. Penelitian Terkait Model Demonstrasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal Pendidikan Mendala:** Penggunaan Model Demonstrasi Dalam Meningkatkan Proses Belajar Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik SMP Negeri 1 Wera Tahun Pelajaran 2016/2017, Oleh Ade Irma (2017).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran demonstrasi dan mengetahui pengaruh motivasi belajar peserta didik setelah diterapkannya model model pembelajaran demonstrasi. Hasil dari penelitian ini yaitu model demonstrasi dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik VII SMPN 1 Wera, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran bahasa Indonesia.

- b. **SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah:** Penerapan Model Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Berita(Penelitian Tindakan Kelas Di Kelasviii SMPK Santa Maria Maumere), Oleh Maria Indawati (2023).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui cara menerapkan model demonstrasi dalam meningkatkan hasil belajar menulis teks berita. Hasil dari penelitian ini yaitu dapat disimpulkan bahwa penerapan model demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar menulis berita pada peserta didik kelas VIII SMPK Santa Maria Maumere.

D. Model Talking Stick

1. Pengertian Model *Talking Stick*

Model *Talking stick* merupakan tipe dari model pembelajaran dengan bantuan tongkat yang digunakan guru untuk membuat peserta didik aktif. Menurut (Huda, 2014: 223) *Talking stick* merupakan pembelajaran dimana peserta didik diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dan bercerita di depan kelas

saat menerima tongkat yang berputar (Suprijono, 2009:109). Kurniasih dan Berlin (2015: 82) mengemukakan bahwa model pembelajaran *talking stick* dilakukan dengan bantuan tongkat. Tongkat dijadikan sebagai giliran untuk berpendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah terjadinya pembelajaran di kelas. Berdasarkan beberapa pengertian menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa model ini merupakan model kooperatif dengan bantuan stick dalam pelaksanaannya. Model *talking stick* memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan berkewajiban bercerita di depan kelas ketika menerima tongkat yang berputar.

2. Ciri-Ciri Model *Talking Stick*

Model *talking stick* adalah model pembelajaran yang melibatkan penggunaan sebuah alat (biasanya tongkat atau benda khusus) sebagai media bergilir untuk berbicara dalam diskusi kelompok. Berikut ciri-ciri model *talking stick*.

a. Interaktif dan Partisipatif

Model pembelajaran tongkat bicara mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi. Peserta didik yang memegang tongkat harus menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif.

b. Mendorong Keberanian Berbicara

Dengan menggunakan model ini, peserta didik didorong untuk berani menyuarakan pendapat mereka. Hal ini membantu meningkatkan keterampilan berbicara dan mempercayai peserta didik dalam menyampaikan ide.

c. Penggunaan Alat Peraga

Model ini menggunakan tongkat sebagai alat bantu. Peserta didik akan memindahkan tongkat dari satu peserta didik ke peserta didik lainnya, dan peserta didik yang terakhir memegang tongkat harus menjawab pertanyaan dari guru. Ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

3. Langkah-Langkah Model *Talking Stick*

Pada pembelajaran menggunakan model *talking stick* langkah-langkah yang harus diambil oleh para pengajar antara lain:

a. Bagilah peserta didik kedalam kelompok-kelompok kecil

Pada tahap pertama, membagi peserta didik kedalam kelompok. Setiap kelompok bisa beranggotakan 5 sampai 7 orang, setelah kelompok terbentuk disetiap kelompok diberikan sebuah stick yang dapat digunakan sebagai alat diskusi.

b. Informasikanlah tujuan dan peraturan pembelajaran

Setelah kelompok terbentuk, guru dapat menginformasikan kepada peserta didik mengenai tujuan dari model pembelajaran yang digunakan, seperti untuk membantu peserta didik aktif dikelas. Setelah itu guru bisa menjelaskan kepada peserta didik mengenai peraturan dari penerapan model *talking stick*, seperti siapa yang diizinkan untuk berbicara atau bagaimana cara memegang stick.

c. Berikanlah peserta didik topik pembahasan

Pada tahap ini guru sudah harus menentukan topik pembahasan atau materi yang akan dibahas dalam kelas dan memberikan petunjuk yang jelas mengenai topik pembahasan tersebut.

d. Tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *talking stick*

Pada tahap ini peserta didik diberikan waktu sekitar 30-40 menit untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Setelah itu peserta didik menutup kembali materi dan kembali kedalam kelompok masing-masing. Apabila situasi di dalam kelas sudah kondusif guru bisa memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi yang diajarkan. Bapak/Ibu guru dapat memberikan tongkat kepada salah satu peserta didik yang terpilih, dan peserta didik itu diharuskan untuk menjawab pertanyaan yang

sudah diberikan sebelumnya. Untuk tahap yang lebih kreatif, Bapak/ibu dapat memutar musik lalu mengilir tongkat, peserta didik yang mendapat tongkat saat musik berhenti dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.

e. Pemantauan

Pada tahap ini, guru harus menjaga fokus dan konsentrasi dengan mengingatkan peserta didik tentang aturan yang diberikan dalam penerapan model ini. Selain itu pastikan peserta didik memiliki porsi bicara yang sama antara satu dengan yang lain supaya tidak ada rasa cemburu antar peserta didik dalam proses pembelajaran.

f. Evaluasi

Setelah pembelajaran selesai, guru bisa memberikan umpan balik kepada peserta didik. Bapak/Ibu guru juga bisa memberikan hadiah kepada kelompok yang sudah banyak menjawab pertanyaan dengan benar.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Talking Stick*

Layaknya model pembelajaran yang lainnya, bahwa penggunaan suatu model memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing begitupun halnya dengan model *talking stick*. Berikut kelebihan dalam menerapkan model *talking stick*.

a. Kelebihan

Penerapan model *talking stick* terdapat beberapa kelebihan bagi peserta didik, diantaranya.

- 1) Melatih kemampuan berbicara.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri.
- 3) Mengembangkan kemampuan mendengar.
- 4) Mendorong pemahaman materi.
- 5) Melatih disiplin dan kesabaran.
- 6) Mendorong kreativitas dan ekspresi.

b. Kekurangan

Penerapan model *talking stick* terdapat beberapa kekurangan bagi peserta didik, diantaranya.

- 1) Peserta didik yang tidak siap bisa merasa gugup.
- 2) Peserta didik malu atau kurang percaya diri.
- 3) Kurangnya kedalaman dalam berdiskusi.
- 4) Tidak efektif untuk peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda.

5. Penelitian Terkait Model *Talking Stick* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah):

Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Model Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, Oleh Rahman Tanjung, Amir Supandi, Dan Nazma Nurhaolah (2019).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan peserta didik kelas V SDN Pisangsambo I dalam pembelajaran membaca dan untuk mengetahui pembelajaran membaca teks cerita pendek dengan menggunakan model *Talking Stick*, selain itu mengetahui peningkatan pembelajaran membaca teks bacaan dengan menggunakan model *Talking Stick*. Hasil dari penelitian ini yaitu disimpulkan bahwa dengan menggunakan 3 siklus pembelajaran membaca teks cerita pendek dengan menggunakan model *Talking Stick* menunjukkan bahwa peserta didik kelas V SDN Pisangsambo I tahun pelajaran 2018-2019 dengan kriteria baik.

b. Eunoia: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia:

Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Talking Stick, oleh Rahmah Nurfitriyani dan M Alfi Hidayat (2023).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi Bahasa Indonesia melalui model Talking Stick. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dilakukan model pembelajaran yaitu dengan nilai pre test 6,45% dan setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan model

pembelajaran talking stick peningkatan hasil belajar rata-rata peserta didik kelas VB MIS Al Manar Tembung pada siklus I yaitu 58,06 % dan siklus II mencapai 70, 67 %. Oleh karena itu diharapkan kepada para guru untuk senantiasa dapat meningkatkan kreativitas dalam mengajar agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran sehingga dapat meningkat pula hasil belajar peserta didik.

E. Model *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Pengertian Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Games Tournament (TGT) merupakan tipe model yang dimainkan oleh peserta didik dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Menurut Slavin dalam buku Agus Hariyanto yang berjudul model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan jigsaw melalui pendekatan saintifik, menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun, permainan ini biasanya lebih baik dari permainan individual. Mereka memberi kesempatan bagi rekan untuk membantu satu sama lain (Slavin, 2010). Model pembelajaran TGT tidak hanya melatih menguasai pelajaran, juga membuat peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran serta melatih bagaimana cara bekerjasama dalam kelompok. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dari variasi TGT adalah salah satu yang mudah digunakan, menyenangkan, melibatkan semua peserta didik terlepas dari statusnya, menggunakan tutor sebaya oleh peserta didik, dan termasuk komponen bermain dan penguatan. Jadi, model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran berupa permainan yang mana dapat membentuk kerja sama antar peserta didik agar dapat menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

2. Ciri-ciri Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Karakteristik Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Shoimin (dalam (Sururi & Wahid, 2022)) menyatakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) termuat dalam lima komponen utama, yaitu:

a. Penyajian Kelas

Awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas. Biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. *Games*

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab pertanyaan benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

d. *Tournament*

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen, Tiga peserta didik tertinggi prestasinya.

e. *Team Recognize* (Penghargaan Kelompok)

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

3. Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Pada model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa Langkah. Menurut Sururi & Wahid (2022) langkah-langkah dalam pembelajaran model pembelajaran TGT sebagai berikut:

a. Persiapan

Pada fase ini ada tiga hal pokok yang harus diperhatikan yaitu penjelasan guru, pembagian kelompok, dan mewajibkan peserta didik untuk mengisi turnamen atau pertandingan.

b. Presentasi

Peserta didik melaksanakan presentasi di dalam kelas sesuai dengan kelompok masing-masing.

c. Diskusi

Peserta didik melakukan diskusi sesuai dengan kelompok masing-masing.

d. Pertandingan atau tournament

Peserta didik melaksanakan pertandingan sesuai dengan kelompoknya.

e. Pencatatan dan penjumlahan skor kelompok

Pencatatan skor dilakukan oleh guru kepada peserta didik yang telah ikut dalam pelaksanaan pertandingan di dalam kelas.

f. Kesimpulan dan penutup

Kesimpulan dilakukan dengan menutup pertandingan yang telah dilakukan antar kelompok.

Sedangkan, menurut Slavin (2010) langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

a. Presentasi di kelas

Presentasi dilakukan oleh kelompok di depan kelas.

b. Belajar tim

Para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

c. Turnamen

Para peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen.

d. Rekognisi tim

Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan di rekognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Sama halnya dengan model *Teams Games Tournament* (TGT), berikut kelebihan dan kekurangan yang dimiliki model TGT.

a. Kelebihan

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat beberapa kelebihan bagi peserta didik. Menurut Shoimin (dalam Suruuri & Wahid (2022)) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan lebih rendah juga

ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.

- 2) Model pembelajaran TGT, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Model pembelajaran TGT, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menyajikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- 4) Model pembelajaran ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

b. Kekurangan

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat beberapa kekurangan bagi peserta didik. Menurut Suarjana (2000) kekurangan dari Model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah terdapat peserta didik berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik peserta didik yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada peserta didik yang lain.

5. Penelitian Terkait Model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **E-Journal:** Pengaruh Penggunaan Pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Bahasa Indonesia, oleh Uci Ulfa Nur Afifah (2020).

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan menyusun kalimat Bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD Al-Azhar Kedunggalar.

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan tingkat menyusun kalimat dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) kelas V SD Al-Azhar Kedunggalur.

- b. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar:** Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Kartu Kata dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, di Tingkat Sekolah Dasar Kelas II Kurikulum Merdeka, oleh Tetuko Imsak Ramadhan dan Cerianing Putri Pratiwi (2024).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) dengan media kartu kata dalam meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik kelas II. Hasil dari penelitian ini yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

BAB V

MODEL BERBASIS KELOMPOK (*GROUP BASED MODEL*)

Bab VI ini membahas tentang model pembelajaran berbasis kelompok atau kooperatif yang terdiri dari model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan model Jigsaw. Model pembelajaran berbasis kelompok atau kooperatif yakni model pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran membentuk kelompok. Model berbasis kelompok ini memberikan ruang bagi peserta didik bertukar pikiran dan berdiskusi mengenai materi pembelajaran yang diajar. Berikut ini pengertian, ciri-ciri, langkah-langkah, kelebihan, dan kekurangan macam-macam model berbasis kelompok (Kooperatif).

A. Model Student Teams Achievement Division (STAD)

1. Pengertian Model Student Teams Achievement Division (STAD)

Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antara peserta didik untuk saling

memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal atau yang disebut dengan bekerja kelompok peserta didik akan lebih bebas bertanya terhadap teman kelompoknya tentang materi yang belum dikuasainya. Dalam satu kelas peserta didik terbagi menjadi beberapa kelompok tergantung kapasitas peserta didik yang terdiri dari 4-5 peserta didik tiap kelompoknya. tujuan strategi ini agar masing-masing peserta didik merasa bahwa mereka adalah satu dan seperjuangan. Sedangkan jika salah satu kelompok dapat memenuhi kriteria yang ditentukan, kelompok tersebut akan mendapatkan penghargaan (Wulandari, 2022).

Menurut Slavin model STAD merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif (Slavin, 2010). Menurut Anas pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pembelajaran yang terdiri dari lima komponen utama dalam pembelajaran yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok, pengerjaan kuis, skor pengembangan dan penghargaan terhadap kelompok (Anas, 2014). Menurut Rusman model pembelajaran STAD adalah model yang dalam pembelajarannya peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang yang mempunyai keragaman dalam kemampuan, jenis kelamin, hingga sukunya (Rusman, 2016). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pendekatan pembelajaran sederhana yang efektif, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan belajar melalui lima komponen utama: penyajian kelas, belajar kelompok, kuis, skor pengembangan, dan penghargaan kelompok. Model ini cocok digunakan sebagai langkah awal bagi guru yang ingin menerapkan pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran STAD merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif, dimana peserta didik dikelompokkan dalam tim-tim kecil yang bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah bersama. Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta

didik dengan memberikan mereka kesempatan untuk berbagi gagasan, ide, dan pendapat dalam proses pembelajaran. Melalui STAD, peserta didik didorong untuk berkontribusi secara aktif dalam kelompoknya, yang dapat memperkuat keterampilan komunikasi dan kerjasama. Pembelajaran ini juga mendorong mereka untuk saling membantu dalam memahami materi, karena keberhasilan tim tergantung pada kontribusi masing-masing anggota. Model ini secara ilmiah efektif karena mempromosikan konstruksi sosial pengetahuan, di mana peserta didik dapat saling berbagi perspektif yang berbeda sekaligus memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna.

Dengan menggunakan model STAD, peserta didik tidak hanya dilatih untuk memahami materi akademik, tetapi juga dilatih dalam *soft skill* seperti kerja tim, negosiasi, dan penyelesaian konflik. Model ini memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan merangsang mereka untuk mengemukakan ide serta gagasan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inklusif. Salah satu keterampilan menulis yang diajarkan kepada peserta didik adalah menulis cerpen. Menurut Sumardjo (dalam (Pujianto dkk., 2015)), cerpen merupakan seni dalam menyampaikan cerita yang tersaji sebagai satu kesatuan utuh, tanpa elemen yang berlebihan atau tidak diperlukan. Keterampilan ini membutuhkan kreativitas Peserta didik dalam proses pembelajarannya. Kreativitas peserta didik dapat diasah melalui latihan menulis cerpen secara rutin. Dalam menulis cerpen, peserta didik tidak hanya belajar mengungkapkan ide dan gagasan yang ada dalam pikiran mereka, tetapi juga menyampaikan pesan atau makna yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Dengan demikian, pembelajaran menulis cerpen tidak hanya menitikberatkan pada kreativitas peserta didik, tetapi juga pada kemampuan mereka dalam merangkai ide yang koheren dan relevan. Ide-ide inilah yang menjadi fondasi dalam membangun karya sastra yang baik. Sehingga, keterampilan menulis cerpen bukan hanya soal kreativitas, tetapi juga tentang bagaimana peserta didik mampu menggali dan mengembangkan gagasan yang kuat. Untuk membantu peserta didik dalam menulis cerpen, diperlukan

adanya dukungan berupa sarana pendukung yang dapat diakses secara mandiri maupun melalui motivasi yang tepat. Sarana pendukung ini sangat penting untuk memberikan ruang bagi peserta didik agar dapat berlatih dan mengasah keterampilan menulis cerpen, baik di dalam kelas melalui bimbingan guru, maupun di luar kelas secara mandiri. Menulis atau mengarang adalah aktivitas yang memiliki tingkat kerumitan tinggi. Kompleksitas menulis terletak pada kemampuan untuk menyusun dan mengatur ide-ide secara terstruktur dan logis, serta menyajikannya dengan ragam bahasa tulis yang sesuai dengan aturan penulisan. Meskipun menulis tampak rumit, di balik kesulitan tersebut terdapat banyak manfaat besar yang dapat diperoleh. Kegiatan menulis berperan penting dalam mengembangkan inisiatif dan kreativitas, meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian, serta melatih keterampilan dalam menemukan, mengumpulkan, mengolah, dan mengorganisasikan informasi secara efektif.

Dengan kata lain, menulis bukan hanya sekedar aktivitas untuk menuangkan ide ke dalam kata-kata, tetapi juga melibatkan serangkaian proses mental yang membantu seseorang menjadi lebih terampil dalam berpikir kritis dan analitis. Selain itu, kebiasaan menulis dapat membantu membangun disiplin diri dalam mengelola informasi yang kompleks, sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi melalui tulisan yang jelas dan terarah (Zaina, 2017).

Dalam konteks menulis teks ulasan cerpen, model pembelajaran STAD sangat cocok dalam diterapkan. STAD akan membiasakan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil dan efektif berdiskusi. Masingmasing kelompok dapat membagikan ide, memberikan saran dan dukungan alternatif, serta membangun teks ulasan bersama. Terlebih, model ini memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami struktur cerpen dengan lebih dalam, tetapi juga membangkitkan berpikir kritis dan introspeksi dalam memberikan ulasannya. Secara saintifik, STAD mendukung pengembangan keterampilan menulis dengan memberdayakan

belajar oleh kelompok yang berdasarkan kerjasama tim dan partisipasi aktif semua anggota (Bangun J. T. dkk., 2019).

2. Ciri-ciri model Pembelajaran *Student Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran *Student Achievement Division* (STAD) berfokus pada kerja sama peserta didik, adapun ciri-ciri model pembelajaran STAD sebagai berikut.

a. Kerja Kelompok

Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari anggota yang memiliki kemampuan akademik yang beragam. Ini bertujuan untuk saling membantu dalam memahami materi yang diajarkan.

b. Kooperatif

Setiap anggota kelompok saling berkolaborasi dan membantu satu sama lain dalam memecahkan masalah atau mengerjakan tugas. Hal ini mendorong rasa tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan kelompok.

c. Penilaian Individual

Meskipun siswa bekerja dalam kelompok, penilaian dilakukan secara individu. Setiap siswa diberikan ujian atau tes untuk mengukur pencapaian pribadi mereka setelah belajar dalam kelompok. Pemberian

d. Poin Tim

Setiap kelompok memperoleh poin berdasarkan hasil tes individu anggota kelompok. Poin ini digunakan untuk menilai keberhasilan kelompok dalam meningkatkan kemampuan anggotanya.

e. Persaingan Sehat

Kelompok-kelompok di dalam kelas bersaing untuk memperoleh poin terbanyak. Namun, persaingan ini bersifat sehat dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar setiap siswa.

f. Umpan Balik Positif

Siswa menerima umpan balik positif terkait perkembangan mereka, baik individu maupun kelompok. Umpan balik ini berfungsi untuk meningkatkan semangat belajar dan kerjasama di antara anggota kelompok.

g. Evaluasi

Kelompok Setelah tugas atau tes dilakukan, hasil kerja kelompok dievaluasi untuk melihat sejauh mana anggota kelompok telah membantu satu sama lain dan meningkatkan pemahaman materi. Pembelajaran Berbasis Tim Pembelajaran ini berfokus pada keberhasilan tim secara keseluruhan, dan tidak hanya mengutamakan pencapaian individu. Keberhasilan tim bergantung pada kemampuan untuk bekerja sama dan saling mendukung.

3. Langkah-Langkah Model Student Teams Achievement Division (STAD)

Menurut (Slavin, 2010) ada lima komponen utama dalam model STAD, yaitu presentasi kelas, kerja sama tim, kuis, tinjauan skor individu, dan rekognisi tim. Dengan berlandaskan lima komponen tersebut, maka langkah-langkah dalam pembelajaran model STAD adalah sebagai berikut.

a. Menyampaikan Tujuan

Pertama-tama, kita perlu menyampaikan tujuan pembelajaran umum dan khusus serta memotivasi Peserta didik mengenai topik/materi ajar. Sebagai contoh, sebelum memulai pembelajaran materi Majas dalam Bahasa Indonesia, kita perlu menyampaikan terlebih dahulu bahwa tujuan dari pembelajaran tersebut adalah untuk memberikan pemahaman peserta didik terhadap majas dan pengaplikasiannya dalam kepenulisan. Setelahnya, Peserta didik diberikan motivasi-motivasi seperti karya-karya, tokoh-tokoh, dan lain-lain berkaitan dengan materi ajar

b. Menyajikan Informasi

Langkah kedua ialah, kita perlu menyajikan informasi-informasi perihal model STAD kepada peserta didik. Hal tersebut diperlukan karena masing-masing peserta didik akan bekerja sama dalam satu kesatuan. Apabila ada detail informasi yang tidak tersampaikan maka akan terjadi miss komunikasi antar peserta didik. Sebagai contoh, peserta didik diberi gambaran secara keseluruhan mengenai capaian-capaian apa yang harus mereka penuhi, agenda apa saja yang akan mereka lakukan, dan informasi lainnya. Penyajian informasi dapat Bapak/Ibu sampaikan dalam bentuk demonstrasi atau lewat bacaan.

c. Mengorganisasikan

Peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar selanjutnya, setelah peserta didik mendapatkan gambaran kegiatan pembelajaran, kita perlu menjelaskan kepada peserta didik perihal bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi dan kerja sama secara efisien.

d. Membimbing

Kelompok dalam bekerja dan belajar kita perlu melakukan pendampingan kepada peserta didik selama jalannya diskusi agar kelas tetap kondusif. Selain itu, peserta didik juga perlu dibimbing agar terjadi pemerataan pemahaman terhadap materi ajar. Perlu diketahui bahwa fokus dalam pembelajaran STAD adalah bagaimana antar peserta didik saling berbagi pendapat dan berdiskusi, tetapi pemerolehan nilai terhadap materi ajar tetap berfokus pada individu masing-masing.

e. Evaluasi

Selanjutnya, kita perlu melakukan evaluasi terhadap masing-masing kelompok. Hasil evaluasi diperoleh berdasarkan hasil pengerjaan penugasan secara individu maupun kelompok. Selain itu, evaluasi juga diperlukan berkaitan dengan perencanaan pembelajaran selanjutnya.

f. Memberikan Penghargaan

Tahap akhir dari model pembelajaran ini adalah pemberian penghargaan terhadap masing-masing kelompok. Penghargaan tersebut diperoleh berdasarkan hasil penugasan yang telah diberikan sebelumnya. Dengan adanya penghargaan dan hadiah maka dapat memberikan semangat kompetisi yang sehat antar kelompok. Semangat tersebutlah yang memicu kepekaan antar Peserta didik dalam kerja sama tim.

Selain langkah-langkah di atas, para ahli juga berpendapat mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model STAD yang dikemukakan oleh (Rusman, 2016) adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian tujuan dan memotivasi peserta didik
- b. Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok
- c. Penyampaian informasi (presentasi guru)
- d. Kegiatan membimbing kelompok belajar dalam tim (kerja tim)
- e. Kuis (evaluasi)
- f. Penghargaan prestasi tim. langkah model STAD ini diimplementasikan pada langkah kegiatan pembelajaran yakni dari kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh (Wulandari, 2022) mengenai langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran STAD, sebagai berikut.

- a. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain);
- b. Guru menyajikan pelajaran;
- c. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok;
- d. Guru memberi kuis dan pertanyaan kepada seluruh peserta didik;
- e. Memberi evaluasi;
- f. Kesimpulan.

Sedangkan Menurut Sitti Haritsah (2022) pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat diterapkan dengan langkah-langkah berikut.

- a. Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.
- b. Guru menyajikan informasi.
- c. Guru membimbing peserta didik membentuk kelompok.
- d. Guru memberikan tugas kelompok.
- e. Presentasi kelompok.
- f. Guru memberikan tes atau kuis individual.

Menurut Wayan Oka Swabudanta (2019), tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk evaluasi.

Langkah yang dilakukan selanjutnya adalah menyusun alat-alat penelitian yang mengacu pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Selanjutnya guru memberikan tugas untuk dibahas oleh kelompok. Setelah selesai, guru memberikan kunci jawaban untuk dibahas bersama.

Langkah terakhir dari tindakan ini adalah guru memberikan soal evaluasi sebagai tes akhir siklus. Setelah pembelajaran selesai, guru menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan menginformasikan kepada Peserta didik untuk benar-benar belajar di rumah untuk menyiapkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Student Teams Achievement Division (STAD)

Model berbasis kooperatif STAD memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus dipertimbangkan guru dalam menerapkan model pembelajaran STAD. Menurut Tri Ariani (dalam (Wulandari, 2022)) kelebihan dan kekurangan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) sebagai berikut.

a. Kelebihan

Penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terdapat beberapa **kelebihan bagi guru**, antara lain:

- 1) Membantu mengetahui kemampuan peserta didik: Guru dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyerap materi dengan memberikan pertanyaan kepada seluruh peserta didik.
- 2) Membantu mengevaluasi pembelajaran: Guru dapat melakukan evaluasi pembelajaran sebelum mengambil kesimpulan
- 3) Membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik: Model STAD dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan.

Penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terdapat beberapa **kelebihan peserta didik**, antara lain:

- 1) Peserta didik bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- 2) Peserta didik aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
- 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 4) Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

b. Kekurangan

Penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terdapat beberapa **kekurangan bagi guru**, antara lain:

- 1) Sejumlah peserta didik mungkin banyak yang bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.
- 2) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk peserta didik sehingga sulit mencapai target kurikulum.
- 3) Menuntut sifat tertentu dari peserta didik, misalnya sifat suka bekerja sama.

Penerapan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) terdapat beberapa **kekurangan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk guru sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD.
- 2) Membutuhkan kemampuan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif STAD.

5. Penelitian terkait model STAD dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia:

Keefektifan Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen dengan Model Investigasi Kelompok dan Model STAD Berdasarkan Tipe Kepribadian Peserta Didik Kelas VII. Artikel jurnal ini ditulis oleh Agus Pujiyanto, Agus Nuryatin, dan Subyantoro (2015), dengan kesimpulan sebagai berikut:

Tujuan penelitian ini adalah menguji keefektifan pembelajaran keterampilan menulis cerpen dengan model investigasi kelompok dan model STAD berdasarkan tipe kepribadian peserta didik kelas VII. Keterampilan menulis cerpen membutuhkan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran. Melalui keterampilan menulis cerpen Peserta didik dapat berkreasi untuk mengemukakan ide atau gagasan yang ingin disampaikan kepada pembaca. Ide atau gagasan juga berpengaruh terhadap hasil dalam menulis cerpen. Selain itu, pengetahuan tentang cerpen juga penting dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen. peserta didik perlu berpikir kritis untuk memunculkan ide atau gagasan yang menarik dan untuk pemahaman mengenai unsur-unsur cerpen. Tipe kepribadian yang berbeda juga perlu membutuhkan cara pengajaran yang berbeda. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang cocok.

Model pembelajaran yang dipilih adalah model investigasi kelompok dan model STAD (Pujiyanto dkk., 2015).

- b. Jurnal Basa Taka:** Pengaruh Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Ulasan Cerpen Siswa Kelas VIII SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. Jurnal ini ditulis oleh Juwita Theresia Bangun, Annisa, dan Ibrahim Daulay (2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STAD terhadap kemampuan menulis teks ulasan cerpen Peserta didik kelas VIII SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan model eksperimen dengan desain true design. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII Sultan Iskandar Muda Medan yang berjumlah 168 peserta didik. Penentuan sampel dengan teknik random sampling. Berdasarkan teknik tersebut diperoleh kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen terdiri dari 41 peserta didik dan kelas VIII-B sebagai kelas kontrol terdiri dari 41 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, yaitu post-test. Proses pengumpulan data dengan cara menugaskan peserta didik menulis teks ulasan cerpen. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa skor post-test berdistribusi normal dan homogen. Teknik analisis data adalah uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis teks ulasan cerpen peserta didik kelas VIII Smp Sultan Iskandar Muda Medan dengan menggunakan model STAD dan tanpa menggunakan model STAD. Perbedaan tersebut ditunjukkan oleh hasil uji-t yaitu $t_{hitung} = 18,90$, $t_{tabel} = 1,99$, sehingga kriteria pengujian hipotesis penelitian ini adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis nilai H_0 ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif model pembelajaran STAD

dari pada tanpa model pembelajaran STAD terhadap kemampuan menulis teks ulasan cerpen Peserta didik kelas VIII SMP Sultan Iskandar Muda Medan Tahun Pelajaran 2018/2019 (Bangun J. T. dkk., 2019).

- c. Jurnal Riset dan Konseptual:** Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Komplek Melalui Model STAD Pada Siswa SMA. Jurnal ini ditulis oleh Moch. Saleh (2016), dengan kesimpulan sebagai berikut:

Banyak kegiatan yang berhubungan erat dengan keterampilan menulis, misalnya membuat ikhtisar, membuat catatan, menulis notulen, menulis berbagai macam surat, menulis rancangan kegiatan, sampai pada kemampuan menulis karya ilmiah. Tulisan teks eksplanasi komplek merupakan tulisan yang menceritakan suatu peristiwa yang tersusun secara teratur. Sementara itu *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu model yang sangat mengutamakan kerjasama yang baik di dalam tim. Kemampuan menulis teks ekplanasi komplek peserta didik kela XI MIA – 2 SMA Negeri I Gading pada siklus I sebanyak (52%) tuntas belajar dan (48%) peserta didik belum tuntas belajar. Kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus II diperoleh hasil belajar sebanyak (95%) tuntas belajar dan (5%) belum tuntas belajar (Saleh, 2016).

B. Model *Jigsaw*

1. Pengertian Model *Jigsaw*

Salah satu model yang sering digunakan ketika pembelajaran yaitu model *jigsaw*. Dalam jurnal yang berjudul Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* yang ditulis oleh Nur Ainun Lubis dan Hasrul Harahap, tipe mengajar *jigsaw* dikembangkan menjadi model *cooperatif learning*, tipe ini bisa digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, bahasa, dan lainnya. Tipe *jigsaw* ini juga cocok untuk semua kelas (Lubid & Harahap, 2016). Sedangkan dalam

buku yang berjudul Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Sistem Ekskresi Manusia yang ditulis oleh Herneta Fatirani, menjelaskan bahwa tipe *jigsaw* akan membentuk sebuah kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun kelompok (Fatirani, 2022).

Menurut Robert E Slavin Dalam jurnal yang berjudul Model Pembelajaran *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa SMP yang ditulis oleh Almar'atus Sholihah, Hayu dkk (2018), menjelaskan bahwa model *jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif dengan peserta didik belajar dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang secara heterogen. Menurut Silberman (2002) model *jigsaw* memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok (*group-to-group exchange*) dengan suatu perbedaan penting yaitu setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Sedangkan, menurut Lie (2008) berpendapat bahwa model *jigsaw* adalah model kooperatif yang memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman Peserta didik agar bahan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Berdasarkan pendapat di atas, disimpulkan bahwa model *jigsaw* adalah model pembelajaran berbasis kelompok kecil untuk memahami materi pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini menitikberatkan kepada kerja kelompok, sehingga setiap peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Model *jigsaw* menjadi perantara untuk meningkatkan rasa percaya diri setiap peserta didik melalui diskusi, mengerjakan tugas bersama, dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya, ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya tentang materi yang dipelajari. Pada pembelajaran kooperatif ini guru berfungsi sebagai motivator, fasilitator dan moderator. Model ini berfungsi untuk mencapai tujuan belajar, penguasaan materi pelajaran dan

keberhasilan belajar Peserta didik. Model *jigsaw* ini juga memiliki struktur multifungsi kelompok belajar sebab terdiri atas kelompok asal dan kelompok ahli. Model *jigsaw* ini dapat meningkatkan keahlian dan keterampilan setiap kelompok dalam belajar.

2. Ciri-Ciri Model *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif *jigsaw* telah dikembangkan secara intensi melalui berbagai penelitian dengan bertujuan untuk meningkatkan kerjasama akademik antar peserta didik, membentuk hubungan sosial yang positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui kegiatan kelompok. Model *jigsaw* ini juga berfokus pada kegiatan diskusi, belajar bersama, saling tukar pendapat, dan memecahkan masalah bersama. Dengan menggunakan model ini, peserta didik bisa termotivasi, percaya diri dengan mengungkapkan pendapat mereka. Dalam jurnal yang berjudul Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik dengan Model *jigsaw* dalam Bimbingan Klasikal yang ditulis oleh Ardi Wira Kusuma (2018). Berdasarkan penelitian tersebut, ciri-ciri dari model *jigsaw*, diantaranya:

- a. Belajar bersama dengan teman.
- b. Saling mendengarkan pendapat antar anggota kelompok.
- c. Belajar dari teman yang berbeda kelompok.

Ciri-ciri model *jigsaw* juga ditemukan dalam penelitian lain, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Johson (dalam (Kusuma, 2018)) mengungkapkan ciri-ciri model *jigsaw*, di antaranya:

- a. Terdapat adanya ketergantungan yang positif antara anggota kelompok
- b. Dapat dipertanggungjawabkan secara individu.
- c. Bertanggungjawab.
- d. Menekankan pada tugas dan kepercayaan.
- e. Efektivitas belajar bergantung pada anggota kelompok.

Penelitian lain yang menerangkan mengenai ciri-ciri model *jigsaw* juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Amanto, S., Armanto, D., dan Harahap, M. B. (dalam (Kusuma, 2018)) juga

menambahkan beberapa karakteristik penerapan model *jigsaw*, yaitu:

- a. Peserta didik belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
- b. Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Jika terdapat perbedaan, sebaiknya di dalam anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda-beda, supaya bisa menghargai satu sama lain.
- d. Penghargaan lebih diutamakan kepada kelompok bukan individu

3. Langkah-Langkah Model *Jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model yang sangat efektif dalam meningkatkan karakter kerjasama dalam kelompok. Berdasarkan jurnal yang berjudul Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Model *Jigsaw* dalam Bimbingan Klasikal yang ditulis oleh Ardi Wira Kusuma (2018), menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif *jigsaw* diperkenalkan oleh Areson, Blaney, Sikes dan Snap yang sangat berperan penting dalam pemberian layanan informasi kepada peserta didik untuk melaksanakan program bimbingan dan konseling. Menurut Aqib dalam jurnal yang berjudul Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Model *Jigsaw* dalam Bimbingan Klasikal yang ditulis oleh Ardi Wira Kusuma (2018), menyebutkan langkah-langkah pembelajaran model *jigsaw*, sebagai berikut.

- a. Peserta didik dikelompokkan menjadi 4 anggota.
- b. Masing-masing peserta didik dalam kelompok diberi materi yang berbeda.
- c. Anggota dari kelompok yang berbeda yang sudah mempelajari materi akan bertemu dengan kelompok baru.
- d. Setelah diskusi dengan kelompok ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajarkan pada temannya secara bergantian tentang materi yang dipelajari.
- e. Setiap anggota kelompok mempresentasikan hasil diskusi.

f. Guru memberi evaluasi sebagai penutup

Langkah-langkah diatas merupakan pelaksanaan model pembelajaran *jigsaw* yang sangat berpengaruh bagi peserta didik untuk keefektifan serta membangun karakteristik kerjasama antar kelompok. Nur, A. (dalam (Kusuma, 2018)) menyebutkan mengenai lagkah-langkah yang dilakukan dalam penerapan model *jigsaw*, yaitu:

- a. **Listening (mendengarkan)**, peserta didik aktif mendengarkan dengan materi yang dipelajari dan mampu memberikan penjelasan ke kelompok atau teman lainnya.
- b. **Speaking-student (berkata)**, peserta didik bertanggung jawab menerima pengetahuan dari kelompok baru dan menyampaikan pendengar baru dari kelompok aslinya.
- c. **Kerjasama dari setiap anggota kelompok**, peserta didik harus bertanggungjawab untuk sukses dari yang lain dalam kelompok.
- d. **Refleksi pemikiran dengan berhasil melengkapi**, menyelesaikan kegiatan kemudian harus ada pemikiran reflektif yang menerangkan tentang yang dipelajari dalam kelompok lain.

Kemudian, dalam buku yang berjudul Model Pembelajaran *Jigsaw* dan STAND Terhadap Pencapaian Karakter dan Kemampuan Numerasi Siswa yang ditulis oleh Kustantina (2023), menyebutkan beberapa langkah-langkah dalam menerapkan model *jigsaw*, diantaranya:

a. **Kegiatan Pendahuluan**

- 1) Guru mengkondisikan peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.
- 2) Guru mengarahkan kepada Peserta didik model pembelajaran yang akan digunakan.
- 3) Di dalam kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-6 Peserta didik secara heterogen dan di sebut sebagai kelompok asal.

b. **Kegiatan Inti**

- 1) Setiap peserta didik pada masing-masing kelompok asal diberi satu bagian materi yang dibahas.

- 2) Anggota kelompok yang mendapatkan bagian materi sama berkumpul menjadi satu kelompok dan di sebut sebagai kelompok ahli.
- 3) Peserta didik pada kelompok ahli mendiskusikan bagian materi yang menjadi tanggungjawabnya. Tiap peserta didik yang berada di kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari ke temannya.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Setelah diskusi dalam kelompok asal, semua peserta didik dievaluasi secara individu mengenai semua materi yang telah dipelajari.
- 2) Setelah dilakukan evaluasi, diadakan pemberian skor dan penghargaan bagi kelompok.

Dapat disimpulkan bahwa dalam penjelasan mengenai langkah-langkah yang telah dijelaskan dalam jurnal Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Model *jigsaw* dalam Bimbingan Klasikal yang ditulis oleh Ardi Wira Kusuma (2018) dan buku Model Pembelajaran *Jigsaw* dan STAND Terhadap Pencapaian Karakter dan Kemampuan Numerasi Siswa yang ditulis oleh Kustantina (2023), memiliki keterkaitan atau makna yang sama. Maksud dari langkah-langkah diatas sama, yaitu belajar dengan membentuk kelompok kecil.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Jigsaw*

Model *jigsaw* merupakan model kooperatif yang menekankan pada Peserta didik untuk belajar secara berkelompok. Model *jigsaw* ini menitikberatkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Dalam pembelajaran dengan menggunakan model ini, peserta didik bisa mengungkapkan pendapat dan meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi. Adapun dalam penggunaan model *jigsaw* ini, tentunya ada kelebihan atau kekurangan tersendiri dari model ini. Menurut Imas Kurniasih dalam buku yang berjudul Model Pembelajaran *Jigsaw* dan STAND Terhadap Pencapaian Karakter dan Kemampuan Numerasi Siswa yang ditulis

oleh Kustantina (2023), menyebutkan beberapa kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut.

a. Kelebihan Model Jigsaw

Adapun **kelebihan** model *Jigsaw*, antara lain:

- 1) Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada teman-temannya.
- 2) Mengurangi beban mengajar guru karena Peserta didik yang memiliki pengetahuan lebih bisa menjelaskan materi ke temannya.
- 3) Dapat melatih Peserta didik untuk aktif dalam berbicara dan berpendapat.
- 4) Pemerataan penugasan materi yang diterima Peserta didik dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.

b. Kelemahan Model Jigsaw

Adapun **kelebihan** model *Jigsaw*, antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama bagi guru untuk persiapan dan pelaksanaan.
- 2) Guru dituntut mempunyai kemampuan yang lebih.
- 3) Siswa yang aktif lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.
- 4) Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berpikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli. Siswa yang cerdas cenderung merasa bosan.

5. Penelitian Terkait Model *Jigsaw* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- #### a. Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa: Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada Siswa Kelas XI Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Makna dalam Pertunjukkan Drama di SMAN 6 Lhokseumawe, yang ditulis oleh Aisyah Fitri Br Cibro dkk (2024).

Penelitian dalam jurnal ini menjelaskan tentang efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada peserta didik kelas XI terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi makna dalam pertunjukkan drama di SMAN 6 Lhokseumawe. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada Peserta didik kelas XI terhadap hasil belajar bahasa Indonesia materi makna dalam pertunjukkan drama di SMAN 6 Lhokseumawe. berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa ditemukan peningkatan hasil belajar Peserta didik sebesar 61,87% dengan kategori sedang. Hal ini dapat ditafsirkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* cukup efektif. Kerja tim yang efektif juga penting, karena tim terdiri dari anggota yang beragam sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan dalam diskusi (Cibro dkk, 2024).

- b. Jurnal Education and Development:** Implementasi Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP, yang ditulis oleh Baiq Yuliatin Ihsani dkk (2023).

Penelitian dalam jurnal ini menjelaskan bahwa model *cooperative* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi Peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *cooperative* tipe *jigsaw* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur kelas VII SMP. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, terlihat bahwa model *cooperative* tipe *jigsaw* memberikan hasil yang optimal dalam pelaksanaan prasiklus, siklus 1, dan siklus II. Penerapan model *cooperative* tipe *jigsaw* ini menunjukkan hasil yang optimal dalam meningkatkan pembelajaran kelompok. Model *cooperative* tipe *jigsaw* dapat menjadi alternatif yang baik dalam meningkatkan pembelajaran kelompok (Ihsani dkk, 2023).

- c. **Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA):** Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Puisi dengan Model *Jigsaw* Berbasis Media Ajar Video Animasi di SDN Wungu 01, yang ditulis oleh Rizqi Wulan Rohmawati dkk (2024).

Penelitian dalam jurnal ini menjelaskan tentang penggunaan model *jigsaw* berbasis media ajar video animasi dalam penyampaian materi puisi di SDN Wungu 01. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran berbasis video animasi yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi puisi. Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa adanya keefektivitasan penggunaan model *jigsaw* dalam penyampaian materi puisi di kelas tersebut. Hal itu terbukti dengan adanya peningkatan pemahaman peserta didik, yang memungkinkan mereka menjadi ahli dalam materi tersebut dan mengajarkannya kepada teman-temannya. Penggunaan media video animasi memiliki efektivitas yang cukup baik. Jadi, gabungan antara model *jigsaw* dengan media ajar video animasi memiliki hasil yang cukup efektif untuk diterapkan dalam penyampaian materi puisi (Rohmawati dkk, 2024).

BAB VI

MODEL BERBASIS PROYEK

(PROJECT BASED MODEL)

Bab VII ini membahas tentang berbagai model pembelajaran berbasis proyek yang terdiri dari model *Project Based Learning* (PjBL), model *Grup Investigation*, model *Eksperimen*. Model pembelajaran berbasis proyek yakni model yang memberikan pengalaman peserta didik membuat proyek atau keterampilan dalam proses pembelajaran. Berikut ini pengertian, ciri-ciri, langkahlangkah, kelebihan, dan kekurangan macam-macam model berbasis proyek.

A. Model Project Based Learning (PjBL)

1. Pengertian Model *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana mereka belajar melalui keterlibatan aktif dalam penyelesaian proyek nyata yang bermakna. Pembelajaran berbasis proyek menurut (Maisyarah & Lena, 2023) adalah menuntut peserta didik untuk meningkatkan pemahamannya terhadap pengetahuan atau

keterampilan agar lebih bermakna dan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Sementara menurut Hosnan (dalam (Pratiwi & Setyaningtyas, 2020)) pembelajaran berbasis proyek menggunakan media. Peserta didik diinstruksikan untuk menjelaskan, mengevaluasi, menafsirkan, mensistematisasikan informasi dalam kelompok dan kemudian menyajikannya, sehingga bermanfaat bagi proses belajar Peserta didik. Jadi pembelajaran berbasis proyek dapat didefinisikan sebagai suatu model pembelajaran yang melibatkan kegiatan Peserta didik yang mengacu pada pembelajaran kontekstual. dalam proses pembelajaran model proyek dapat dilakukan dengan media papan tulis, lembar kerja, dan benda yang ada di sekitar (loose parts). Menurut (Suharti, 2021) dalam pembelajaran ini peserta didik dihadapi sebuah proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif dan menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya kemudian akan ditampilkan dan dipresentasikan. Pelaksanaan proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, unik, yang berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan Peserta didik. Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari metoda instruksional yang berpusat pada pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (PjBL) adalah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui proyek individu atau kelompok dalam jangka waktu tertentu, dengan memanfaatkan media, berfokus pada pemecahan masalah, dan menghasilkan produk yang dipresentasikan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas secara kolaboratif.

Model pembelajaran proyek merupakan pembelajaran yang inovatif yang menekankan pada kegiatan kompleks dengan tujuan pemecahan masalah dengan berdasar pada kegiatan inkuiri. Hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah yaitu Peserta didik dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2. Ciri-ciri *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran berbasis proyek, atau *Project Based Learning* (PjBL), adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti dari proses belajar. Adapun ciri-ciri model pembelajaran berbasis proyek diantaranya:

a. Berpusat pada Peserta didik

Peserta didik menjadi pusat dari proses pembelajaran, aktif mencari informasi, dan terlibat langsung dalam proyek.

b. Pembelajaran Kontekstual

Proyek yang dikerjakan memiliki relevansi langsung dengan dunia nyata, sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks yang bermakna.

c. Berkolaborasi

Peserta didik bekerjasama dalam tim, mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan pemecahan masalah

d. Proses Penyelidikan

Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan sintesis informasi untuk menyelesaikan proyek.

e. Pengalaman Langsung

Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung melalui kegiatan proyek yang nyata dan menghasilkan solusi penting.

f. Guru Berperan Sebagai Fasilitator

Guru berperan sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu peserta didik dalam proses belajar tanpa memberikan jawaban langsung

g. Evaluasi Berkelanjutan

Proses evaluasi dilakukan secara berkelanjutan, dengan refleksi berkala atau aktivitas yang sudah dijalankan.

3. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning* (PjBL)

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan model *Project Based Learning* menurut (Muniarti, 2021) adalah sebagai berikut:

- a. **Peserta didik dibagi dalam kelompok**, masing-masing kelompok melaksanakan proyek nyata (*connecting the problem*).
- b. **Masing-masing kelompok diberikan penjelasan**, peserta didik dijelaskan mengenai tugas dan tanggung jawab (*setting the structure*) yang harus dilakukan oleh kelompoknya dalam praktik.
- c. **Peserta didik di masing-masing kelompok berusaha maksimal**, dalam memaksimalkan identifikasikan masalah bisnis (*visiting the problem*) yang dihadapi sesuai pengetahuan yang dimiliki; (a) mengidentifikasi masalah dengan seksama untuk menemukan inti problem bisnis yang sedang dihadapi dan (b) mengidentifikasi cara untuk memecahkan masalah.
- d. **Peserta didik di masing-masing kelompok mencari informasi dari berbagai sumber**, sumber dapat berupa buku, pedoman dan sumber lain atau bertanya pada pakar yang mendampingi untuk mendapatkan pemahaman tentang masalah (*re-visiting the problem*).
- e. **Berbekal informasi yang diperoleh peserta didik saling bekerjasama dan berdiskusi dalam memahami masalah dan mencari solusi (*produce the product*)** terhadap masalah dihadapi dan langsung diaplikasikan.
- f. **Guru bertindak sebagai pendamping**
- g. **Masing-masing kelompok mensosialisasikan pengalaman**, peserta didik secara berkelompok memecahkan masalah kepada kelompok lainnya untuk mendapatkan masukan dan penilaian (evaluation) dari kelompok lainnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu strategi pengajaran konstruktivisme. PjBL memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah. Dalam PjBL, peserta didik bekerja secara kolaboratif dengan orang lain dan merefleksikan apa yang telah dipelajari. Selain itu, peserta didik dapat menjadi aktif dalam proses pencarian dan pengambilan keputusan dengan meningkatkan keterampilan berpikir praktis mereka. Dengan model pembelajaran PjBL proses inkuiri dapat terjadi dimulai dengan memberikan pertanyaan stimulus (*driving question*) dan dapat menuntun peserta didik dalam proyek yang bekerja secara kolaboratif dengan mengintegrasikan berbagai pengetahuan yang berasal dari materi yang dipelajari.

Dapat dikatakan pula bahwa model *Project Based Learning* ini adalah proses investigasi mendalam mengenai sebuah permasalahan di dunia nyata. Penggunaan model pembelajaran PjBL ini melatih tumbuhnya kreativitas, kemandirian, serta tanggung jawab, berpikir kritis, percaya diri pada peserta didik.

a. Kelebihan

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa **kelebihan**, antara lain:

- 1) Model PjBL dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Model pembelajaran PjBL memberikan efek positif terhadap motivasi belajar Peserta didik.
- 2) Model PjBL meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar secara kooperatif maupun kolaboratif.
- 3) Model PjBL dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.
- 4) Model PjBL dapat meningkatkan kemampuan akademik peserta didik, kreativitas dan hasil belajar.
- 5) Model PjBL meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik. Karena peserta didik dituntut untuk bekerja bersama orang lain.

- 6) Model PjBL dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan manajemen dan kemampuan mengkoordinasi sumber belajar.
- 7) Model PjBL juga menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

b. Kekurangan

Penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) memiliki beberapa **kekurangan**, antara lain:

- 1) Model pembelajaran PjBL menambah beban tugas dan memakan waktu baik bagi guru maupun bagi peserta didik, hal ini disebabkan PjBL memang menekankan pada proses pembelajaran.
- 2) Dalam proses interaksi memungkinkan adanya ketidakramahan di antara anggota kelompok sehingga dapat menyebabkan pengalaman negatif bagi semua peserta didik.
- 3) Kebiasaan peserta didik untuk bekerja sendiri dapat memungkinkan munculnya kecemasan atau kesulitan ketika harus bekerja sama dengan orang lain.
- 4) Bekerja secara berkelompok secara terus menerus memungkinkan hilangnya rasa percaya diri dalam belajar mandiri karena kurangnya pengalaman individu, hal ini kemungkinan dapat terjadi karena proporsi bekerja secara kolaboratif dalam PjBL cukup besar (Dewi, 2022).

5. Penelitian Terkait Model PjBL Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia:**
Pembelajaran Keterampilan Menyimak dengan Menggunakan Media Podcast Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) oleh K. Perayani & IW Rasna (2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pelaksanaan pembelajaran keterampilan menyimak dengan media podcast berbasis project based learning di kelas VII e

IPS 1 SMP Negeri 1 Kubutambahan, (2) evaluasi pembelajaran keterampilan menyimak dengan media podcast berbasis project based learning. Objek penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran keterampilan menyimak dengan media podcast berbasis model pembelajaran project based learning. Subjek penelitian ini guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Kubutambahan. Rancangan penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode (1) observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sudah sesuai dengan skenario pembelajaran berdasarkan karakteristik model pembelajaran project based learning, namun terdapat hal yang masih luput yaitu kegiatan pertanyaan esensial yang seharusnya dilakukan pertama sebelum kegiatan lain (2) evaluasi pembelajaran sudah sesuai dengan prinsip model pembelajaran project based learning. Namun ada beberapa yang masih luput dari perhatian guru yaitu petunjuk soal dan rentangan skor pada butir soal.

b. Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi:
Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa oleh Robiatul Adawiyah (2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dan perbedaan dalam minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) yang dibantu dengan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran editing video. Metode penelitian yang digunakan adalah desain pseudo-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif, dan pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada 66 siswa kelas X di SMK Darus Syifa, Kota Cilegon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap minat belajar siswa, serta terdapat perbedaan

dalam peningkatan rata-rata persentase skor kuesioner, di mana kelas kontrol memiliki skor rata-rata sebesar 53,26%, sedangkan kelas eksperimen mencapai 60,69%.

c. Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia: *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Di SMA Negeri 6 Kepahiang* oleh Ririn Astria (2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. Jenis penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui tes. Analisis data menggunakan uji Ancova. Sampel penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 6 Kepahiang kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh linear kovariat kemampuan awal terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pengaruh sebesar 24,2%. (2) Ada pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah 76,2%. (3) Ada pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa kelas XI IPA SMA Negeri 6 Kepahiang yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) lebih tinggi dibandingkan kelas yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

B. Model Group Investigation

1. Pengertian Model Group Investigation

Model pembelajaran *Group Investigation* (GI) diawali dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar. Guru kemudian menyarankan topik atau masalah untuk didiskusikan, dan masing-masing kelompok bekerja sama melakukan penelitian berdasarkan topik yang dipilih.

Menurut Sobrighono (2011), model ini mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dalam kelompok dan menyelidiki serta

memecahkan masalah secara mandiri. GI berfokus pada pembelajaran aktif, dimana Peserta didik terlibat langsung dalam proses penyelidikan kelompok dan pengambilan keputusan. Menurut Tarigan (2010), model pembelajaran *group Investigation* merupakan pembelajaran yang melibatkan peserta didiknya untuk melakukan penyelidikan atau investasi dalam suatu kelompok yang kooperatif dan dapat menghasilkan suatu topik yang menarik untuk dibahas. Menurut Slavin (2009:2015), *group Investigation* merupakan kesuksesan dalam mengimplementasikan pembelajaran serta menuntut kemampuan dalam melatih komunikasi sosial, hal ini dapat terlihat dari model metovasi pembelajaran peserta didik yang sangat tinggi. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Group Investigation* (GI) adalah pendekatan kooperatif yang mendorong peserta didik untuk bekerja dalam kelompok, melakukan penyelidikan secara aktif, memecahkan masalah, dan menghasilkan topik menarik melalui proses pengambilan keputusan. Model ini melatih komunikasi sosial, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Model *group investigation* terdiri dari tiga konsep utama yaitu:

a. Penelitian (*inquiry*)

Penelitian adalah proses dimana peserta didik dirangsang dengan cara menghadapkannya pada masalah. Pada proses ini, peserta didik memasuki situasi dimana mereka memberikan respon terhadap masalah yang mereka rasakan perlu dipecahkan. Masalah itu sendiri dapat timbul dari Peserta didik atau diberikan oleh pengajar.

b. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah pengalaman yang tidak dibawa lahir tapi diperoleh dari individu melalui dan dari pengalamannya secara langsung maupun tidak langsung.

c. Dinamika Belajar Kelompok (*the dynamics of the learning*)

Dinamika kelompok menunjuk pada suasana yang menggambarkan sekelompok individu saling berinteraksi

mengenai sesuatu yang sengaja dilihat atau dikaji bersama. Dalam interaksi ini melibatkan berbagai ide dan pendapat serta saling tukar pengalaman melalui proses saling berargumentasi.

2. Ciri-ciri Model Group Investigation

Model pembelajaran *group investigation* berbasis penyelidikan, di mana siswa secara aktif terlibat dalam proses penelitian, analisis, dan pemecahan masalah secara kelompok. Berikut merupakan ciri-ciri model pembelajaran *group investigation*.

a. Pembelajaran Berbasis Kelompok

Siswa bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen untuk menyelidiki suatu topik secara mendalam.

b. Pemilihan Topik Secara Mandiri

Siswa diberi kebebasan untuk memilih topik yang akan mereka selidiki berdasarkan minat dan relevansi dengan materi pelajaran.

c. Pembagian Tugas yang Jelas

Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab tertentu dalam proses investigasi.

d. Interaksi dan Kolaborasi Tinggi

Siswa aktif berdiskusi, berbagi informasi, dan bekerja sama dalam mengembangkan pemahaman tentang topik yang diteliti.

e. Pengumpulan dan Analisis Data

Siswa mencari informasi dari berbagai sumber, menganalisis temuan mereka, dan menyusun laporan hasil investigasi.

f. Presentasi Hasil Penelitian

Setiap kelompok menyajikan hasil investigasi mereka dalam bentuk presentasi kepada kelas untuk berbagi pengetahuan.

g. Peran Guru Sebagai Fasilitator

Guru memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses investigasi tanpa mendominasi pembelajaran.

h. Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis

Mendorong siswa untuk berpikir analitis, memecahkan masalah, dan membuat kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan.

3. Langkah-Langkah Model *Group Investigation*

Dalam penerapan model *Group Investigation* terdapat langkah-langkah yang perlu diperhatikan, antara lain:

a. Pembentukan kelompok kecil

Penerapan model *group investigation* diawali dengan pendahuluan seperti mengucapkan salam, mengecek kehadiran peserta didik, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru mengulas sedikit tentang pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan, kemudian guru memaparkan materi dan membagikan Peserta didik berdasarkan heterogen ke dalam bentuk beberapa kelompok.

b. Menentukan tema dari berbagai kelompok yang akan dibahas

Kemudian guru memberikan tema pembahasan sesuai materi pada pembelajaran saat itu

c. Melakukan investigasi

Setiap kelompok melakukan diskusi terkait materi, mencari tahu dan memahami tentang materi yang diberikan oleh guru

d. Membuat laporan tertulis

Kemudian setiap kelompok membuat laporan atau tulisan yang berisi hasil diskusi kelompok.

e. Mempresentasikan tema yang sudah dibahas

Setelah melakukan diskusi peserta didik belajar mengomunikasikan hasil yang telah didapat dalam diskusi kelompok, dengan melakukan presentasi di depan kelas dan kelompok lain yang menanggapinya.

f. Melakukan evaluasi atau penilaian

Kegiatan yang dilakukan oleh pengajar untuk mengevaluasi proses hasil kerja kelompok. Evaluasi ini bertujuan agar kelompok dapat bekerja sama dengan lebih efektif.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Group Investigation*

a. Kelebihan

Penerapan model *Group Investigation* memiliki **kelebihan bagi guru**, antara lain:

- 1) Pengamatan mendalam terhadap peserta didik, guru bisa lebih mudah mengamati dinamika kelompok dan memahami bagaimana peserta didik bekerja sama, berinteraksi, dan memecahkan masalah.
- 2) Pengajaran yang lebih efisien, dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, guru dapat menangani kebutuhan belajar yang berbeda-beda secara lebih efektif.
- 3) Meningkatkan kreativitas pengajaran, model ini memungkinkan guru untuk mendesain kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif.
- 4) Memotivasi peserta didik untuk belajar lebih mandiri, dengan model *Group Investigation*, peserta didik didorong untuk menemukan jawaban sendiri melalui penelitian dan diskusi.
- 5) Evaluasi yang lebih komprehensif, guru dapat melakukan evaluasi yang lebih mendalam terhadap hasil kerja kelompok, baik dari segi proses maupun hasil akhir

Penerapan model *Group Investigation* memiliki **kelebihan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- 2) Dapat meningkatkan keterampilan inkuiri kompleks.
- 3) Pembelajaran berfokus pada peserta didik sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.
- 4) Meningkatkan keterampilan sosial dimana peserta didik dilatih untuk bekerja sama dengan peserta didik lain.
- 5) Meningkatkan pengetahuan *soft skills* (kritis, komunikatif, kreatif).
- 6) Meningkatkan *group process skill* (manajemen kelompok).
- 7) Terlihat saat peserta didik bersosialisasi untuk memecahkan masalah belajar dalam pemahaman materi.

- 8) Pembelajaran dengan kooperatif yang ditetapkan untuk kelas tinggi

b. Kekurangan

Penerapan model *Group Investigation* memiliki **kekurangan bagi guru**, antara lain:

- 1) Memerlukan struktur kelas yang lebih rumit.
- 2) Memerlukan waktu untuk penyesuaian sehingga suasana kelas mudah gaduh.
- 3) Perlu diperhatikan karakteristik peserta didiknya supaya yang kurang aktif tidak semuanya jadi satu kelompok.

Penerapan model *Group Investigation* memiliki **kekurangan bagi peserta didik**, antara lain:

- 1) Mengutamakan keterlibatan peserta didik dalam bertukar pikiran, sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai pada Peserta didik yang tidak turut aktif.
- 2) Memerlukan waktu belajar yang lebih lama.
- 3) Peserta didik yang tidak aktif dalam kelompok tidak akan belajar dengan baik.
- 4) Tingkat pemahaman peserta didik kurang merata, karena hanya Peserta didik yang dominan atau aktif yang lebih berani mengeluarkan pendapat.
- 5) Hasil kontribusi dari peserta didik berprestasi menjadi kurang dan peserta didik yang memiliki prestasi tinggi akan menjadi lebih unggul.
- 6) Dalam menyelesaikan pembelajaran kooperatif akan memakan waktu yang lebih lama digantikan pembelajaran konvensional.
- 7) Pengajar akan membutuhkan waktu yang lebih lama dan mempunyai pengalaman yang matang.

5. Penelitian Terkait Model *Group Investigation* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

- a. **Jurnal PEDAGODI:** *Kemampuan Menganalisis Nilai-Nilai Moral Cerpen “Rabiah” Karya Hasan Al Banna Melalui Model Pembelajaran Group Investigation Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Medan* oleh Rabiatul Adawiyah (2021)

Penanaman nilai karakter yang menghasilkan nilai moral dapat diterapkan dari pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah mengenai kemampuan siswa menganalisis nilai-nilai cerpen. Cerpen yang dianalisis cerpen yang berjudul “Rabiah” karya Hasan Al Banna melalui model *group investigation*. Model pembelajaran *group investigation* ini sangat efektif dan efisien dilakukan dalam pembelajaran menganalisis cerpen jika dibandingkan dengan strategi konvensional. Penulis telah melakukan penelitian pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Medan. Hasilnya terlihat bahwa model *group investigation* dapat meningkatkan kemampuan menganalisis nilai-nilai cerpen “Rabiah” karya Hasan Al-Banna.

- b. **Jurnal Pendidikan Tambusai:** *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Group Investigation (GI) terhadap Hasil Belajar Siswa materi ekosistem di Kelas XA Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sintang* oleh Marzuki (2023).

Tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas XA SMA Negeri 1 Sintang. Rancangan penelitian dengan metode kuantitatif. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa Kelas X A Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sintang. Sampel penelitian ini adalah siswa Kelas X A Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sintang berjumlah 34 orang, diambil dengan teknik purposive sampling. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group

Investigation (GI) pada materi ekosistem terlaksana dengan baik dan diamati melalui lembar observasi ditinjau dari guru 84,62 % dan ditinjau dari siswa 88,89 % dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji normalitas data Preetest dengan tabel nilai Chi Kuadrat X^2 hitung $< X^2$ tabel atau $6,93 < 11,070$. Hasil uji normalitas untuk data Posttest dengan tabel nilai Chi Kuadrat X^2 hitung $< X^2$ tabel atau $2,99 < 11,070$ maka data Posttest berdistribusi normal, dapat dilanjutkan dengan uji homogenitas. Pada uji homogenitas Preetest diperoleh data $F_{hitung} 2,5 ? F_{tabel} 2,34$. Pada uji homogenitas Posttest diperoleh data $F_{hitung} 1,6 ? F_{tabel} 2,34$, maka varians-variens adalah homogen. Pada uji hipotesis diperoleh data $t_{hitung} 9,35 > F_{tabel} 2,34$, maka H_0 ditolak, berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif group investigation terhadap hasil belajar siswa. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) pada materi ekosistem berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa dengan besar pengaruh.

c. Journal on Education: *Pengembangan Model Pembelajaran: Discovery Learning dan Model Group Investigation pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP* oleh Ester Telambanua (2023)

Model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Group Investigation* (GI) digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana keduanya dapat saling melengkapi dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini berfokus pada dua pertanyaan utama, yaitu bagaimana *Discovery Learning* dapat bekerja secara optimal dan pada tahap mana model ini dikembangkan. Dengan menggunakan metode analisis data deskriptif kualitatif, peneliti mengembangkan ide dan menganalisis data berdasarkan hasil yang diperoleh tanpa modifikasi. Melalui penelitian ini, ditemukan bahwa kedua model pembelajaran tersebut dapat dikombinasikan menjadi satu model karena setiap fase atau sintaks pembelajaran dalam masing-masing

metode mampu saling melengkapi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan.

C. Model Eksperimen

1. Pengertian Model Eksperimen

Model eksperimen adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses percobaan untuk mengamati, menganalisis, dan membuktikan suatu konsep atau teori secara langsung. Model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah melalui pengalaman praktis. Menurut Hamdayana (2016) model eksperimen adalah model pemberian kesempatan kepada peserta didik perorangan atau kelompok untuk dilatih melakukan suatu proses atau percobaan. Melalui penerapan model ini, anak didik diharapkan sepenuhnya terlibat merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variabel, dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.

Menurut Djamarah (dalam (Muttaqin, 2019)), model eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, di mana peserta didik melakukan percobaan dengan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari. Proses belajar mengajar menggunakan model eksperimen peserta didik diberi kesempatan untuk belajar sendiri, mengeksplor lingkungan berdasarkan eksperimen yang dilakukan, mengamati suatu objek atau suatu fenomena. Dengan demikian, peserta didik dituntut untuk mengalami sendiri, mencari kebenaran, atau mencari suatu hukum serta menarik kesimpulan dari proses yang dialaminya.

Menurut Roestiyah (dalam Kusnadi, 2021), model eksperimen adalah salah satu cara mengajar, di mana peserta didik melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan di depan kelas dan dievaluasi oleh guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model eksperimen adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percobaan secara mandiri atau kelompok, dengan melibatkan proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, pengumpulan data, dan analisis untuk menemukan fakta, hukum, atau kesimpulan. Model ini menuntut peserta didik untuk belajar aktif, mengeksplorasi lingkungan, dan membuktikan kebenaran secara langsung.

2. Ciri-ciri Model Eksperimen

Model eksperimen adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan pengujian terhadap suatu variabel untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol. Model ini sering digunakan dalam penelitian pendidikan untuk menguji efektivitas suatu metode atau strategi pembelajaran. Adapun ciri-ciri model eksperimen adalah sebagai berikut.

a. Adanya Variabel Bebas dan Variabel Terikat

Penelitian eksperimen selalu melibatkan variabel bebas (yang dimanipulasi) dan variabel terikat (yang diukur sebagai hasil).

b. Dilakukan Secara Sistematis

Langkah-langkah eksperimen dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memastikan hasil yang valid.

c. Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Biasanya terdapat dua kelompok: **kelompok eksperimen** (mengalami perlakuan tertentu) dan **kelompok kontrol** (tidak mendapatkan perlakuan atau mendapatkan perlakuan standar).

d. Pengujian Hipotesis

Eksperimen bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

e. Penggunaan Instrumen Pengukuran

Hasil eksperimen diukur menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, seperti tes, angket, atau observasi.

f. Hasil Bersifat Kuantitatif

Data yang diperoleh umumnya berbentuk angka dan dianalisis secara statistik untuk menentukan hubungan antara variabel.

g. Dapat Diulang (Repeatable)

Eksperimen dapat diulang oleh peneliti lain dengan kondisi yang sama untuk menguji keakuratan hasil.

h. Mengontrol Faktor-Faktor Eksternal

Untuk memastikan bahwa hasil eksperimen benar-benar disebabkan oleh variabel yang diteliti, faktor luar yang dapat memengaruhi hasil dikontrol semaksimal mungkin.

3. Langkah-Langkah Model Eksperimen

Model pembelajaran eksperimen telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik di dalam kelas. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar dari teori, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi konsep-konsep secara mendalam. Penerapan model ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata. Adapun menurut Sri Anita (dalam (Muttaqin, 2019)), menyampaikan pendapatnya tentang langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru ketika akan menerapkan model pembelajaran eksperimen di kelas, yakni sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan alat bantu /eksperimen.**
- b. Petunjuk dan informasi tentang tugas,** peserta didik diinformasikan mengenai tugas yang harus dilakukan dalam eksperimen.
- c. Pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan lembar kerja /atau pedoman eksperimen,** peserta didik diberi lembar kerja yang disusun secara sistematis,

sehingga peserta didik dalam pelaksanaannya tidak banyak mendapat kesulitan.

- d. **Penguatan perolehan temuan-temuan eksperimen**, hal ini dilakukan dengan diskusi dan tanya jawab.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Eksperimen

Penerapan model pembelajaran eksperimen memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan di dalamnya, baik yang dirasakan oleh guru maupun oleh peserta didik.

a. Kelebihan

Penerapan model eksperimen memiliki beberapa kelebihan. Hal tersebut dikemukakan oleh (Zainuddin, 2023) mengenai **kelebihan bagi guru**, sebagai berikut.

1) Pengembangan keterampilan mengajar

Model eksperimen meningkatkan keterampilan mengajar guru dengan mendorong mereka untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Hal ini membantu guru menjadi lebih kreatif dalam menyusun rencana pembelajaran.

2) Peningkatan keterlibatan peserta didik

Pembelajaran yang menerapkan model eksperimen, guru dapat menarik perhatian peserta didik lebih baik, sehingga peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar, yang berujung pada pemahaman yang lebih mendalam tentang materi.

3) Penerapan teori dalam praktik

Model ini memungkinkan guru untuk menghubungkan teori bahasa dengan praktik nyata, sehingga peserta didik dapat melihat relevansi dan aplikasi dari materi yang dipelajari.

4) Fleksibilitas dalam pembelajaran.

Guru dapat menyesuaikan model eksperimen dengan berbagai konteks dan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif.

Penerapan model eksperimen juga memiliki **kelebihan bagi siswa** yang dikemukakan oleh (Santoso, 2023), sebagai berikut:

1) Peningkatan keterlibatan aktif

Peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka dapat berpartisipasi langsung dalam eksperimen, yang mendorong rasa ingin tahu dan motivasi belajar.

2) Pemahaman konsep yang lebih baik

Model eksperimen membantu peserta didik memahami konsep bahasa melalui praktik langsung sehingga mereka lebih mudah mengaitkan teori dengan pengalaman nyata.

3) Pengembangan keterampilan berpikir kritis

Peserta didik dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari hasil eksperimen, yang meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka.

4) Kolaborasi dan kerja sama

Pembelajaran eksperimen sering dilakukan dalam kelompok. Hal ini yang akan membantu meningkatkan kemampuan sosial peserta didik serta kemampuan bekerja sama dalam tim.

b. Kekurangan

Sama halnya seperti kelebihan, terdapat pula beberapa kekurangan dari penerapan model eksperimen. Adapun **kekurangan bagi guru** menurut (Pramudita, 2022) adalah sebagai berikut:

1) Waktu yang diperlukan

Model eksperimen sering kali memerlukan waktu yang lebih banyak untuk merencanakan dan melaksanakan dibandingkan dengan model tradisional yang dapat mengurangi waktu untuk materi lain.

2) Kesulitan dalam pengukuran hasil

Evaluasi hasil belajar peserta didik melalui model eksperimen bisa menjadi sulit, terutama dalam menentukan seberapa efektif model ini dalam meningkatkan kemampuan bahasa.

3) Memerlukan sumber daya yang lebih banyak

Model ini membutuhkan lebih banyak alat dan bahan ajar yang kadang sulit didapatkan oleh sekolah dengan anggaran terbatas.

4) Resistensi dari peserta didik

Tidak semua peserta didik nyaman dengan pendekatan eksperimen, dan beberapa mungkin merasa lebih nyaman dengan model pembelajaran yang lebih konvensional.

Penerapan model eksperimen juga memiliki **kekurangan bagi peserta didik**, antara lain:

1) Kesulitan dalam mengikuti proses

Beberapa peserta didik mungkin merasa kesulitan mengikuti proses eksperimen, terutama jika mereka tidak terbiasa dengan model belajar yang aktif.

2) Tantangan dalam penilaian

Penilaian hasil belajar peserta didik bisa menjadi kompleks dan sulit dilakukan secara objektif karena sering kali hasil eksperimen bersifat kualitatif.

3) Ketergantungan pada fasilitas

Peserta didik yang berada di lingkungan dengan fasilitas terbatas mungkin tidak dapat sepenuhnya menikmati manfaat dari model eksperimen yang membutuhkan alat dan bahan tertentu.

4) Potensi kebingungan

Jika instruksi atau pengawasan tidak memadai, peserta didik dapat mengalami kebingungan dalam memahami tujuan eksperimen dan materi yang diajarkan.

5. Penelitian Terkait Model Eksperimen dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Jurnal Pendidikan Konseling: Penerapan Model Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda oleh Wandini (2022).

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk lebih memahami tentang konsep perubahan wujud benda siswa pada kelas tinggi. Hipotesis dalam penelitian ini adalah apabila pembelajaran konsep perubahan wujud benda siswa pada kelas tinggi ini menggunakan metode eksperimen, maka pemahaman siswa akan lebih meningkat. Penelitian ini dilakukan dengan eksperimen yang nyata dan baik, kemudian teknik pengumpulan data yang digunakan teknik observasi dan tes. Untuk pengolahan data menggunakan analisis deskripsi kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep perubahan wujud benda siswa di kelas tinggi. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen yaitu dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perubahan wujud benda. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam melaksanakan percobaan yang diberikan.

b. Jurnal Obsesi (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini): Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Eksperimen Sederhana dalam Pengenalan Sains Anak Usia Dini oleh Poerwati (2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran problem based learning berbasis eksperimen sederhana terhadap kemampuan pengenalan sains anak usia dini. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan rancangan posttest only control group design. Populasi penelitian adalah anak usia dini di Kecamatan Kuta Utara. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen digunakan sistem random. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Teknik

analisa data penelitian menggunakan analisis varians (anava) satu jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan pengenalan sains pada anak yang mengikuti model pembelajaran problem based learning berbasis eksperimen sederhana dengan anak yang mengikuti pembelajaran Konvensional.. Kegiatan eksperimen sederhana mampu menolong anak dalam memecahkan masalah sains dengan tahapan kerja yang jelas. Melalui hasil penelitian ini dapat diperoleh suatu desain pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pengenalan sains pada anak usia dini

- c. Academy of Education Journal:** Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model Eksperimen oleh Umi Cholifah (2019)

Tindakan perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode “Model Pembelajaran Eksperimen“, pada matapelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi pokok Mengenal Ketentuan Salat. Pelaksanaan PTK ini mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan oleh IGAK Wardhani yang tahapannya meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) atau evaluasi. Tahapan-tahapan berdaur dan membentuk siklus. PTK ini pelaksanaannya secara berkolaborasi antara peneliti, pengamat dan Teman Sejawat sebagai supervisor. Proses tindakan perbaikan materi Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode “Model Pembelajaran Eksperimen“, minat dan keterlibatan serta keaktifan siswa mengalami peningkatan, siswa semangat melakukan kerja kelompok, berdiskusi maupun menjawab pertanyaan peneliti, 2) hasil prestasi atau ketuntasan belajar meningkat dari 31,25 % pada siklus awal menjadi 62,5 % pada siklus I dan mencapai 87,5 % pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., ... & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Aisyah, N. (2021). No Title Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Speaking Siswa. DIADIK. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Al-Falah, Y. M., & Khadijah, I. (2022). Penggunaan Metode Resitasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Ringkasan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 2(1).
- Andini, F., Iriansyah, H. S., & Barkah, A. S. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menarik Kesimpulan Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Teks Tanggung Jawab Warga Negara melalui Metode Mind Mapping. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 45–50.
- Anggraeni, L. (2012). Penerapan Metode Studi Kasus dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Hubungan Internasional. *Media Komunikasi FIS*, 11(1).
- Aritonang, E. (2021). *Meningkatkan Hasil Pelajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Resitasi*. 6(1), 39–44.
- Arum, D. R., & Minangwati, S. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Studi Kasus Berbantuan Modul Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Chemistry in*

- Education*, 3(2), 174–184.
- Athiyya, A. Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*,.
- Baharuddin, R. A., Rosyida, F., Irawan, L. Y., & Utomo, D. H. (2022). Model pembelajaran self-directed learning berbantuan website notion: meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 245–257. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.52017>
- Bambang, S. E. M., Alfakihi, A., Heltien, D., Handayani, H., & Amelia, A. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 49–60. <https://doi.org/10.22437/pena.v12i2.23577>
- Budiman, B. (2022). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(2), 149. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i2.2098>
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161–174.
- Dkk, E. N. (2017). Problem Nbased Learning Pbl Untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis. *Literasi Pendidikan*, 924–932.
- Dkk, R. A. (2021). Problem Based Learning; apa dan Bagaimana. *Journal for Pysics Education Adn Apllied Phyices*, 1–9.
- Dzulfikar, I., Umay, N. M., & Arifin, Z. (2023). Penerapan Metode Mind Mapping dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 02 Tegowanu. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 246–260.
- Fatmah, & Junda, M. (2018). “Pengaruh Strategi PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Menyenangkan) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Influence of PAIKEM Strategy (Active and Student Result”. In *Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya*. Universitas

Makassar.

- Fauzi, Z. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Metode Pembelajaran Games Based Learning di MIS AL-Hidayah. *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah*.
- Haka, N. B., & Sari, D. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Dengan Metode Scaffolding Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Self Directed Learning Peserta Didik Biologi Kelas X SMA. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 388–406.
- Hartono, J. (2006). *Filosofi, Pendekatan, dan Penerapan Pembelajaran Metode Kasus*. CV Andi Offset.
- Hartono, R. (2014). *Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid*. Diva Press.
- Hasibuan. (2014). *Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning)*. 2, 1.
- Hayati. (2018). Metode Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsS Terpadu Langsa. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 10(1).
- Herman, F. H. (2016). Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Sekolah Menengah Atas: Penelitian Tindakan Kelas. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 4(2).
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metode dan Pragmatik*. Pustaka Pelajar.
- Indra, N. K. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi. *Caraka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Bahasa Daerah*.
- Indrawati. (2016). *Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian Inpassing Berbasis E-Learning*. Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia.
- Intarti. (2022). Metode Pemberian Tugas (Resitasi) Berbantu Media Whatsapp untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Pidato Persuasif Siswa Kelas Ixa Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 Di Smp Negeri 4

- Pupuan. *Majalah Ilmiah Untab*, 19(2), 97 – 102.
- Irma, A. (2017). Penggunaan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Proses Belajar Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Smp Negeri 1 Wera Tahun Pelajaran 2016/2017. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 2(2), 194. <https://doi.org/10.58258/jupe.v2i2.482>
- Jannah, M. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Basic Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1095–1104.
- Joyce, Bruce, & Weil, Marsa. 1980. *Model of Teaching*. Englewood Cliffs, New Jerse: Prentice-Hall, Inc.
- Kalsum, U. (2011). *Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis PAIKEM (Sebuah Paradigma Baru Pendidikan di Indonesia)*. Gena Pratama.
- Karyana, N. (2010). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penggunaan Metode Studi Kasus. In *Civicus* (Vol. 10, pp. 31–36).
- Khasinah, S. (2021). Discovery learning: definisi, sintaksis, keunggulan dan kelemahan. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 402–413.
- Kusumandaru, A. D., & Rahmawati, F. P. (2022). Implementasi Media Sosial Aplikasi Tiktok Sebagai Media Menguatkan Literasi dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 4876–4886.
- L, A. M. (2021). *Pembelajaran Berbasis Masalah PBL*. 1–8.
- Lastika Putri, W., & Widihastrini, F. (2014). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Mind Mapping dengan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*, 3(2), 8–16.
- Latief, A. (2006). Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia. *Pustaka Bani Quraisy*.
- Lestari, I. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Diskusi Dan Resitasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas Iv Sd Negeri 2 Tumbu Karangasem. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4.
- Magdalena, I., Septianti, N., Barlianty, L., & Farawansya, S. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM GEMBROT di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa

- di SDN Kedaung Barat IV. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(2), 348–365.
- Majid, A. (2015). *Perencanaan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Manulu. (2023). SENTRI : Jurnal Riset Ilmiah. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 1275--1289.
- Munasti, K., Hibana, H., & Surahman, S. (2021). Penggunaan Mind Mapping sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak di Masa Pandemi. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 179–185. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.104>
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., Sinaga, J., Majenang, S., Pendidikan Indonesia, U., Muhammadiyah Sungai Penuh, S., Simalungun, U., & Tinggi Teologi Widya Agape, S. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(01), 213–221.
- Nurfitriani, R., & Hidayat, M. A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Talking Stick. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 3(2), 139. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v3i2.3024>
- Oktavia, R. (2022). *Pembelajaran berbasis permainan meningkatkan efektivitas belajar siswa*.
- Panjaitan, R. . (2024). Kreativitas guru bahasa indonesia dalam menerapkan paikem pada materi bermain drama. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*. *Ainara Journal*, 5(1), 1–8.
- Pratama, R. T. (2023). Model Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Di SMA. *Prosiding Riksa Bahasa XVII*.
- Pratiwi, I. (2021). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu*.
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2017). Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 91-94.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2021). Penerapan Metode Role

- Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217.
- Rahmi, I., Nurmalina, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Ramadhan, T. I., & Pratiwi, C. P. (2024). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA KARTU KATA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA, DI TINGKAT SEKOLAH DASAR KELAS II KURIKULUM MERDEKA*. 09(20), 2913–2925.
- Rizal, R., & Alberida, H. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.33477/al-alam.v3i1.6855>
- Rosiana, S., & Mulyani, M. (2017). Keefektifan Penggunaan Metode Parafrase dan Metode Inkuiri dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi Berdasarkan Minat Baca pada Peserta Didik SMKN 1 Manonjaya dan SMK Nurul Wafa Tasikmalaya. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(7), 68–73.
- Saekan, M. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2491–2496.
- Saharah, S., & Indihadi. (2019). Penggunaan teknik mind mapping pada keterampilan menulis ringkasan siswa dalam pembelajran bahasa Indonesia. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–15.
- SANI, A. R., & MASWIN. (2016). *Model Pembelajaran Berbasis Permainan 2*.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Saragih, M. C. I., Manurung, A. S., & Sembiring, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Self-Directed Learning Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 7 Pematangsiantar. *Jurnal Review ...*, 6, 4290–4302.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.

- Slavin, R. (2010). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sriatiningsih. (2022). Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Dinas Melalui Metode Penugasan Model Resitasi Pada Siswa Kelas Viii C Smp Negeri 1 Udanawu Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidik Profesional Mandiri*, 2(3).
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana: Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 19(1), 3-3.
- Sunarwan. 1991. Pendekatan Sistem dalam Pendidikan. Surakarta: UNS Press.
- Sururi, I., & Wahid, A. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 6(2), 2598–9944.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”* Holistica.
- Suyanto, dkk. 2013. Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional. Yogyakarta : Multi Pressinsdo
- Syamsu Alam. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vi Mi Ujung Bulu. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 106–121. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v2i1.1050>
- Tanjung, R., Supandi, A., & Nurhaolah, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.43>
- Thoha, C. (1996). *Kapita Selekta Pendidikan Islam*. Pustaka Pelajar.
- Ulfa, U., Afifah, N., Penggunaan, P., Teams, P., & Tournament, G. (n.d.). *Uci Ulfa Nur Afifah: Pengaruh Penggunaan Pendekatan Teams Games Tournament (TGT)*.
- Utami, N., Bashir, D., & Fitriyanti, F. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Paikem Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Profit*, 2(1), 70–71.
- Wafi, F. (2021). *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Basid*

Learning Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas 8 Mts Al Ihsan Bambu Apus.

- Wahyudi, R., Anori, S., Hidayat, H., Irfan, D., Pezo, E., & Feng, X. (2024). The Impact of Self-Directed Learning on Student Motivation and Creativity in Electronics Education: A Correlational Study. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)*, 2(3), 245–261.
- Wahyuni, S., & Arisa, A. (2018). Efektifitas Model Pembelajaran Inquiry Based Learning dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa SMP Kecamatan Sabbangparu. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran (KIBASP)*, 1(2), 212–222.
- Widodo, W., Murtini, W., Susilowati, T. (2016). Penerapan Metode Pemberian Tugas dan Resitasi dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Surat Siswa Kelas X D Administrasi Perkantoran Smk Wikarya Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1).
- Wulan, R., Saputra, E., & Ali, N. (2017). Implementasi Sistem Aplikasi dan Metode Pembelajaran Paikem Gembrot Berjas (Berdasarkan Jaringan Sosial). *Jurnal String*, 2(1), 274–282.
- Yuniarsi, E., & Sapri, J. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Dan Prestasi Belajar. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 124–137.
<https://doi.org/10.33369/diadik.v12i1.21370>
- Zulfikar, F. (2018). Model Pembelajaran Studi Kasus Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa dan Respon Siswa. *Prosiding Seminar Nasional PPKn 2018*, 1–8.

BIODATA PENULIS

Elen Inderasari



Penulis lahir di Sragen 24 April 1985. Menjadi dosen Prodi Tadris Bahasa Indonesia di UIN Raden Mas Said sejak 2014. Tahun 2017 masuk sebagai pengelolaan program BIPA UIN Raden Mas Said Surakarta. Aktif sebagai pengajar BIPA dan pendampingan mahasiswa BIPA dalam mengikuti lomba. Pernah mengajar BIPA secara luring di Sekolah Indonesia Davao Philipina dalam mengenalkan ragam dan manfaat rempah dan pembelajaran daring di South Luzon University Philipina. Ketertarikan pada BIPA ditunjukkan sejak tahun 2016 sampai sekarang telah meneliti kajian bidang ke-BIPA-an dalam topik pembelajaran, evaluasi bahan ajar, kurikulum, dan pengembangan bahan ajar BIPA. Beberapa karya artikel ilmiah penulis ada di akun scholarnya di <https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=nta0fYcAAAAI> Untuk mendukung peningkatan kualitas keilmuan penulis juga aktif mengikuti seminar dan pelatihan ke-BIPA-an yang diselenggarakan baik tingkat Internasional, nasional, regional dan lokal. Penulis dapat dihubungi via email di elen.inderasari@staff.uinsaid.ac.id



Angger Gilang Praditama, M.Pd.

Lahir pada 19 November 1999 di Sanggau, Kalimantan Barat. Lulus S1 di Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta (FBSB UNY) pada tahun 2021. Penulis mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada tahun 2023, di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta (FBSB UNY). Pada tahun 2024, penulis mengajar di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta. Penulis saat ini menjadi dosen tetap di Sekolah Tinggi Intelijen Negara (STIN) pada bidang bahasa dan sastra indonesia.