

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### PENERAPAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA

##### A. Pengertian Model Pembelajaran

Sebelum kita membahas tentang model pembelajaran, terlebih dahulu akan kita kaji apakah yang dimaksud dengan Model? Menurut Meyer dalam Trianto secara Kaffa model dinamakan sebagai suatu objek yang digunakan untuk mempersentasikan suatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversikan untuk sebua bentuk yang lebih konprehensif.<sup>1</sup>

Istilah pembelajaran dan pengajaran tentu sering ada dengan. Pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* dan pengajaran dari *teaching*. Perbedaan kegiatan belajar. Berdasarkan arti kamus pengajaran adalah proses perbuatan, cara mengajarkan yang konstruksi belajarnya berpusat pada guru. Sedangkan pembelajaran berdasarkan makna leksikal bearti proses, cara perbuatan mempelajari. Jadi perbedaan esensial istila ini dengan pengajaran adalah pada tindk ajar.<sup>2</sup>

Untuk mempelajari siswa sesuai dengan cara dan gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal dan berbagai model

---

<sup>1</sup>Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Ceet. 6*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group,n 2013), hlm. 21.

<sup>2</sup> Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2014), hlm.11-13

pembelajaran. Dalam prakteknya , seseorang guru harus ingat bahwa tidak ada model yang paling cepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri.<sup>3</sup>

Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda.

Model pembelajaran menurut Joice & Weil adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Dalam penerapan model pembelajaran ini harus sesuai dengan kebutuhan siswa.<sup>4</sup>

Istilah model pembelajaran sering dimaknai sama dengan pendekatan pembelajaran. Bahkan terkadang suatu model pembelajaran diberi nama sama dengan nama pendekatan pembelajaran. Sebenarnya model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada makna pendekatan, strategi, metode, dan tehnik.

---

<sup>3</sup> Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta : Aswaja Pressindo, 2014), hlm 161.

<sup>4</sup> Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan kecerdasan Komunikasi Antar Peserta didik*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 72-73.

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, dan taktik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru, dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bunbngkus atau binkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan tehnik pembelajaran.

Model pembelajaran suatu perencanaan atau satu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di kelas dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku media (film-film), tife-tife, program-program media komputer, dan kurikulum ( sebagai kursusnn unuk belajar).<sup>5</sup>

Artinya model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembealajaran kompetensi pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Halaman ini sejalan dengan pendapat Arend bahwa model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu, termasuk tujuannya, langkah-langkahnya (syntax), lingkungannya disistem pengelolaanya.

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, hlm. 318

Menurut Arend memiliki istilah model pembelajaran pada dua alasan penting, *pertama* istilah model memiliki makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode, dan tehnik, *kedua* model pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas, atau praktik mengawasi anak-anak.

Atas dasar pendapat diatas, model pembelajaran dapat di defenisikan sebagai kerangkai konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang logis.

Jadi selama apa yang diajarkan oleh guru itu bersifat fositif atau mengarah pada kepada dalam hal mendidikkk atau mengaar, maka setiap peserta didik wajib untuk mengikuti atau mempelajari apa yang diajarkkan oleh gurunya itu sendiri guna untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.

## **B. Pengertian Model pembelajaran Inovatif**

Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemiukian rupa, sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada

pembelajaran berfokus pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar.<sup>6</sup>

Inovatif /inovasi berasal dari kata latin, *Innovation* yang bearti pembaharuan dan perubahan. Inovasi adalah suatu prubahan yang baru yang menuju kearah perbaikan yang lain atau berbeda dari yang sebelumnya, yang dilakukan dengan sengaja dan berencana (tidak secara kebetulan saja ).<sup>7</sup> Demikian pua Ansyar, Nurtain mengemukakan bahwa inovasi adalah gagasan, perbutan, atau suatu yang baru dalam konteks sosial tertentu untuk menjawab masalah yang dihadapi.<sup>8</sup>

Ibrahim mengemukakan bahwa inovasi pendidikan adalah dalam bidang pendidikan atau inovasi untuk memecahkan masalah pendidikan. Jadi, inovasi pendidikan adalah suatu ide yang disarankan atau diamati sebagai hal yang baru bagi hasil seseorang atau kelompok orang (masyarakat), baik berupa hasil (*inverse*) penemuan baru atau discovery (baru ditemukan orang), yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau untuk memecahkan masalah pendidikan.<sup>9</sup>

Inovatif dimaksudkan bahwa guru hendaknya menciptakan kegiatan-kegiatan atau program pembelajaran yang sifat baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan. Hal ini adalah sebagai upaya mencari suatu pemecahan masalah. Itu disebabkan, karena program tersebut belum perna dilakukan, atau program pembelajaran sejenis

---

<sup>6</sup> Hamza B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*, ( Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2013) , hlm. 106

<sup>7</sup> Abu Ahmad Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 1997), hlm. 19

<sup>8</sup> Nurul Zuria dan Hari Sunaryo, *Inovasi Model pembelajarann Demokratis*, ( Malang : Umum Press, 2009), 207

<sup>9</sup> Mansyur, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Gindo Persada, 1991), hlm. 73

sedang dijalankan akan tetapi masih perlu perbaikan-perbaikan. Dalam hal ini guru dituntut untuk memfasilitas atau menjembatani siswa agar mampu melaksanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Dalam hal ini guru hendak melibatkan organisasi profesi guru seperti MGMP dan institusi pendidikan seperti LPTK agar hasilnya sesuai dengan misi pendidikan.<sup>10</sup>

Dari segi definisinya, pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman konteks siswa menjadi bagian yang sangat penting, karena, dari sinilah seluruh rancangan proses pembelajaran dimulai. Hubungan antara guru dan siswa menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Otonomi siswa sehingga objek pendidikan menjadi titik acuan seluruh perencanaan dan proses pembelajaran dengan mengacu pada pembelajaran aktif dan inovatif.

Pembelajaran inovatif sebagai inovasi pembelajaran dapat mencakup modifikasi pembelajaran, baik dari segi sarana dan prasarana maupun model pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran inovatif bersifat menyenangkan (rekreatif) dan membutuhkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran untuk dapat

---

<sup>10</sup> Hartono, dkk., *PAIKEM Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*, (Pekanbaru Riau : Zanafa Publishing, 2008), hlm. 12

membuat siswa agar aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga lebih efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam berbagai kegiatan inovasi yang dilakukan guru lebih ditkankan pada penerapan gagasan yang lebih praktis dan muda. Dengan demikian kegiatan-kegiatan inovasi yang dilakukan oleh guru dapat berupa gagasan kreatif dan kegiatan sederhana ditingkat kelas yang dianggap dapat mengatasi permasalahan-permasalahan pendidikan di kelas dan sekolah pada umumnya.

Berbagai kegiatan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran inovatif menurut Hermanto dalam Moh. Ansyar dan H. Nurtain meliputi:

1. Mengetahui dan menemui masalah
2. Mengidentifikasi dan meyeleksi alternatif pemecahan masalah
3. Penentuan alternatif pemecahan masalah
4. Melaksanakan
5. Menilai
6. Perbaikann produksi inovasi

Dari seluru rangkain kegiatan tersebut berkaitan sehingga prosuk yang dihasilkan benar-benar merupakan solusi yang mampu memecahkan masalah yang sedang dihadapi oleh guru yang bersnagkutan. Meskipun melalui kegitan inovasi ini para guru mempunyai peluang untuk meningkatkan mutu pembelajaran, akan tetapi dalam memujudkan kegiatan inovasi tergantung kesempatan guru yang ada, biaya, situasi sosial kultural warga sekolah, kualitas kepemimpinan kepala sekolah, dan karakteristik guru sebagai pelaksana kurikulum. Dengan demikian, apabila guru hemdak melakukan kegiatan inovasi dalam pembelajaran sebaiknya memperhatikan

hal- hal tersebut sehingga kegaan inovasi yang dilakukan dapat terleksana denagn baik dan berhasil.

### **C. Jenis Model Pembelajaran Inovatif**

Adapun menurut Prof. Dr. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad di dalam bukunya menyatakan bahwa model-model pembelajaran yang termasuk kedalam model pembelajaran inovatif yaitu:

#### *1. Role of Playning*

*Role of Playning* atau bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkalaku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan mereka masing-masing. Dalam suatu organisasi atau kelompok dimasyarakat Hardari Nawawi.

Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingka orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing. Apabila ditinjau dari istilah metode bermain peran *Role of Playning* adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan atau memerankan cara bertingkalaku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana peserta didik diikutsertakan dalam memainkan peranan didalam memainkan peranan didalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial.

Metode atau model ini kadang-kadang disebut dengan mendramatisasi Trianto, dkk. Dalam metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya

untuk memerankan seseorang toko atau benda-benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan menghayalkan jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan toko yang dibawakan.

#### **a. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Role Of Playning***

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
- 2) Menunjukkan beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya lima orang
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang di persiapkan
- 6) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan atau mengamati skenario yang sedang di peragakan
- 7) Setelah selesai di pentaskan, masing-masing siswa di berikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi
- 11) penutup<sup>11</sup>

#### **b. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Of Playning***

Sala satu kelebihan atau keunggulan metode bermain (*Role Of Playning*) peran yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup menarik perhatian terhadap objek merupakan perwujudan dari konsep minat belajar itu sendiri, dengan demikian secara eksplisit dapat dikatakan bahwa metode bermain peran mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Hamza B. Uno dan Nurdin Muhammad, *Belajar Dengan Pendekatan PAIKEM*, ( Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2013) , hlm. 122-123

Selain itu kelebihan metode bermain peran (*Role Of Playning*) ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mau dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan
4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan
5. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan siswa menjadi dinamis dan penuh antusias
6. Membangkitkan gairah dan sangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat menarik butir-butir hikma yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapang kerja.<sup>12</sup>

### c. Kelemahan Model Pembelajaran *Role Of Playing*

Hakikatnya sebuah ilmu yang tercipta oleh manusia tidak ada yang sempurna, semua ilmu ada kelebihan dan kekurang. Jika kita melihat metode *Role Of Playing* dalam cakupan cara pada proses belajar dan mengajar dalam lingkup pendidikan tentunya selain kelebihan juga terdapat kelemahan. Adapun kekurangan-kekurangan pada model pembelajaran *Role Of Playing* adalah sebagai berikut :

- 1) Metode bermain peran (*Role Of Playing*) memerlukan waktu yang relatif panjang dan banyak

---

<sup>12</sup> Zainal Aqib, *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (INOVATIF)*, (Bandung : Penerbit Yrama Widya, 2014), hlm. 25-26

- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang dituntut sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan sesuatu adengan tertentu
- 4) Apabila pelaksanaan sosidrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus bearti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode lain.<sup>13</sup>

## **2. Make A-Macth ( Mencari Pasangan)**

Model pembelajaran Make A-Macth merupakan model pembelajaran aktif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM), yaitu model pembelajaran kooperatif Learning) yang mengutamakan kerjasama dan kerjasama dan kecepatan diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa belajar dalam kelompok atau bersama siswa lain. Model Pembelajaran Make A-Macth (mencari pasangan) merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Lerna Curran.

Model pembelajaran Make A-Macth (mencari pasangan) diperkenalkan oleh Lerna Curran, pada tahun 1994, pada model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu.<sup>14</sup> Hal-hal yang perlu di persiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan Make A-Macth adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi

---

<sup>13</sup> Andra W. edusogem. bogspot. com/2010/11/19kelbihan dan kekurangan model pembelajaran *Role Of Playing*.html?m=1 (Online, jumat 09/10/2014/05:08.)

<sup>14</sup> *Ibid.*, Zainal Aqib, hlm. 23

pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.<sup>15</sup> Adapun langkah-langkahnya dalam menerapkan model pembelajaran Make A-Macth adalah sebagai berikut :

**a. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran Make A-Macth**

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat sebuah kartu
- 3) Setiap siswa memikirkan jawaban/ soal kartu yang dipegang
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocoj dengan kartunya
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar sertip siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya
- 7) Demikian seterusnya
- 8) Mengambil kesimpulan atau penutup.<sup>16</sup>

Model pembelajaran Make A-Macth merupakan strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi barupun tetap bisa diajarkan melalui model pembelajaran Make A-Macth, dengan catatan ppeserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehinggaa ketika masuk kelas mereka sudah memilki bekal pengetahuan.

**b. Kelebihan model pembelajaran Make A-Macth (mencari pasangan)**

Adapun kelebihan dari model pembelajaran Make A-Macth (mencari pasangan) adalah sebagai berikut :

- 1) Mampu menciptakan susana belajar aktif dan menyenangkan

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, Agus Suprijono, hlm. 94

<sup>16</sup> *Ibid.*, Hamza B. Uno dan Nurdin Muhammad, hlm. 122-123

- 2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,50%
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran (*Let Them Move*)
- 5) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- 6) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluru siswa

**c. Kekurangan model penerapan Make A-Macth (mencari pasangan)**

Adapun kekurangan-kekurangan yang terdapat pada model penerapan Make A-

Macth ( mencari pasangan adalah sebagai berikut :

- 1) Diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan
- 2) Waktu yang tersedia perlu dibatasi jangan sampai siswa terlalu banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- 4) Pada kelas yang gemuk (<30 siswa kelas) jika kurang bijaksana maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali. Tentu saja kondisi ini akan kondisi ini akan mengganggu ketenangan belajar kelas dikiri kanannya. Apabila jika gedung kelas tidak kedap suara. Tetapi hal ini bisa diantisipasi menyepakati dengan beberapa komitmen ketertiban dengan siswa sebelum “ pertunjukan” dimulai. Pada dasarnya mengendalikan kkelas itu tergantung bagaimana kita memotivasinya pada lingkungan pembukaan.

3. *Picture and picture*

*Picture and picture* merupakan suatu rangkaian penyampaian materi ajar dengan menunjukkan gambar-gambar konkrit kepada siswa sehingga siswa dapat

memahami pelajaran dengan jelas tentang makna hakiki dari materi ajar yang disampaikan kepadanya. Jadi, bahan utama dari penggunaan model pembelajaran Tanpa ada gambar tidak akan mungkin bisa dilakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and picture*.

**a. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Picture and picture***

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang dicapai
- 2) Guru menyajikan sebagai pengantar
- 3) Guru menunjukan atau memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi
- 4) Guru menunjukan atau memanggil peserta didik secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar sehingga menjadi urutan yang logis
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
- 6) Dari alasan atau urutan gambar, guru memulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang dicapai
- 7) Kesimpulan atau rangkuman

**b. Kelebihan Model Pembelajaran *Picture And Picture***

Adapun kelebihan-kelebihan model pembelajaran-pembelajaran *Picture and picture* adalah sebagai berikut:

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang akan dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu
- 2) Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukan gambar-gambar dari materi yang ada
- 3) Dapat meningkatkan daya nalar atau pikir siswa sebab ia diseluruh guru untuk menganalisa gambar yang ada
- 4) Dapat meningkatkan tanggungjawab siswa sebab guru mempertanyakan alasan siswa mengurutkan gambar
- 5) Pembelajaran lebih berkesan sebab siswa dapat secara langsung mengamati gambar yang telah dipersiapkan oleh guru

### c. Kekurangan Model Pembelajaran *Picture And Picture*

Adapun kekurangan-kekurangan model pembelajaran *Picture and picture* adalah sebagai berikut:

- 1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus atau berkualitas
- 2) Sulit menemukan gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang telah dimiliki
- 3) Baik guru maupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utamanya dalam membahas suatu materi pembelajaran gambar-gambar yang diinginkan
- 4) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

### 4. *Examples Non Examples*

Model pembelajaran *Examples Non Examples* yaitu suatu rangkaian penyampaian materi ajar kepada siswa dengan menunjukkan gambar-gambar yang relevan yang telah dipersiapkan dan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menganalisisnya bersama teman dalam kelompok yang kemudian diminta hasil dari diskusi yang dilakukan. Jadi, model pembelajaran *Examples Non Examples* berangkat dari data dokumentasi yang kemudian dikembangkan menjadi suatu kajian materi ajar yang menarik untuk dikaji dan diteliti sehingga diperoleh suatu pengetahuan yang sangat berguna yang sebelumnya tidak diketahui.

Dengan demikian yang memandu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa adalah gambar-gambar. Segala jenis dan bentuk penguraian yang dilakukan guru berangkat dari gambar yang ada. Dari gambar guru menjelaskan seluas-luasnya, sedalam-dalamnya dan sepanjang materi ajar kepada siswa. Dengan

kata lain, tuntunan guru dalam mengajar model pembelajaran *Examples Non Examples* adalah gambar.

**a. Langkah-langkah model pembelajaran *Examples Non Examples***

- 1) guru dapat menyiapkan gambar-gambar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 2) guru menempelkan gambar dipapan atau ditayangkan melalui OHP
- 3) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada peserta didik untuk memperhatikan atau menganalisa gambar
- 4) Melalui diskusi kelompok 2-3 orang peserta didik, hasil diskusi dan analisa gambar tersebut dicatat pada kertas
- 5) Tiap kelompok diberi kesempatan membaca hasil diskusinya
- 6) Mulai dari komentar atau hasil diskusi peserta didik, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang diinginkan
- 7) Kesimpulan

**b. Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *Examples Non Examples***

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Examples Non Examples* adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran lebih menarik, sebab gambar dapat meningkatkan perhatian anak untuk mengikuti proses belajar mengajar
2. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar materi yang ada
3. Dapat meningkatkan daya nalar atau pikir siswa sebab ia disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada
4. Dapat meningkatkan kerja sama antara siswa sebab siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dalam menganalisa gambar yang ada
5. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa sebab mempertanyakan alasan siswa mengurutkan gambar
6. Pembelajaran lebih berkesan, sebab siswa dapat secara langsung mengamati gambar yang telah dipersiapkan

**c. Kekurangan model pembelajaran *Examples Non Examples***

Adapun kekurangan-kekurangan model pembelajaran *Examples Non*

*Examples* adalah sebagai berikut :

1. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas
2. Sulit menemukan gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang telah ia milikinya
3. Baik guru maupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utamanya dalam membahas suatu materi pembelajaran
4. Waktu yang tersedia adakalanya kurang efektif sebab seringkali dalam berdiskusi menggunakan waktu yang relatif sama
5. Tidak tersedianya waktu yang khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan

#### **5. *Numbered Heads Together***

*Numbered Heads Together* merupakan penyampaian materi dengan menggunakan kelompok sebagai wadah dalam menyatukan persepsi atau pikiran siswa terhadap pertanyaan yang dilontarkan atau diajukan guru, kemudian akan dipertanggungjawabkan oleh siswa dengan permintaan guru dari masing-masing kelompok. Dengan demikian dalam kelompok siswa diberi nomor masing-masing sesuai dengan nomor urutnya.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran **Numbered Heads Together** diawali dengan Numbering. Guru membagi-bagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya mempertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Jika jumlah peserta didik dalam suatu kelas terdiri dari 40 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan jumlah konsep yang dipelajari, maka tiap kelompok terdiri dari 8 orang. Tiap-tiap orang dalam tiap-tiap kelompok di beri nomor 1-8.

Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok untuk menemukan jawaban. Pada kesempatan ini tiap-tiap kelompok menyatukan kepalanya “ *Heads Together*” berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru.

Langkah berikutnya adalah guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor sama dari tiap-tiap kelompok. Mereka diberi kesempatan memberi kesempatan atas pertanyaan yang telah di terimanya dari guru. Hal ini dilakukan terus hingga semua peserta didik dengan nomor yang sama dari masing-masing kelompok mendapatkan giliran memaparkan jawaban atas pertanyaan guru. Berdasarkan jawaban-jawaban itu guru dapat mengembangkan diskusi lebih dalam, sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban pertanyaan tersebut sebagai pengetahuan yang utuh.

**a. Langkah-Langkah Model Penerapan Pembelajaran *Numbered Heads Together***

Adapun langkah-langkah yang dilakukan ketika akan menerapkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik dibagi dalam kelompok, setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor
- 2) guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya
- 3) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya guna untuk mengetahui jawabanya
- 4) Guru memanggil salah satu nomor peserta didik, dan peserta didik yang lain nomor dipanggil melaporkan hasil kerja sama diskusi kelompoknya.
- 5) Tanggapan dari teman lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain, dan seterusnya.
- 6) Kesimpulan.

### **b. Kelebihan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together***

Adapun kelebihan model pembelajaran *Numbered Heads Together* adalah sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran siswa ditempatkan didalam suatu kelompok untuk berdiskusi
- 2) Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa secara bersama, sebab masing- masing kelompok diberi tugas yang berbeda untuk dibahas
- 3) Melatih siswa untuk menyatukan pikiran, karena *Numbered Heads Together* mengajak siswa untuk menyatukan persepsi dalam kelompok
- 4) Melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain, dari hasil diskusi diminta tanggapan peserta lain.

### **c. Kekurangan model pembelajaran *Numbered Heads Together***

Adapaun yang menjadi kekurangan model pembelajaran *Numbered Heads Together* adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa merasa bingung karena mengapa dalam kelompok, masih ada lagi nomor
- 2) Sulit menyatukan pikiran siswa dalam satu kelompok, karena masing-masing-masing siswa menahan egoisnya
- 3) Diskusi sering kali mengahamburkan waktu yang cukup lama, jadi bisa-bisa waktu tidak cukup dalam melaksanakan proses belajar-mengajar
- 4) Sering terjadi perdebatan yang kurang bermanfaat, karena yang substansif, tetapi pada materi yang kurang penting.
- 5) Siswa yang berdiam akan merasa sulit untuk berdiskusi didalam kelompok dan susah diminta pertanggungjawabanya

### **6. *Cooperatif Script***

Model pembelajaran dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Jadi model pembelajaran *cooperatif Script* adalah penyampaian materi ajara yang diawali dengan pemberian rencana atau ringkasan materi ajar kepada siswa yang kemudian diberikan kesempatan kepada siswa untuk membacanya sejenak dan memberikan atau

memasukan ide-ide ada gagasan-gagasan baru kedalam materi ajar yang diberikan lalu siswa diarahkan untuk menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap materi yang ada secara bergantian sesama bergantian sesama pangsangnya masing-masing.

**a. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Cooperatif Script***

- 1) Guru membagi peserta didik untuk berpasangan
- 2) Guru membagikan wacana atau materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya
- 3) Guru dan peserta didik menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar
- 4) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sedangkan peserta didik yang lain :
  - Menyimak atau menunjuk ide-ide yang kurang lengkap
  - Membantu mengingat atau menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya
- 5). Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Serta lakukan seperti diatas
- 6). Kesimpulan peserta didik bersama-sama peserta guru
- 7). Penutup

**b. Kelebihan model pembelajaran *Cooperatif Script***

Model *Cooperatif Script* baik digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan ide-ide atau gagasan baru, daya pikir, serta mengembangkan jiwa keberanian dalam menyampaikan hal-hal baru yang ia yakni benar. Sehubungan dengan itu, maka secara rinci kebaikan model pembelajaran *Cooperatif Script* adalah sebagai berikut :

- 1) *Cooperatif Script* mengajarkan siswa menjadi percaya pada guru dan lebih lagi kepada kemampuan sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber, dan belajar dari siswa lain.
- 2) *Cooperatif Script* mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan ide temanya, ini secara khusus bermakna ketika dalam prose pemecahan masalah
- 3) *Cooperatif Script* membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dengan siswa yang lema dan menerima perbedaan ini

- 4) *Cooperatif Script* suatu strategi yang efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan hasil prestasi, percaya diri dan hubungan internasional positif antara satu siswa dengan lain, meningkatkan keterampilan manajemen waktu dan sikap positif terhadap sekolah
- 5) *Cooperatif Script* banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawaban dan menilai ketetapan jawaban itu
- 6) *Cooperatif Script* suatu strategi yang dapat digunakan secara bersama dengan orang lain seperti pemecahan masalah
- 7) *Cooperatif Script* mendorong siswa lemah untuk tetap berbuat, membantu siswa pintar dalam mengidentifikasi cela-cela dalam pemahamannya
- 8) Intraksi yang terjadi selama *Cooperatif Script* membantu dan memotivasi siswa dan mendorong pemikirannya.
- 9) Dapat memberikan kesempatan pada siswa pada para siswa belajar keterampilan bertanya dan menghormati suatu masalah
- 10) Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan, dan mengerjakan keterampilan dalam berdiskusi
- 11) Memudahkan siswa intraksi sosial
- 12) menghargai ide orang lain yang dirasa lebih baik
- 13) meningkatkan kemampuan berfikir kreatif

### c. Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperatif Script*

Setiap model pembelajaran yang jelas pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model pembelajaran *Cooperatif Script* ini. Adapun yang menjadi kelemahan model pembelajaran *Cooperatif Script* adalah sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa mungkin pada awalnya segan mengeluarkan ide, takut dinilai temanya dalam group
- 2) Tidak semua siswa secara otomatis memahami dan menerima filosofi *Cooperatif Script*. Guru banyak tersita waktu untuk mensosialisasikan belajar dengan cara ini
- 3) Penggunaan *Cooperatif Script* harus sangat rinci melaporkan setiap penampilan siswa dan setiap tugas siswa dan banyak menghabiskan waktu dalam menghitung hasil prestasi group
- 4) Meskipun kerja sama sangat penting untuk ketuntasan belajar siswa banyak aktifitas kehidupan dan didasarkan pada usaha individual, namun siswa harus belajar menjadi percaya diri. Itu susah untuk dicapai karena memiliki latar belakang yang berbeda

- 5) Suit membentuk kelompok yang solid yang dapat bekerja sama secara harmonis
- 6) Penilaian terhadap murid sebagai individu menjadi sulit karena tersembunyi dibelakang kelompok.

### **7. Jigsaw ( Model Tim Ahli)**

Pembelajaran dengan model *Jigsaw* diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Guru bisa menuliskan topik yang akan pada papan tulis, white board, penyampaian power point, dan sebagainya. Guru menanyakan kepada peserta didik apa yang mereka ketahui tentang topik tersebut. Kegiatan sumbang saran ini dimaksud untuk mengaktifkan skema atau struktur kognitif pesert didik agr lebih siap menghadapi kegiatan pembelajaran yang baru

Selanjutnya guru membagi-bagi kelas menjadi kelompok-kelompok lebih kecil, jumlah kelompok bergantung pada jumlah konsep yang terdapat pada topik yang dipelajari. Misalnya topik yang disajikan adalah model penelitian sejarah, karena topik ini terdiri dari konsep heuristik, kritik, interpretra dan historigrapi maka kelompok menjadi empat. Jika satu kelas terdapat 40 orang siswa, kelompok, heuristik, kelompok keritikkk, kelompok, interprestrasi, dan kelompok histoorigrafi. Kelompok-kelompok ini disebut *home teams* (kelompok asal)

Setelah kelompok asal terbentuk, guru membagikan materi tekstual kepada tiap-tiap kelompok. Setiap orang dalam setiap kelompok bertanggung jawab mempelajari materi tekstual yang dari guru. Kelompok heuristik akan menerima materi te tekstual dari guru tentang heuristik. tiap orang dalam kelompok heuristik

mempunyai tanggung jawab mengkaji secara mendalam konsep tersebut demikian pula kelompok kritik, tiap-tiap orang dalam kelompok ini mendalam konsep kritik demikian pula seterusnya.

Sesi berikutnya membentuk *expert teams* (kelompok ahli). Jumlah kelompok ahli tetap empat. Setiap kelompok ahli mempunyai 10 anggota yang berasal dari masing-masing kelompok asal. Karena jumlah anggota setiap kelompok asal adalah 10 orang. Maka aturlah sedemikian rupa yang terpenting adalah di setiap kelompok asal yang berbedanya tersebut. Dalam satu kelompok ahli ada anggota dari kelompok heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi.

Setelah terbentuk kelompok ahli berikan kesempatan kepada mereka berdiskusi. Melalui diskusi kelompok ahli diharapkan mereka memahami topik model penelitian sejarah sebagai pengetahuan yang utuh, yaitu merupakan pengetahuan struktur yang mengintegrasikan hubungan antar konsep heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi. Setelah diskusi kelompok ini selesai, selanjutnya mereka kembali ke kelompok asal. Artinya anggota-anggota berasal dari kelompok heuristik berkumpul ke kelompoknya yaitu kelompok heuristik dan seterusnya. Setelah mereka kembali ke kelompok asal berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Kegiatan ini merupakan refleksi terhadap pengetahuan yang telah mereka dapatkan hari ini hasil diskusi dikelompokan ahli.

Sebelum pembelajaran diakhiri diskusi dengan seluruh kelas perlu dilakukan evaluasi atau penjelasan dari guru, selanjutnya, guru menutup pembelajaran dengan memberikan review terhadap topik yang telah dipelajari.

### **1. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Jigsaw* ( Model Im Ahli)**

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *jigsaw* (model im ahli adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik dikelompokkan menjadi 4 anggota tim
- 2) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda
- 3) Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan
- 4) Anggota tim dari yang berbeda yang telah mempelajari bagian atau sub bab mereka
- 5) Setelah selesai diskusi sebagai tim ahli, maka tiap anggota ahli kembali ke kelompok asal dan bergantian menjelaskan kepada teman satu tim mendengarkan sungguh-sungguh
- 6) Tim ahli mempersentasikan hasil diskusi
- 7) guru memberi evaluasi
- 8) Penutup

### **2. Kelebihan Model Pembelajaran *Jigsaw* ( Model Im Ahli)**

Menurut Zaini, dkk., Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekali gus mengajarkan kepada orang lain. Model pembelajaran *jigsaw* dapat cara efektif dalam mencapai hasil belajar akademik maupun sosial, dan secara khusus bermakna dalam keadaan seperti berikut :

1. Ketika kita ingin menekankan pentingnya belajar kolektif
2. Ketika kita ingin siswa menukar ide dan melihat bahwa mereka dapat belajar dari satu dengan yang lain dan saling membantu
3. Ketika kita ingin mendorong dan ingin mengembangkan kerja sama antar siswa dan membangun rasa hormat antara siswa pintar dengan siswa yang lemah, khususnya dalam membagi kelas secara kultur dan dalam kelas termasuk siswa cacat

4. Ketika ingin meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa
5. Ketika kita ingin meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam terhadap materi melalui eksplorasi
6. Ketika ingin meningkatkan percaya diri siswa dan meningkatkan penerimaan mereka terhadap perbedaan individu. ( Martinis Yamin & Bansil I. Ansari

Beberapa keuntungan penggunaan model jigsaw menurut Martinis Yamin dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1. Mendengarkan siswa menjadi percaya pada guru dan lebih percaya lagi pada kemampuan sendiri untuk berfikir, mencari informasi dari sumber lain, dan belajar dari siswa lain.
2. Mendorong siswa untuk mengungkapkan idenya secara verbal dan membandingkan dengan dengan ide temannya. Ini secara khusus bermakna ketika dalam proses pemecahan masalah
3. Membantu siswa belajar menghormati siswa yang pintar dan menghormati siswa yang lemah dan menerima perbedaan ini
4. Suatu strategi efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri interpersonal positif manajemen waktu dan sikap positif terhadap sekolah
5. Banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawaban dan menilai kesempatan itu
6. Suatu strategi yang dapat digunakan secara bersama dengan orang seperti pemecahan masalah
7. Mendorong siswa lemah untuk berbuat dan membantu siswa pintar mengidentifikasi jelas-jelas dalam pemahamannya
8. Intraksi yang terjadi selama belajar kelompok membantu memotivasi siswa dan mendorong pemikirannya
9. Dapat memberikan kesempatan pada para siswa belajar keterampilan bertanya dan mengomentari suatu masalah
10. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan diskusi
11. Memudahkan siswa untuk melakukan intraksi sosial
12. Menghargai ide orang lain yang dirasa lebih baik
13. Meningkatkan kemampuan berpikir

### **3. Kelemahan Model Pembelajaran *Jigsaw* (Model Im Ahli)**

Namun disamping kelebihan atau keuntungan penggunaan model *Jigsaw* dalam proses belajar mengajar ada juga keterbatasan. Adapun keterbatasan adalah sebagai berikut :

1. Beberapa siswa mungkin pada awalnya segan mengeluarkan ide, takut dinilai temanya dalam grup
2. Tidak otomatis memahami dan menerima filosofi *jigsaw*. guru banyak tersita waktu yang mesosialisasikan siswa belajar dengan cara ini
3. Penggunaan model *jigsaw* harus sangarinci melaporkan setiap penampilan siswa dan tugas siswa, dan banyak menhbiskan waktu menghitung hasil prestasi gruup
4. Meskipun kerjasama sangat penting untuk ketuntasan belajar siswa, banyak aktifitas kehidupan didasarkan pada usaha individual.
5. Sulit membenuk kelompok yang dapat kerjasama secara harmonis. penilaian terhadap murid sebagai individu menjadi sulit karena tersembunyi dibelakang kelompok.

### **6. *Snowball Throwing***

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan rangkaian materi ajar yang diawali dengan penyampaian materi, lalu membentuk kelompok dan ketua kelompoknya, kemudian masing-masing dan menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan guru kepada temanya serta dilanjutkan masing-masing pepserta didik diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.

Inti dari model *Snowball Throwing* adalah menjelaskan pada ketua kelompok menjelaskan pada anggotanya, dan masing-masing anggota membuat pertanyaan yang akan dimasukan kedalam bola, lalu bola tersebut dilempar kepada siswa lain untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam bola tersebut.

**a. Langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing***

Adapun langkah-langkah dalam menerapkan model pembelajaran *Snowball*

*Throwing* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi yang akan disajikan
- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok, dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran
- 3) Masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya dan menjelaskan pada anggotanya tentang apa yang sudah dijelaskan guru kepada temanya
- 4) Masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
- 5) Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar kepada peserta didik.
- 6) Setelah peserta didik dapat bola yang berisi pertanyaan untuk menjawab pertanyaan
- 7) Penutup

**b. Kelebihan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Adapun kebaikan yang didapat didalam model pembelajaran *Snowball*

*Throwing* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa sebab ada sebuah kelompok yang diberi tugas kepada teman-temannya
- 2) Melatih siswa untuk menjadi mandiri
- 3) Menumbuhkan kreatifitas belajar siswa sesuai dengan yang diinginkan
- 4) Belajar lebih hidup, karena semua siswa aktif membuat pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan yang jauh pada dirinya.

**c. Kelemahan Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Adapun kelemahan yang terdapat pada model pembelajaran *Snowball Throwing*

adalah sebagai berikut :

- 1) Ketua kelompok sering sekali menyampaikan materi pada temanya tidak sesuai dengan apa yang disampaikan oleh guru kepadanya
- 2) Sulit bagi siswa untuk menerima penjelasan dari teman atau ketua kelompok
- 3) Sulit bagi siswa untuk membuat pertanyaan secara baik dan benar
- 4) Sulit dipahami oleh siswa yang menerima pertanyaan yang kurang jelas arahnya sehingga merpotkan dalam menjawab pertanyaan tersebut
- 5) Sulit mengontrol apakah pembelaran tercapai atau tidak

## **7. Bertukar pasangan**

*Bertukar pasangan* merupakan sala satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menekankan pada pencarian pasangan masing-masing siswa untuk mendiskusikan atau membicarakan tugas yang diberikan guru. Yang kemudiann bertukar pasangan lagi untuk memperkaya atau mencari kebenaran dari jawaban tugas yang telah diberikan guru :

### **a. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Bertukar Pasangan**

Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam menerapak model pembelajaran *Bertukar* pasangan adalah sebagai berikut :

- 1) Setiap peserta didik mendapatkan pasangan ( guru bisa menunjukkan pasangan atau peserta didik memilih pasangan
- 2) Guru memberikan tugas daan peserta didik megerjakan tugas dengan pasangannya
- 3) Setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan satu pasangan lain
- 4) Kedua pasangan tersebut bertukar pasangan
- 5) Temuan baru yang didapat dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula
- 6) Penutup

### **b.Kelebihan Model Pembelajaran Bertukar Pasangan**

Model pembelajaran Bertukar pasangan ini baik digunakan dalam rangka meningkatkan intraksi proses belajar mengajar. Jadi, bila guru mengiginkan siswa

agar lebih berintraksi sesamanya, maa digunakan model ini, sebab model ini menekan pada intraksi pada sesama siswa. Oleh karena itu kelebihan model ini meliputi :

- 1) Dapat meningkatkan intraksi antar siswa
- 2) Dapat meningkatkan komunikasi diantara siswa
- 3) Dapat memperdalam pengetahuan yang ia miliki dengan teman atau pasangannya
- 4) Dapat memperkaya pengetahuan yang ada dengan membandingkan dengan pengetahuan pasangannya

### **c. Kekurangan Model Pembelajaran *Bertukar Pasangan***

Adapun kekurangannya terdapat pada model pembelajaran *Bertukar pasangan* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sulit menemukan pasangan yang pas dan seide dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru
- 2) Sulit memahami materi karena dalam waktu yang relatif singkat yang dan harus bertukar pasangan lagi
- 3) Situasi belajar ricu atau gadu karena setiap orang akan berbicara dengan esama pasangannya
- 4) Sulit mengetahui materi yag disampaikan dapat dicerna dan dipahami oleh siswa atau tidak.

## **8. *Word Squwer***

Model pembelajaran *Word Squwer* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kotak-kotak yang berupa teka-teki silang sebagai alat dalam menyampaikan materi rajar dalam prose belajar mengajar. Jadi, membuat adalah media utama dalam menyampaikan materi ajar.

Kotak-kotak yang tela dipersiapkan akan didisi oleh siswa atau mengarsir huruf-huruf yang ad yang jawaban dari pertanyaan yang dipersiapkan oleh guru.

Dengan demikian ada dua hal yang perlu dalam menggunakan model pembelajaran ini yaitu membuat kotak, dan pertanyaan dalam rangka mengisi kotak :

**a. Langkah- Langkah Model Penerapan *Word Squwer***

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan model

*Word Squwer* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan lembaran kerja yang akan digunakan proses belajar mengajar.
- 2) Guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- 3) Guru membagikan lembaran kegiatan yang sesuai contoh
- 4) Peserta didik menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai dengan jawaban
- 5) Berikan poin setiap jawaban dalam kotak

**b. Tugas Model Pembelajaran *Word Squwer***

- 1) Buatlah kurang-kurangnya lima kalimat menurut pendapatmu sendiri. Secara ringkas harus mencakup paling sedikit empat kata dari daftar diatas dan setiap kata dapat dipakai berulang-ulang
- 2) Kerja kelompok : diskusikanlah kalimat-kalimat anda apabila kalimat-kalimat anda sudah benar
- 3) Hasil diskusi kelompok di diskusikan kembali untuk mendapatkan kesimpulan.

Contoh kotak jawaban :

T	Y	E	N	I	O	K	N
R	A	U	A	N	K	U	O
A	B	A	R	T	E	R	M
N	A	N	I	R	R	S	I
S	D	G	I	I	T	G	N
A	O	N	L	S	A	I	A
K	L	A	A	I	S	R	L
S	A	C	E	K	B	O	S
I	R	I	N	G	G	I	T

### c. Contoh soal model pembelajaran *Word Squwer*

Adapun contoh soal yang terdapat didalam model pembelajaran *Word Squwer*

yaitu :

- 1) Serbelum orang mengenal uang oorang melakukan pertukan dengan cara.....
- 2) ..... digunakan sebagai alat pembayarn yang sah
- 3) Uang .....saat ini banyak dippalsukan
- 4) Nilai bahan pembuatan disebut.....
- 5) Kemampuan uang untuk dapat ditukar dengan barang mata uang asing disebut.....
- 6) Nilai perbandingan uang dalam negara dengan mata uang asing disebut.....
- 7) Nilai yang tertulis pada mata uang disebut nilai .....
- 8) Dorongan seseorang untuk menyimpan uang untuk keperluan jual beli disebut .....
- 9) Perintah tertulis dari seseorang yang mempunyaii rekening ke bank untuk membayar sejumlah uang disebut .....

### d. Kelebihan Model Pembelajaran *Word Squwer*

Model pembelajaran ini baik digunakan dalam rangka meningkatkan gaya pikir siswa secara acak dan mempermudah cara siswa untuk memahami materi ajar. Disamping itu dengan menggunakan model ini akan meningkatkan hasi belajar siswa sebab siswa diajak untuk aktif mencari jawaban atau mengarsir kotak yang dianggapnya benar dengan mempertanyakan yang ada. Untuk itu, secra rinci dapat dituliskan kebaiak model pembelajran ini adalah sebagai berikut

- 1) Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi ajar, sebab ia diarahkan untuk mencari jawaban di dalam kotak
- 2) Dapat mempermudah guru dalam menguraikan materi ajar. Sebab guru dapat mengarahkan siswa siswa kepada kotak-kotak yang telah dipersiapkan sebelumnya.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas anak, sebab ia akan terus mengarsir huruf sesuai dengan jawabanya
- 4) Menghindari rasa bosan anak dalam belajar, sebab adanya aktivitas yang tidak membuat anak jenuh dan bosan mengikuti pelajaran.

#### **e. Kelemahan Model Pembelajaran *Word Squwer***

Adapun kelemahan yang terdapat di dalam model pembelajaran *Word Squwer* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat kotak yang bervariasi dari seorang guru
- 2) Seringkali dijumpai antara kotak yang tersedia tidak sesuai dengan pertanyaan yang ada
- 3) Membuat pertanyaan yang memerlukan jawaban yang pasti membutuhkan kemampuan yang tinggi dari seorang guru.<sup>17</sup>

### **D. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerapan Model-Model Pembelajaran**

#### **Inovatif**

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan model-model pembelajaran inovatif yang akan diteliti di Madrasah Tsanawiyah Paradigma Palembang yaitu :

#### **1. Faktor Internal**

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang meliputi faktor-faktor sebagai berikut :

---

<sup>17</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, ( Medan : Media Persada, 2011. Hlm. 3

- a. Faktor usia
- b. Pendidikan terakhir
- c. Pengalaman mengajar
- d. Status kepegawaian
- e. Status sertifikasi
- f. Serta jenis dan jumlah palatihan atau workshop yang perna diikuti.

## ***2. Faktor Eksternal***

Sedangkan faktor eksternal faktor-faktor yang sedang dari luar diri seseorang guru atau fakktor yang mendukung dalam hal penerapan model pembelajaran inovatif yang meliputi seperti faktor-faktor dibawa ini :

- a. Faktor kuantitas dan kualitas serta sarana prasarana yang tersedia
- b. Dukungan pimpinan madrasah, baik berupa dukungan moral maupaun dukungan program.