

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Metode *Braintorming*

1. Pengertian Metode *Brainstorming*

Menurut Muhammad Athiyah Al-Abrasyi “mengartikan Metode sebagai jalan yang dilalui untuk memperoleh pemahaman pada peserta didik.¹ Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yan sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan.²

Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat di implementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.³ Berbagai macam Metode pembelajaran saat ini yang sangat variatif dapat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas. Akan tetapi, seorang guru hendaknya selalu memperhatikan banyak faktor dalam memilih dan

¹ Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014) Hlm. 166

² Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2014) Hlm. 231

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016) Hlm. 147

menetapkan metode tersebut.⁴ Metode dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mendapat tujuan tertentu.⁵

Metode pembelajaran itu sendiri tidak terlepas dari sumber pokok ajaran dalam agama Islam yakni Al-Qur'an. Al-Qur'an sendiri banyak membahas mengenai metode pembelajaran yang sebenarnya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah An-nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ط إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : *“serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”*(Q.S An-Nahl: 125)⁶

Berdasarkan dari ayat tersebut jelas bahwa seorang guru untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dan juga baik melihat prinsip yang telah ada didalam Al-Qur'an, hal ini dilakukan untuk bahan seorang guru menyampaikan pengetahuan kepada siswanya. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran agar proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

⁴ Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) Hlm. 95

⁵ Tim Pengembangan Mkdip Kurikulum Dan Pembelajaran, *Kurikulum & Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2013), Hlm. 53

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya Al-Hikmah*, (Bandung: Diponegoro. 2011) Hlm. 281

Menurut Danajaya, *Brainstorming* adalah dirancang untuk mendorong kelompok mengekspresikan berbagai macam ide dan menunda penilaian-penilaian kritis. Setiap orang menawarkan ide yang dicatat, kemudian dikombinasikan dengan berbagai macam ide yang lainnya. Pada akhirnya kelompok tersebut setuju dengan hasil akhirnya.

Brainstorming merupakan bentuk dari pengembangan metode diskusi. Model diskusi banyak dikembangkan menjadi Metode pembelajaran baru salah satunya yaitu metode *Branstorming*. Diskusi adalah membahas suatu masalah oleh sejumlah anggota kelompok, setiap anggota kelompok bebas untuk menyumbangkan ide, saran, pendapat, informasi yang dimiliki, dan gagasan.⁷

Metode Curah Pendapat (*Brainstroming*) adalah metode pengumpulan sejumlah besar gagasan dari sekelompok orang dalam waktu singkat. Metode ini sering digunakan dalam pemecahan/ penyelesaian masalah yang kreatif dan dapat digunakan sendiri atau sebagai bagian dari strategi lain. Kegiatan curah pendapat sangat berguna untuk membangkitkan semangat belajar dan suasana menyenangkan ke dalam kegiatan kelompok, serta mengembangkan ide kreatif masing-masing peserta didik. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sebanyak

⁷ Muhammad Afandi Dkk, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, (Semarang: Unissula Press, 2013) Hlm. 103

mungkin gagasan mengenai topik tertentu.⁸ Peraturan dalam melaksanakan *Brainstorming* adalah sebagai berikut:

a. Tidak Ada Kritik

Guru tidak boleh mengkritik ide yang disampaikan dan setiap ide diperbolehkan. Peserta didik juga tidak dibolehkan menilai atau mengkritik ide dalam tahap mengeluarkan ide. Penilaian ditangguhkan hingga tahap evaluasi ide. Jika tidak ada penilaian dan kriti pada tahap penyampaian ide. Hambatan dalam menyampaikan ide dapat diatasi sehingga potensi kreatif individu atau kelompok dapat berkembang.

b. Bebas dan Santai

Setiap peserta didik bebas untuk menyumbangkan ide setiap saat dan membangun ide-ide lain bagi dirinya.

c. Fokus pada Kuantitas Ide (Bukan Kualitas)

Tujuan kegiatan adalah untuk menghasilkan ide sebanyak mungkin. Pada tahap awal kegiatan, sangat penting untuk menggali ide yang disampaikan peserta didik. Guru sebaiknya menetapkan target, misalnya seratus ide dalam 20 menit.

d. Setiap ide harus dicatat, walaupun bukan merupakan ide yang bagus atau mirip dengan ide yang telah disampaikan sebelumnya, asalkan dikemukakan dengan cara yang berbeda.

⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016) Hlm. 203

e. Inkubasi Sebelum Menevaluasi

Langkah ini merupakan langkah yang sering dilupakan, namun penting untuk dilakukan. Peserta didik harus diberi kesempatan untuk berhenti atau istirahat (beberapa menit atau mungkin satu malam) setelah tahap mengemukakan ide.⁹

Sudah dijelaskan di atas bahwa melakukan brainstorming harus dengan peraturan yang sudah ditetapkan dan poin pertama sendiri itu merupakan poin paling penting dalam terselenggaranya metode *Brainstorming*. Itupun juga diperkuat dengan adanya ayat di dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tidak mencari-cari perdebatan dengan cara mengkritik argumen seseorang dan Ayat tersebut yang berbunyi sebagai berikut:

وَأَطِيعُوا اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَلَا تَنَازَعُوا فَتَفْشَلُوا وَتَذْهَبَ رِيحُكُمْ وَاصْبِرُوا إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Yang artinya: *“Dan taatlah kepada Allah dan Rasul-Nya dan janganlah kamu berbantah-bantahan, yang menyebabkan kamu menjadi gentar dan hilang kekuatanmu dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”* (QS al-Anfaal [8]: 46)¹⁰

⁹ *Ibid.*, Hlm. 204-205

¹⁰ Departemen Agama Ri, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya Al-Hikmah*, (Bandung: Diponegoro. 2011) Hlm.

Jadi metode *Brainstorming* adalah suatu bentuk metode yang berbentuk diskusi kelompok yang bertujuan untuk memicu anggota kelompok agar mengeluarkan gagasan-gagasan, ide-ide dan pendapat mereka. Dengan penggunaan Metode *Brainstorming* diharapkan dapat membuat pembelajaran dikelas lebih santai namun terarah.

2. Tahapan Metode *Brainstorming*

Tahapan yang umum dilakukan dalam mengumpulkan mengevaluasi ide melalui *Brainstroming* adalah sebagai berikut: Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan *Brainstorming* pada umumnya adalah 20 sampai 30 menit untuk tahap pembangkit ide dan 40 sampai 60 menit untuk tahapan evaluasi. Kegiatan ini dapat menggunakan *Flipchart* atau papan tulis (*whiteboard/blackboard*) dengan kelengkapan alat tulisnya (spidol atau kapur). Tahapan pelaksanaan kegiatan Curah Pendapat (*Brainstorming*) adalah sebagai berikut:¹¹

- a. Pahami aturan untuk melakukan *Brainstorming* dan Sampaikan atau kemukakan kembali aturan tersebut, serta menempelkannya di dinding sehingga semua peserta didik dapat melihat lembaran aturan tersebut.
- b. Tuliskan topik bahasan pada *Flipchart* atau papan tulis/*whiteboard*, yakni apa yang akan dibahas dalam *Brainstorming*?
Topik dapat dipersiapkan sesuai silabus atau diperoleh

¹¹Ridwan Abdul Sani, *Opcit* Hlm. 205

berdasarkan contoh nyata dari kelompok atau menciptakan topik menyenangkan untuk penguasaan sebuah teknik. Contoh topik: berapa banyak cara yang dapat anda lakukan untuk menggunakan kertas bekas? Bagaimana cara mengurangi kemacetan lalu lintas perkotaan? Gunakan kata-kata “berapa banyak” atau “bagaimana” dalam pernyataan pokok bahasan karena hal ini akan membantu mengarahkan peserta didik/ kelompok untuk menghasilkan berbagai ide dan solusi. Jika pokok bahasan tersebut sebelum guru/ fasilitator melanjutkan pada tahap berikutnya. Peserta didik tidak perlu memiliki pengetahuan teknis atas pokok bahasan yang dikaji, dan guru cukup memberikan penjelasan selama dua sampai tiga menit saja.

- c. Guru menunjuk seorang peserta didik untuk menuliskan ide-ide pada *flipchart* / papan tulis. Peserta didik yang dipilih hendaknya dapat menulis dengan cepat dan terbaca.
- d. Guru meminta peserta didik atau kelompok untuk mengemukakan ide yang terkait dengan topik yang dibahas. Ide yang dikemukakan di catat di *Flipchart*/ papan tulis. Jika halaman *Flipchart* sudah penuh, kertas *Flipchart* ditempelkan di dinding sehingga semua ide terpajang. Jika menggunakan papan tulis,

buat intisari nya saja sehingga dapat ditulis semuanya. ¹²

Pengumpulan ide dihentikan jika tidak ada lagi ide yang dihasilkan atau batas waktu pengumpulan ide telah tercapai.

- e. Berhenti sesaat untuk menetasakan ide (masa inkubasi). Jika direncanakan untuk melanjutkan ketahap evaluasi (pada satu pertemuan), istirahat dapat diselangi dengan diskusi untuk mengklarifikasi ide-ide tersebut, bukan untuk mengkritik.
- f. Tahap evaluasi ide. Evaluasi dilakukan setelah masa inkubasi. Sebelum memilah dan memilih ide praktis, biarkan kelompok untuk meninjau setiap ide dengan cara berikut:
 - 1) Mana ide yang positif ?
 - 2) Mana ide yang mirip dengan ide lainnya?
 - 3) Mana ide yang tidak positif tapi menarik?

Gunakan kegiatan peninjauan ini sebagai batu loncatan untuk mengembangkan ide menjadi pilihan praktis. Kelompok memulai mengurangi daftar ide menjadi pilihan praktis. Kelompok mulai mengurangi daftar ide yang telah dicatat menjadi beberapa ide potensial dan menari untuk dianalisis dna dipertimbangkan lebih lanjut. ¹³

Kegiatan *Brainstorming* dapat dilakukan pada masing-masing kelompok dengan memperhatikan kualitas ide yang diajukan. Lantas

¹² *Ibid.*, Hlm. 206

¹³ *Ibid.*, Hlm. 206-207

ukuran kuarto dapat digunakan jika *Flipchart* tidak tersedia. Setiap kelompok harus menghasilkan ide yang baik dan tidak dimonopoli oleh pimpinan kelompok. Jika anggota kelompok tidak aktif menyumbangkan ide akibat manipulasi ketua kelompok, guru perlu menekankan kembali aturan dan proses, dan membangun reaksi positif kelompok menjadi latihan dan proses. Hal lain yang perlu ditinjau pada kelompok adalah kualitas pemimpin/ ketua kelompok yang seharusnya antusias, memiliki ras humor, mampu mengemukakan ide sendiri ketika ide kelompok mulai mengering, dan hal lain yang dapat membantu keberhasilan kelompok. Beberapa variasi dapat dilakukan dalam pelaksanaan *Brainstorming*, misalnya sebagai berikut:

- a. Pengumpulan ide berkeliling (*Brainstorming circle*), yakni melakukan pengumpulan ide dalam setiap kelompok ditulis oleh setiap anggota kelompok secara bergantian pada selembar kertas. Ketua kelompok dapat memulai menulis sebuah ide, kemudian kertas diberikan pada teman di sebelahnya dan diminta untuk menulisnya idenya,¹⁴ demikian seterusnya sampai semua peserta didik menulis idenya.
- b. Curah pendapat dengan bergerak berkeliling (*carousel Brainstorming*) dapat dilakukan dengan menempelkan masing-masing kertas pendapat kelompok pada dinding atau ditempel

¹⁴ *Ibid.*, Hlm. 207

dimeja kelompok, dan anggota kelompok yang lain menambahkan ide pada kertas tersebut. Masing-masing kelompok mungkin memiliki ide yang berbeda dengan kelompok lain, namun kelompok lain dapat menambahkan ide ketika bergerak berkeliling memantau pekerjaan kelompok yang lain.

- c. Pemilihan konsep-konsep utama dari daftar ide dan membuat pencabangan pada ide lainnya (*Brainstorming Tree*). Pembuatan jejaring ide ini dapat dilakukan pada tahap evaluasi dalam upaya memilih ide yang paling penting atau mengidentifikasi faktor-faktor yang saling terkait dengan topik dan masalah yang akan diselesaikan.
- d. Pengumpulan ide tiga langkah (*Blender*), yakni proses mengumpulkan ide secara berkelompok mulai dari¹⁵ pengembangan ide individu. Tahapan *blender Brainstorming* ini adalah sebagai berikut:
 - 1) Masing-masing peserta didik menuliskan enam kata yang terkait dengan topik yang dibahas.
 - 2) Peserta didik mencari pasangan dan membandingkan daftar kata yang mereka buat, membuat revisi (jika ada

¹⁵ *Ibid.*, Hlm. 208

yang sama) serta menambah kata secara bersama sehingga diperoleh dua belas kata.

- 3) Masing-masing pasangan bergabung sehingga membentuk kelompok yang terdiri dari empat orang. Kelompok yang terdiri dari empat orang. Kelompok baru ini kemudian membandingkan daftar kata serta membuat revisi sehingga diperoleh 24 kata. Masing-masing kelompok membuat empat kategori atas daftar kata yang telah ditulis, dan membuat nama kategori tersebut.¹⁶

3. Kelebihan dan kelemahan *Brainstorming*

Penerapan metode *Brainstorming* bermanfaat yaitu siswa lebih aktif dan berfikir kreatif mengemukakan gagasan. Terkadang penggunaan metode *Brainstorming* tidak berjalan sesuai rencana karena beberapa faktor. Diantaranya peserta tidak memenuhi aturan yang telah ditetapkan misalnya:

- a. memberi komentar terhadap ide yang dilontarkan oleh anggota kelompok.
- b. siswa yang belum gilirannya sudah menyampaikan idenya.
- c. siswa tidak bisa melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

¹⁶ *Ibid.*, Hlm. 208

Selain itu, faktor non teknis seperti rasa takut salah, kurang antusias, dan kurangnya kerjasama antar siswa, maka dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung peranan guru sangat penting untuk kesuksesan pembelajaran. Semua metode pembelajaran selain memiliki keunggulan juga kelemahan seperti halnya metode *Brainstorming* juga memiliki keunggulan dan kelemahan.

Menurut Roestiyah metode *brainstorming* digunakan karena memiliki banyak kelebihan seperti:

- a. Anak-anak aktif berfikir untuk menyatakan pendapat.
- b. Melatih siswa berfikir dengan cepat dan tersusun logis.
- c. Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan guru.
- d. Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.¹⁷
- e. Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang pandai atau dari guru.
- f. Terjadi persaingan yang sehat
- g. Siswa merasa bebas dan gembira
- h. Suasana demokrasi dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Selain itu metode *Brainstorming* memiliki kelemahan yang perlu diatasi ialah:

¹⁷ Muhammad Afandi Dkk., *Opcit* Hlm. 105

- a. Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berfikir dengan baik.
- b. Siswa yang kurang selalu ketinggalan.
- c. Kadang-kadang pembicaraan hanya dimonopoli oleh siswa yang pandai saja.
- d. Guru hanya menampung pendapat tidak merumuskan kesimpulannya.
- e. Tidak menjamin pemecahan masalah.
- f. Masalah dapat berkembang kearah yang tidak diharapkan.

Metode ini lebih dinamis dan menyenangkan karena setiap siswa diberi kesempatan untuk berbicara atau menuliskan idenya, pendapatnya, dan komentarnya.¹⁸

B. Konsep Keaktifan Siswa

1. Pengertian Keaktifan Siswa

Menurut KBBI aktif adalah Giat, dinamis. Dan keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan.¹⁹

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam buku Belajar dan Pembelajaran, Keaktifan sebagai “Primus Motor” dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan belajar, siswa dituntut untuk selalu aktif memproses dan mengolah perolehan belajarnya. Untuk dapat memproses

¹⁸ *Ibid.*, Hlm. 106

¹⁹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi)*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014). Hlm. 78

dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, pembelajar dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil dari suatu reaksi kimia, membuat karya tulis, membuat kliping, dan perilaku sejenis lainnya. Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran.²⁰

Keaktifan anak dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru di dalam proses pembelajaran. Demikian pula berarti harus dapat diterapkan oleh siswa dalam setiap bentuk kegiatan belajar. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional dan fisik jika dibutuhkan.²¹

Menurut J. Piaget, seorang anak berpikir sepanjang ia berbuat, tanpa berbuat anak tak berpikir, agar ia berpikir sendiri (aktif), ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Disini berlaku prinsip “*Learning by doing, Learning by doing experience*”, Menurut prinsip ini seorang guru hanya menyajikan bahan pembelajaran, peserta didiklah yang mengolah dan mencernanya sendiri sesuai kemauan, bakat dan latar belakangnya.²²

²⁰ Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013) Hlm. 51

²¹ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2016) Hlm. 119

²² Ramayulis, *Dasar-Dasar Pendidikan*, (Jakarta: Radar Jaya Offset. 2015) Hlm. 181-182

Keaktifan itu ada dua macam. Yaitu keaktifan rohani dan keaktifaan jasmani atau keaktifan jiwa dan keaktifan raga. Dalam kenyataan dua hal ini tidak dapat dipisahkan.²³

Jadi, Keaktifan adalah keadaan dimana siswa bekerja dan berusaha untuk menjadi aktif.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam buku Belajar dan Pembelajaran, Siswa adalah Subjek yang terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah.²⁴

Jadi, keaktifan siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas dengan cara ikut berpartisipasi dalam setiap kegiatan belajar di kelas.

2. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa

Untuk dapat menimbulkan keaktifan siswa, maka guru diantaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku sebagai berikut:

- a. Menggunakan multimetode dan multimedia.
- b. Memberikan tugas secara individual dan kelompok.
- c. Memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil (beranggota tidak lebih dari 3 orang).
- d. Memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta

²³ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2008) Hlm. 243

²⁴ Dimiyati Dan Mudjiono., *Opcit.* Hlm. 22

- e. Mengadakan tanya jawab dan diskusi.²⁵

Para guru memberikan kesempatan belajar kepada para siswa , memberikan peluang dilaksanakannya implikasi prinsip keaktifan bagi guru secara optimal. Hal ini berarti pula bahwa kesempatan yang diberikan oleh guru akan menuntut siswa selalu aktif mencari, memperoleh, dan mengolah perolehan belajarnya.²⁶

3. Faktor-Faktor Yang mempengaruhi Keaktifan Siswa

Keaktifan Siswa dalam proses pembelajaran dapat dirangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa juga berlatih untuk berpikir kritis dan serta dapat memecahkan permasalahan- permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut *Gagne Briggs* faktor-faktor tersebut diantaranya :

- a. Memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa)
- c. Mengingat kompetensi belajar kepada siswa.

²⁵ *Ibid.*, Hlm. 63

²⁶ *Ibid.*, Hlm. 62

- d. Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberi umpan balik (*Feed Back*)
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pelajaran.²⁷

4. Indikator Keaktifan Siswa

Menurut Erna keaktifan siswa dapat dilihat dari:

- a. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru.
- b. Kerjasamanya dalam kelompok.
- c. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok ahli
- d. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok asli.
- e. Memberi kesempatan berpendapat kepada teamn dalam kelompok.

²⁷[Http://M4y-A5a.Blogspot.Com/2012/09/Indikator-Dan-Faktor-Daktor-Keaktifan.Html?M=1](http://M4y-A5a.Blogspot.Com/2012/09/Indikator-Dan-Faktor-Daktor-Keaktifan.Html?M=1)
Tanggal Pengaksesan: 23 September 2018 Pukul: 21.36 Wib

- f. Mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat.
- g. Memberi gagasan yang cemerlang
- h. Membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang.
- i. Keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain.
- j. Memanfaatkan potensi anggota kelompok.
- k. Saling membantu dan menyelesaikan masalah.

Sedangkan *Paul D. Deirich* menyatakan bahwa indikator keaktifan siswa berdasarkan aktivitasnya dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :²⁸

- a. *Visual Activities* yaitu membaca, memperhatikan gambar, mengamati demonstrasi atau pekerjaan orang lain.
- b. *Oral Activities* yaitu kemampuan menyatakan, merumuskan, diskusi, bertanya atau interupsi.
- c. *Listening activities* yaitu mendengarkan penyajian bahan, diskusi atau mendengarkan pembelajaran.
- d. *Writing activities* yaitu menulis verita, mengerjakan soal, menyusun laporan atau mengisi angket.
- e. *Drawing Activities* yaitu melukis, membuat grafik, pola atau gambar.

²⁸[Http://M4y-A5a.Blogspot.Com/2012/09/Indikator-Dan-Faktor-Daktor-Keaktifan.Html?M=1](http://M4y-A5a.Blogspot.Com/2012/09/Indikator-Dan-Faktor-Daktor-Keaktifan.Html?M=1)
Tanggal Pengaksesan: 23 September 2018 Pukul: 21.36 Wib

- f. *Emotional activities* yaitu menaruh minat, memiliki kesenangan atau berani.
- g. *Motor activities* yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat atau membuat model.
- h. *Mental activities* yaitu mengingat , memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan-hubungan atau keputusan.²⁹

²⁹ Ramayulis. *Opcit.*, Hlm. 183

