

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SISWA AKTIF
(ACTIVE LEARNING)
(Oleh : Dr. Toto Ruhimat, M.Pd.)

A. Pendahuluan

Salah satu aspek yang dapat menentukan keberhasilan mutu pendidikan adalah pembelajaran, karena pembelajaran merupakan aspek yang utama dalam pendidikan. Jadi, mutlak kalau ingin meningkatkan mutu pendidikan perlu dimulai dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah. Ini artinya guru harus berupaya semaksimal mungkin mengkondisikan pembelajaran agar menjadi suatu proses yang bermakna dalam membantuk pengalaman dan kemampuan siswa. Upaya guru tersebut akan menentukan proses, arah dan hasil pembelajaran. Pengembangan pembelajaran perlu dilakukan berdasarkan kaidah-kaidah pembelajaran terutama kaidah yang berkaitan dengan potensi siswa secara total. Siswa dalam pembelajaran harus dipandang sebagai objek sekaligus subjek, dalam hal ini siswa harus diposisikan sebagai individu yang dinamis, aktif dan kreatif. Oleh karna itu, Setiap pembelajaran harus dikembangkan sedemikian rupa supaya siswa merasa bahwa kondisi dalam pembelajaran memiliki suasana yang fleksibel, menyenangkan, dan inspiratif. Bila suasana itu terjadi dalam pembelajaran maka kegiatan belajar siswa akan penuh kebermaknaan serta aktivitas dan kreativitas yang dilakukan siswa dapat dicapai secara optimal.

Karakteristik belajar yang dituntut saat ini adalah model pembelajaran yang dapat membelajarkan siswa secara aktif yang total sesuai dengan potensi dan perkembangan siswa. Hal ini berarti bahwa guru harus dapat mendesain, melaksanakan dan mengevaluasi

pembelajaran berkadar aktivitas siswa yang tinggi. Untuk mencapai ke arah itu bukan berarti guru cukup hanya dapat memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang diklasifikasikan sebagai strategi yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Melainkan, guru harus mampu mulai dari ; 1) mendesain pembelajaran yang berkarakteristik pada pengembangan belajar siswa aktif; 2) memotivasi siswa dalam belajar; 3) mengelola kelas sehingga menghasilkan aktivitas yang total; 4) memberikan latihan, praktek atau tugas esensial di sekolah maupun di rumah yang tepat sehingga dapat mendorong siswa aktif; 5) memilih dan menggunakan strategi belajar yang memiliki karakteristik aktivitas siswa yang tinggi; 6) mampu memilih dan menerapkan pemberdayaan media dan sumber belajar dalam mendukung aktivitas siswa dalam belajar, dan ; 7) mampu melakukan penilaian secara komprehensif maupun spesifik sesuai kebutuhan sistem penilaian. Dengan kemampuan tersebut, guru akan dapat mengembangkan pembelajaran siswa aktif (*active learning*) secara maksimal.

B. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses dan interaksi antara peserta didik (*siswa*) dengan lingkungan yang dilakukan secara terarah, terencana dan sistemik. Lingkungan yang dimaksud meliputi fasilitas belajar, media dan sumber belajar serta nara sumber (*resource person*) termasuk di dalamnya guru. Guru dalam pembelajaran harus berperan sebagai pembimbing, pengelola, dan fasilitator bahkan menjadi seorang model dalam pembelajaran.

Menurut definisi lama bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah menambah dan mengumpulkan pengetahuan, yang

diutamakan dalam definisi ini adalah penguasaan pengetahuan sebanyak-banyaknya untuk menjadi cerdas atau membentuk intelektual, sedangkan sikap dan keterampilan menjadi diabaikan. Siswa lebih banyak menerima pelajaran atau lebih banyak menghafal yang diberikan melalui beberapa mata pelajaran bahkan hanya mengingat-ingat pengetahuan yang dibacanya, jadi hasil bacaan yang diulang-ulang kemudian diekspresikan secara otomatis. Akibat cara belajar seperti ini aspek pemahaman siswa kurang diperhatikan karena lebih diutamakan hasil hapalan atau penerimaan informasi yang berkaitan dengan stimulus dan respon (S-R) yang dibangun.

Pendapat modern mulai muncul pada abad 19 menganggap bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku (*a change in behaviour*). Menurut Ernest R. Hilgard (1948) *Learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training*. Jadi belajar merupakan proses perubahan tingkahlaku yang diperoleh melalui latihan, perubahan itu disebabkan karena ada dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif. Demikian pula perubahan tersebut terjadi secara menyeluruh antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan, tetapi kadang-kadang hanya nampak salah satu domain saja. Perubahan belajar itu sendiri tidak disebabkan berdasarkan naluri tetapi adanya proses latihan, seperti burung pandai membuat sarang, itu bukan karena berkat hasil belajar.

Pendapat lain mengemukakan bahwa belajar adalah proses pengalaman (*Learning is experiencing*), artinya belajar itu suatu proses interaksi antara individu dengan lingkungan. Interaksi individu

dalam melakukan proses mental, intelektual, dan emosional yang pada akhirnya menjadi suatu sikap, pengetahuan dan keterampilan individu itu sendiri.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang berlangsung secara terus menerus yang melibatkan berbagai lingkungan yang dibutuhkannya. Belajar itu suatu proses mereaksi, proses mengalami, proses berbuat dan bekerja yang menghasilkan berupa kemampuan yang utuh. Tetapi tidak semua perubahan tingkahlaku adalah sebagai hasil belajar, seperti yang bersifat dramatik misalnya perubahan tingkah laku disebabkan karena kerusakan organ tubuh atau sistem syaraf, atau yang disebabkan karena penggunaan obat-obat dan lain-lain. Jadi dapat dikatakan hasil belajar karena adanya proses mereaksi (menyikapi), proses mengalami, proses berbuat, dan proses melakukan sesuatu yang dilakukan secara sadar. Indikasi lain dari hasil belajar adalah adanya perubahan tingkahlaku atau perubahan kemampuan seseorang yang dapat bertahan dan bukan karena hasil pertumbuhan.

Definisi belajar yang umum diterima saat ini bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkahlaku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Proses perubahan tingkahlaku merupakan gambaran terjadinya rangkaian perubahan dalam kemampuan siswa. Dapat dilihat dari kemampuan sebelumnya dengan kemampuan setelah mengikuti pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang diarahkan oleh tujuan atau kompetensi yang harus dikuasai.

Setiap peristiwa pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan sistemik berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, sehingga akan menghasilkan pengalaman belajar yang efektif. Demikian pula, Proses (*implemmentasi*) pembelajaran perlu dikelola secara fleksibel dan manajerial berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan. Di samping itu, pembelajaran sesuai dengan esensinya harus dapat memilih dan mengatur peristiwa pembelajaran yang memungkinkan dapat memberikan dukungan terhadap proses belajar secara internal maupun eksternal (Gagne, Robert, M 1977).

Pembelajaran pada dasarnya upaya membelajarkan siswa melalui suatu proses (belajar) yang efektif untuk mencapai perkembangan optimal dan seimbang antara aspek kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam pembelajaran posisi siswa harus ditempatkan sebagai objek sekaligus subjek belajar, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi akan tetapi siswa harus mampu mencari dan menerapkan informasi tersebut. Hal ini berarti bahwa siswa dalam belajar selalu dituntut untuk mengembangkan semua kemampuan dan potensinya secara maksimal.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif perlu adanya aktivitas belajar yang dinamis dan optimal di bawah bimbingan guru baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Bahkan pembelajaran harus bersifat individual dan kontekstual, artinya pembelajaran tersebut walaupun bentuk kelompok atau klasikal harus tetap memperhatikan aspek siswa sebagai individu maupun siswa sebagai unsur dalam konteks lingkungan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran harus bersifat manajerial yang menuntut kemampuan profesional guru dalam mengelola pembelajaran. Hasil yang

diharapkan adalah terjadinya proses pembelajaran yang efektifitas dan efisiensi, sehingga tercapai target pembelajaran yang optimal.

C. Prinsip-Prinsip Pembelajaran.

Prinsip pembelajaran yang diuraikan dalam bahasan ini lebih menitik beratkan pada kaidah-kaidah yang memungkinkan siswa dapat mengoptimalkan aktivitas dan kreativitas dalam belajarnya.

Prinsip pembelajaran tersebut di antaranya :

1. *Perhatian*

Perhatian mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar. Perhatian merupakan kesiagaan pemusatan diri untuk menerima informasi dan melakukan berbagai aktivitas belajar. Membangkitkan perhatian dapat dilakukan melalui penyampaian tujuan pembelajaran atau garis besar topik-topik yang akan dipelajari. Perhatian juga dapat dibangkitkan melalui pemberian stimulus media pembelajaran yang berhubungan dengan pelajaran, atau melalui hasil pekerjaan siswa yang diperiksa secara objektif kemudian diberitahukan bagian mana yang perlu diperbaiki atau disempurnakan. Perhatian akan timbul apabila bahan pelajaran yang diberikan benar-benar dibutuhkan untuk pelajaran selanjutnya atau untuk kehidupan mereka di kemudian hari. Dengan demikian selama proses pembelajaran berlangsung guru perlu membangkitkan perhatian siswa, di samping itu harus memperhatikan lingkungan belajar dan membantu kesulitan belajar siswa supaya siswa pun merasa diperhatikan oleh guru.

2. *Motivasi*

Motivasi memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi merupakan tenaga yang menggerakkan dan

mengarahkan aktivitas seseorang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar akan berhasil baik jika siswa memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar. Begitu pula dalam pembelajaran guru dituntut untuk memiliki motivasi yang tinggi dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga ada kesamaan dan keseimbangan motivasi antara motivasi yang dimiliki oleh siswa dengan motivasi yang dimiliki guru.

Motivasi merupakan suatu tujuan maupun alat dalam pembelajaran. Motivasi sebagai tujuan pembelajaran, misalnya dalam salah satu tujuan pembelajaran siswa tertarik dengan kegiatan praktek lapangan atau kegiatan laboratorium. Motivasi sebagai alat misalnya siswa memiliki dorongan yang kuat untuk memperoleh hasil belajar yang tinggi. Motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu bersifat intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan atau dorongan yang ditimbulkan dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya rajin belajar karena ingin menguasai ilmu. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang datang atau ditimbulkan dari luar diri siswa tetapi terkait dengan kegiatan yang dilakukan, misalnya rajin belajar karena ingin mendapatkan ijazah atau naik jabatan/pangkat. Dengan demikian, motivasi tersebut sangat perlu dalam keguatan pembelajaran supaya siswa dapat memperoleh hasil pembelajaran secara efektif dan optimal.

3. *Aktivitas*

Aktivitas belajar yang dilakukan siswa harus dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Siswa sebagai individu memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif,

sehingga diperlukan adanya bimbingan yang efektif dari guru. Belajar tidak dapat dipaksakan oleh orang lain dan tidak dapat dilimpahkan kepada orang lain. Belajar dapat terjadi apabila ada aktivitas dari siswa, karena belajar lebih bersifat individu yang banyak dipengaruhi oleh potensi dan kemampuan individu. Inisiatif yang datang dari siswa dapat membantu efektivitas dan efisiensi pembelajaran, karena belajar sangat berhubungan dengan apa yang harus dikerjakan (diperbuat) siswa untuk dirinya sendiri maupun kelompoknya. Belajar yang baik harus dapat melibatkan siswa secara proses dan komprehensif baik segi intelektual, emosional maupun psikomotor. Dengan demikian tujuan yang dicapai dapat dilakukan atau ditempuh melalui suatu proses pengalaman langsung dari siswa.

4. *Bimbingan Belajar*

Kegiatan pembelajaran membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru. Oleh karena itu, setiap kegiatan pembelajaran guru harus konsisten memberikan bimbingan menurut sekuens dan lingkup kegiatan. Bimbingan belajar dapat dilakukan secara kelompok maupun individu sesuai kebutuhan siswa yang bersangkutan, terutama dalam kegiatan-kegiatan praktek, laboratorium, workshop, simulasi, diskusi atau dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Bimbingan perlu diberikan dalam pembelajaran agar aktivitas belajar dan hasil belajar dapat dicapai secara optimal.

5. *Perbedaan individual*

Siswa merupakan individu yang unik yang memiliki perbedaan antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Perbedaan tersebut mencakup karakteristik maupun kemampuan fisik dan psikis. Adanya perbedaan secara individu di antara siswa dapat

mempengaruhi proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan perbedaan siswa, supaya aktivitas dan konten belajar yang diberikan selaras dengan penempatan potensi siswa yang bersangkutan.

6. Unjuk Kerja

Untuk melihat sampai sejauhmana hasil belajar dan kemampuan apa saja yang perlu ditingkatkan, di antaranya perlu melakukan kegiatan unjuk kerja dalam pembelajaran. Unjuk kerja pembelajaran yang dituntut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, pengembangan materi pelajaran yang dipelajari harus diarahkan pada kegiatan aplikasi, pemecahan masalah dan praktek pembelajaran.

7. Penguatan dan Balikan

Dalam kegiatan pembelajaran melakukan penguatan dan balikan sangat diperlukan. Prinsip pembelajaran ini didasarkan atas teori operant conditioning dari B.F. Skinner. Dalam conditioning yang diperkuat adalah stimulusnya, operant conditioning yang diperkuat adalah responnya. Prinsip belajar ini didasarkan atas law of effect dari Thorndike, siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Dengan mengetahui hasilnya yang baik, merupakan balikan yang menyenangkan dan akan berpengaruh positif terhadap kegiatan selanjutnya

D.

Alternatif Kegiatan Pembelajaran Berdasarkan Tingkat Perkembangan Siswa.

Ada empat tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan dalam konsep Piaget ; dalam Nasution ; 1986 ; 83)

1. Tahap Sensorimotor, usia 0 – 2 tahun
2. Tahap Praoperasional, usia 2 – 7 tahun
3. Tahap Konkret Operasional, usia 7 – 11 tahun
4. Tahap Formal Operasional usia 11 – 15 tahun

Masa *konkret operasional* dalam kategori siswa Sekolah Dasar berkisar pada usia 7 – 11 tahun disebut juga masa *performing operasional* pada masa ini sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, dan membagi. Siswa dalam kelompok usia ini harus sudah mampu melihat beberapa factor bahkan mengkombinasikan, serta siswa yang bersangkutan dapat merubah bentuk dan mengetahui panjang, luas, isi atau berat.

Di Sekolah Dasar khususnya dalam kelas tinggi (kelas 5 dan 6) banyak kelompok siswa usia 11 dan 12 tahun, jika dilihat dari tahapan perkembangan tersebut termasuk pada Formal Operasional artinya dalam usia ini siswa harus dapat melakukan belajar dengan prosedur berpikir tingkat tinggi, seperti pemecahan masalah, inkuiri, dan diskoveri.

Perkembangan Tahap Formal Operasional dalam usia 11 dan seterusnya termasuk dalam tingkatan SLTP, dengan demikian pada tingkat SLTP kegiatan belajar yang harus banyak dilakukan adalah menerapkan pembelajaran dengan prosedur berpikir tingkat tinggi seperti pemecahan masalah, inkuiri dan deskoveri.

Pemilihan atau penentuan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran, tingkat kemampuan dan perkembangan siswa, karakteristik materi pelajaran, waktu maupun fasilitas yang tersedia.

1. Alternatif kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar pada kelas rendah (kelas 1 sampai dengan kelas 3)

- Ceramah
- Latihan
- Games (permainan)
- Pemberian tugas
- Tanya-jawab
- Peragaan
- Diskusi kelompok (terutama kelas 3)
- Penelitian sederhana (terutama kelas 3)
- Observasi (terutama kelas 3)

2. Alternatif kegiatan pembelajaran di sekolah Dasar pada kelas tinggi (kelas 4 sampai dengan kelas 6)

- Simulasi
- Diskusi
- Latihan
- Games (permainan)
- Pemecahan masalah
- Mengkaji bahan pelajaran
- Mencari bahan pelajaran
- Inkuiri dan diskoveri
- Pemodelan (modeling)
- Kontekstual learning

Tidak menutup kemungkinan alternatif kegiatan belajar yang digunakan pada kelas rendah juga digunakan pada kelas tinggi di sekolah dasar.

3. Alternatif kegiatan pembelajaran pada tingkat SLTP

Sesuai dengan tahap perkembangannya dalam usia ini siswa harus dibimbing untuk melakukan kegiatan pembelajaran berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan prosedur ilmiah.

- selain alternatif kegiatan yang dilakukan pada kelas tinggi di Sekolah Dasar (Simulasi, Diskusi, Latihan, Pemecahan masalah, Mengkaji bahan pelajaran, Mencari bahan pelajaran, Inkuiri dan diskoveri, kontekstual learning) juga melakukan kegiatan jurisprudensial, dan investigasi kelompok

Tuntutan kompetensi yang harus dimiliki oleh guru sebagai pembimbing, pengelola, dan nara sumber dalam pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan oleh P3G, adalah harus mampu ; a) menguasai bahan pelajaran, b) mengelola program PBM, c) mengelola kelas, d) menggunakan media dan sumber belajar, e) menguasai landasan kependidikan, f) mengelola interaksi belajar mengajar, g) menilai hasil belajar, h) melaksanakan administrasi sekolah, j) melaksanakan hasil penelitian. Demikian pula untuk mendukung implementasi proses pembelajaran guru harus menguasai keterampilan dasar mengajar seperti ; a) membuka dan menutup pelajaran, b) bertanya, c) menjelaskan, d) mengelola kelas, e) mengadakan kegiatan variasi, f) memberikan penguatan, g) membimbing diskusi, h) mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Contoh tahapan dan implementasi pembelajaran dapat dilihat pada tampilan OHT atau peragaan

- A. Strategi pengembangan pembelajaran
- B. Memelihara motivasi siswa
 - 1. strategi mengembangkan kepercayaan siswa
 - 2. strategi memberikan pujian dan hadiah
 - 3. strategi meningkatkan mutu yang lebih baik
- C. mengorganisasi kelas
 - 1. strategi memulai dalam kelas
 - 2. strategi menutup dalam kelas
 - 3. strategi kerja kelompok
 - 4. strategi efisiensi penggunaan waktu
- D. Perlakuan pekerjaan rumah, tes dan tingkatan
 - 1. Strategi pekerjaan rumah
 - 2. Strategi penilaian dan tingkatan
- E. Mengembangkan pembelajaran bermakna
 - 1. Strategi memperbaiki dan menuntaskan informasi
 - 2. Strategi merangsang berpikir
- F. Memilih dan menentukan penggunaan strategi belajar dalam kelas
- G. I I I I I I I I I I

2. **DISKUSI (Discussion)**

Diskusi merupakan suatu percakapan atau pembahasan terarah tentang suatu topik, masalah ataupun isu yang menarik perhatian semua siswa. Pembahasan dapat diarahkan pada klarifikasi (penjelasan) suatu isu atau masalah, menghimpun ide dan pendapat, merancang kegiatan, atau memecahkan masalah. Kegiatan diskusi dapat dilaksanakan dalam kelompok kecil (3-7 peserta), kelompok sedang (8-12 peserta) kelompok besar (13-20

peserta) ataupun diskusi kelas. Diskusi pada kelompok kecil lebih efektif dibanding dengan kelompok besar dan kelas. Kegiatan diskusi dipimpin oleh seorang ketua atau mederator untuk mengatur pembicaraan cara mencapai target.

3. **TUGAS/KERJA KELOMPOK (Group Assignment/work)**

Merupakan penugasan dari guru untuk dikerjakan secara kelompok, biasanya dalam kelompok kecil. Tugas dapat dilaksanakan dalam jam pelajaran atau di luar jam pelajaran, di sekolah ataupun di luar sekolah. Tugas diberikan untuk melengkapi, memperkaya, memperkuat, mengaplikasikan bahan atau kegiatan yang diberikan di kelas. Tugas dapat berupa pengolahan bahan dari buku, pengamatan/percobaan laboratorium atau lapangan, penelitian, penyusunan makalah, rencana kerja atau proyek. Hasil kerja kelompok dibuat secara tertulis, disajikan di kelas dan dinilai oleh guru. Yang baik-baik saja dipajang di kelas.

4. **DEMONSTRASI (Demonstration)**

Suatu presentasi yang dipersiapkan dengan hati-hati untuk memperlihatkan bagaimana berperilaku atau menggunakan suatu prosedur atau alat. Presentasi dilengkapi dengan penjelasan lisan dan atau alat visual, ilustrasi dan pertanyaan. Demonstrasi diadakan untuk : (1) mengajarkan bagaimana berbuat atau menggunakan prosedur atau produk baru, (2) meyakinkan bahwa prosedur, alat tersebut adalah bisa digunakan, (3) membangkitkan minat menggunakan prosedur alat tersebut. Demonstrasi yang baik hendaknya disertai penjelasan, diselingi tanya jawab, dilengkapi lembaran pembelajaran, alat bantu belajar, pengamanan, diakhiri diskusi/tanya-jawab.

5. **BERMAIN PERAN (Role Playing)**

Konsep

Tiap orang mempunyai cara sendiri dalam menghadapi suatu situasi, objek ataupun orang. Cara tersebut dilatarbelakangi oleh sikap, perasaan, dan sistem nilai yang dimilikinya. Melalui permainan peran sikap, perasaan dan sistem nilai tersebut dikembangkan melalui peragaan dan diskusi.

Tujuan

Agar peserta didik : (1) memiliki sikap, perasaan dan sistem nilai yang sesuai dengan norma masyarakat, (2) memiliki keterampilan memecahkan masalah-masalah sosial.

Lingkup bahasan

- 1). Konflik antar pribadi.
- 2). Hubungan antar kelompok sosial, ras, etnis, dll.
- 3). Dilema individual : pertentangan nilai di rumah, sekolah, masyarakat.
- 4). Masalah-masalah kemasyarakatan, kenegaraan.

Langkah-langkah

- 1). Memperkenalkan masalah dan memilih pemain
 - a. Memperkenalkan dan menjelaskan masalah
 - b. Menjelaskan permainan peran, menguraikan peran.
 - c. Memilih pemegang peran.
- 2). Mempersiapkan pemain dan pengamat
 - a. Menjelaskan urutan langkah, menegaskan peranan dan penjiwaan peranan,
 - b. Membagi tugas pengamatan dan apa yang diamati
- 3). Melaksanakan permainan
 - a. Tiap pemeranan memainkan peranannya
 - b. Pengamat melakukan pengamatan
- 4). Diskusi dan evaluasi
 - a. Merangkum apa yang telah dimainkan
 - b. Mendiskusikan fokus-fokus utama
 - c. Memberikan saran perbaikan
- 5). Permainan ulangan
 - a. Mengulangi permainan dengan memperhatikan hasil diskusi
- 6). Tindak lanjut
 - a. Menghubungkan dengan kehidupan nyata
 - b. Menemukan prinsip-prinsip umum.