

BAB I PENDAHULUAN

Seiring dengan percepatan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi, pembaharuan atau inovasi-inovasi baru muncul dalam dunia pendidikan sebagai suatu upaya atau langkah yang mengikuti dinamika sosial budaya yang terjadi pada masyarakat akibat perkembangan tersebut. Inovasi pendidikan, kurikulum dan pembelajaran lahir sebagai suatu pembaharuan yang memperbaiki atau menyempurnakan daripada suatu model atau konsep sebelumnya.

Buku ***Active Learning : 101 Strategies to Teach Any Subject*** karya Mel Silberman menarik untuk dilaporkan, karena seiring perkembangan dinamika sosial budaya tersebut trend dunia pendidikan abad 21 kelihatannya lebih berorientasi pada pengembangan potensi manusia, bukan lagi memusatkan perpaduan kemampuan teknikal dalam melakukan eksplorasi dan eksploitasi alam sebagaimana abad 20. Pergeseran ini didorong tidak hanya oleh kenyataan terjadinya krisis ekologi tetapi juga oleh hasil riset terutama dalam bidang neuropsikologi. Hasil penelitian neuropsikologi menunjukkan bahwa potensi manusia yang sudah teraktualisasi masih sangat sedikit, baru sekitar 10%.

Buku ini menyajikan empat pokok bahasan utama, yaitu konsep belajar aktif ; cara mengaktifkan siswa sejak dini; bantuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif serta kiat belajar tetap ingat. Sesuai dengan judulnya, secara keseluruhan buku ini menyajikan 101 strategi mengajar, yang disajikan dalam bentuk petunjuk, kiat, cara, pedoman maupun prosedur belajar yang akan membentuk sikap aktif dari siswa. .

Buku ini menarik untuk dilaporkan karena menyajikan materi praktis untuk membantu guru mengembangkan strategi pengajaran yang lebih mengarah pada pengembangan potensi manusia. Melalui berbagai strategi yang ditawarkan bisa dioptimalkan berbagai potensi yang dimiliki oleh siswa . Asumsinya adalah bahwa manusia jika mampu menggunakan potensi nalarnya dan emosinya secara optimal akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Dengan metode yang tepat seseorang bisa meraih prestasi belajar secara berlipat

ganda. Hal ini tentu saja merupakan peluang dan tantangan yang menggembirakan bagi kita sebagai kalangan yang terlibat dalam dunia pendidikan. Secara sederhana ada tiga pertanyaan yang diajukan dalam membahas laporan buku ini , yaitu :

1. Apa yang dimaksud dengan konsep belajar aktif?
2. Bagaimana cara mengaktifkan siswa saat belajar ?
3. Komponen apa yang harus dikondisi agar belajar menjadi efektif, atau tidak mudah lupa?

BAB II

DESKRIPSI ISI

A. Konsep Belajar Aktif

Pada awal pokok bahasan ini Mel mengutip pernyataan Copernicus yang mengilustrasikan tahapan perlakuan belajar dan pengaruhnya terhadap tingkat penguasaan materi. Diilustrasikan bahwa sesuatu yang dikomunikasikan dengan satu perlakuan akan berbeda hasilnya jika dibandingkan dengan lebih dari satu perlakuan. Melalui ilustrasi tersebut Mel memberi gambaran bahwa makin beragam perlakuan dalam berkomunikasi makin mantap hasilnya.

Selanjutnya Mel memberi alasan mengapa manusia cenderung melupakan apa yang hanya didengar. Salah satu alasannya adalah adanya perbedaan kecepatan antara pembicara dengan tingkat kemampuan mendengarkan. Menurut Mel seringkali seorang guru cepat berbicara padahal walaupun siswa serius dan berkonsentrasi mendengar pembicaraannya, hanya setengahnya saja dari pembicaraan itu yang dapat diterima dengan tepat.

Lebih jauh Mel menggambarkan bahwa otak manusia kadang berfungsi sebagaimana komputer. Sebagai suatu perangkat alat, komputer perlu dihidupkan agar dapat bekerja, memerlukan software yang tepat, mempertanyakan, merumuskan atau menjelaskan informasi, demikian pula dengan otak manusia. Dengan gambaran tersebut di atas, Mel mengilustrasikan bahwa konsep belajar dimulai dari tahapan bagaimana memfungsikan otak sebagaimana seharusnya, sesuai dengan kemampuan dan kapasitasnya.

Setelah membahas otak sebagai pusat berpikir, pada bagian selanjutnya Mel menyajikan beberapa pokok pikiran yang berisi tentang rancangan, metoda dan kiat-kiat yang dapat dijadikan pegangan dalam mengkondisikan belajar aktif. Sub-sub pokok tersebut lebih cenderung pada membangun aspek-aspek fasilitas material yang praktis seperti tata ruang kelas, keterlibatan siswa, memperbaiki metoda, membangun kelompok belajar, memilih ketua kelompok, memfasilitasi diskusi atau bermain peran, kiat menghemat waktu dll. Berikut penjabaran komponen konsep belajar aktif :

1. Rancangan Tata Ruang Kelas. Pada bagian ini digambarkan berbagai bentuk ruang kelas seperti Huruf U, Corak Tim, Meja Konferensi, Lingkaran, Kelompok, Workstration, Breakout, Groupings, Susunan Chevron, Kelas Tradisional atau Auditorium.
2. Metode Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Melalui Berbagai Kegiatan
Mel menggambarkan bahwa ada beberapa metoda yang dapat dikembangkan, seperti diskusi terbuka, kartu-kartu respon, polling, diskusi, kelompok kecil, partner belajar, whips, panel, fishbowl, game, atau dengan mengundang pembicara dari luar.
3. Mencari atau Menemukan Partner Belajar. Menurut Mel salah satu cara yang paling efektif dan efisien untuk meningkatkan belajar aktif adalah dengan berbagi peserta berpasang-pasangan dan menyusun partner belajar. Belajar dengan partner dapat memungkinkan berbagi tugas secara cepat. Kegiatan dapat dilakukan dengan berdiskusi, saling menginterview, mengkritik, mempertanyakan, merangkum, mengembangkan, menganalisis, menguji, merespon, atau membandingkan.
4. Membangun Minat. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan beberapa cara diantaranya dengan mengemukakan cerita atau visual yang menarik, membuat dan memecahkan suatu kasus atau problem, test pertanyaan, memaksimalkan pemahaman dan ingatan, headlines, memberi contoh-contoh dan analogi, dengan menggunakan alat bantu visual, dengan melibatkan peserta didik selama ceramah, tantangan spot, latihan-latihan yang memperjelas, memberi daya penguat ceramah, aplikasi problem, dan review peserta didik.
5. Membangun Kelompok Belajar.
Kelompok belajar dapat dibangun dan dikokohkan melalui beberapa cara dan sarana, diantaranya dengan mengelompokkan kartu, teka-teki (Puzzles), menemukan teman-teman atau keluarga fiksi yang terkenal, tanda pengenalan nama, hari kelahiran, kartu permainan, menulis nomor, selera permen, memilih hal-hal yang serupa, materi peserta didik.
6. Memilih Ketua Kelompok dan Mengisi Tugas-Tugas Lain
Kegiatan ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya penugasan

berdasarkan alphabet, penugasan menurut kelahiran, nomor lotre, warna lotre, perlengkapan pakaian, voting, penugasan random, pencinta binatang piaraan, ukurair keluarga, dan door prize.

7. Memfasilitasi Diskusi.

Mel menyatakan bahwa diskusi akan berjalan dengan lancar dan berhasil sesuai sasaran apabila dikondisi dan mengikuti beberapa kiat sebagai berikut:

- a. Membuat prafrase yang dikatakan peserta didik sehingga menjadi sesuatu yang mudah dipahami oleh peserta lain dan dapat diperoleh kesimpulan dari apa yang telah dikatakan pada waktu yang lebih lama.
- b. Mengecek pemahaman guru pada kata-kata peserta atau memintanya untuk mengklarifikasikan apa yang dikatakan.
- c. Melengkapi satu komentar yang menarik atau mendalam.
- d. Mengelaborasi kontribusi peserta didik pada diskusi dengan contoh-contoh, atau saran pada sebuah cara baru untuk melihat problem.
- e. Membangkitkan diskusi dengan mempercepat langkah, dengan menggunakan humor, atau jika perlu mendesak kelompok untuk memberi kontribusi lebih.
- f. Tidak setuju pada komentar peserta untuk mendorong diskusi lebih lanjut.
- g. Menengahi berbagai perbedaan pendapat antara pesena didik dan mengurangi ketegangan yang ada.
- h. Mengabungkan ide-ide, tunjukkan hubungan mereka satu dengan yang lain.
- i. Mengubah proses kelompok dengan alternatif metode lain untuk memperoleh partisipasi atau memindahkan kelompok pada tingkat evaluasi ide yang telah ditempatkan di depan kelompok.
- j. Menyimpulkan (dan merekam jika diperlukan) pandangan-pandangan utama dari kelompok.

B. Mengaktifkan siswa sejak dini

Pada bagian ini terlebih dahulu Mel memberi gambaran tentang tujuan mengaktifkan siswa sejak dini untuk kemudian mengembangkan berbagai strategi tentang bagaimana mengaktifkan siswa sejak dini,

Menurut Mel ketika memulai pelajaran yang paling penting adalah membuat peserta didik aktif sejak awal. Pada saat awal pelajaran aktif, ada tiga tujuan penting yang harus dicapai, walaupun pelajaran hanya satu sesion. Tujuan tersebut adalah :

1. Membangun Team (*Team building*). Melalui cara ini peserta didik dibantu dan dibangun untuk kenal satu sama lain sehingga tercipta semangat kerja sama dan saling bergantung.
2. Memberi penegasan terhadap sikap, pengetahuan, dan pengalaman para peserta didik.
3. Menciptakan perhatian dan minat awal dalam mata pelajaran.

Selanjutnya Mel menyajikan 23 strategi untuk mencapai tiga tujuan tersebut namun sebelum menentukan strategi tersebut disarankan mempertimbangkan terlebih dahulu hal-hal sebagai berikut:

- a. Tingkat Ancaman. Pada bagian ini harus dipelajari apakah pelajaran yang diajarkan terbuka terhadap gagasan atau kegiatan baru, atau apakah terantisipasi keragu-raguan dan keberatan dan para peserta saat awal kegiatan belajarnya?
- b. Ketepatan terhadap norma-norma peserta didik..
- c. Relevansi terhadap mata pelajaran.

Dua puluh tiga strategi yang dikembangkan oleh Mel terdiri atas dua strategi utama, yaitu Strategi Membangun Tim (*Team Building Strategies*) dan Strategi Penilaian Secara Cepat (*On- The- Sport Assessment Strategies*). Strategi Membangun Tim merupakan kumpulan strategi awal yang akan membantu para peserta didik untuk lebih mengenal satu sama lain dan membangun semangat team . Berbagai strategi ini juga mengembangkan sebuah lingkungan belajar yang aktif dengan membuat para peserta didik bergerak secara fisik untuk berbagi opini dan perasaan mereka secara terbuka dan dapat mencapai sesuatu yang dapat dibanggakan. Strategi kedua adalah Strategi Penilaian Secara Cepat , merupakan

strategi yang dapat digunakan secara bersamaan atau strategi yang dirancang untuk membantu guru menilai mata pelajaran dan pada saat yang sama dapat sekaligus melibatkan siswa sejak awal. Dua strategi utama tersebut dikembangkan dalam berbagai langkah strategis sebagai berikut :

1. *Trading Places*

Secara sederhana istilah tersebut dapat diterjemahkan dengan “Tempat Berdagang”. Strategi ini memungkinkan para peserta didik lebih merigenal, bertukar pendapat serta mempertimbangkan gagasan. nilai atau cara pemecahan baru terhadap berbagai masalah. Strategi ini merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan, menyingkap atau sebagai sebuah pertukaran aktif dalam berbagai sudut pandang.

2. *“Who Is In The Class?”*

Strategi ini membantu mengembangkan dan membangun tim dengan membuat gerakan fisik pada permulaan sebuah pelajaran.

3. *Group Resume*

Teknik resume secara khusus menggambarkan sebuah prestasi, kecakapan dan pencapaian individual, sedangkan Resume Kelompok adalah cara yang menyenangkan untuk membantu para peserta didik lebih mengenal satu sama lain. Kegiatan ini sangat efektif jika dikaitkan dengan topik dan mata pelajaran yang sedang dipelajari.

4. *Prediction*

Strategi ini dikembangkan melalui sebuah prosedur sebagai berikut:

- a) Membentuk sub-sub kelompok dengan anggota 3 atau 4 siswa yang relative masih asing atau belum mengenal satu sama lainnya.
- b) Menginformasikan kepada para peserta didik bahwa pekerjaan mereka adalah meramalkan bagaimana masing-masing orang dalam kelompoknya akan menjawab pertanyaan-pertanyaan tertentu yang telah disiapkan untuk siswa.
- c) Membentuk kelompok kecil dan memulainya dengan memilih satu orang sebagai “subyek” pertamanya untuk kemudian meminta dan mendorong anggota kelompok sespesifik mungkin dalam prediksi-prediksi mereka mengenai individu yang dijadikan subyek tersebut. Ketika yang lain menyelesaikan prediksinya tentang “subyek masalah” itu maka “subyek”

hendaknya mengungkapkan jawaban tentang tips pertanyaan mengenai dia atau dirinya sendiri.

- d) Meminta masing-masing anggota kelompok secara bergiliran dijadikan sebagai pemeran utama.

5. TV Commercial

Strategi ini juga dikembangkan mengikuti suatu prosedur tertentu sebagai berikut:

- a) Membagi peserta didik ke dalam team yang tidak lebih dan 6 anggota.
- b) Mintalah team-team untuk membuat iklan TV 30 detik yang mengiklankan masalah pelajaran dengan penekankan pada aspek-aspek positif tertentu.
- c) Iklan hendaknya berisi sebuah slogan atau visual
- d) Menjelaskan konsep umum dan outline dari iklan .
- e) Masing-masing tim menyebutkan perencanaan iklan, mendiskusikan karakteristik dari beberapa iklan yang saat ini terkenal sebagai upaya merangsang kreatifitasnya.
- f) Meminta tim untuk menyampaikan ide-idenya serta memilih kreatifitas setiap orang.

6. The Company You Keep

Prosedur strategi adalah sebagai berikut:

- a) Buatlah sebuah daftar kategori yang terpikirkan oleh guru yang dianggap tepat dalam sebuah kegiatan untuk lebih mengenal pelajaran.
- b) Membersihkan ruang lantai agar peserta didik dapat berkeliling dengan bebas.
- c) Menyebutkan sebuah kategori. Arahkan para peserta didik untuk menentukan secepat mungkin orang yang akan mereka kaitkan dengan kategori yang ada.
- d) Bila peserta didik telah membentuk kelompok yang kuat maka meminta mereka bekerjasama.
- e) Melanjutkan segera pada kategori berikutnya. Jagalah peserta didik tetap bergerak dari kelompok ke kelompok, ketika guru mengumumkan kategori-kategori baru.

- f) Kumpulkan kembali seluruh kelas. Diskusikan perbedaan peserta didik yang muncul dari latihan tersebut.

7. *Mengenal Teman (Really Getting Acquainted)*

Teknik “ *Really Getting Acquainted*” memberi kesempatan terbatas kepada peserta untuk bertemu dan saling mengenal satu sama lain. Strategi ini dirancang dengan menyusun sebuah aktivitas yang memberi pengalaman yang mendalam sehingga berbagai kelompok (pasangan) peserta didik dapat menjadi betul-betul saling mengenal.

8. *Team Getaway*

Strategi ini menggunakan prosedur tertentu sebagai berikut :

- a) Berikan masing-masing team dengan setumpuk kartu index .
- b) Tantang masing-masing tim agar menjadi sebuah kelompok yang efektif.
- c) Berikan paling sedikit 15 menit untuk mengkonstruksi kartu-kartu tersebut.
- d) Ketika konstruksi itu selesai ajaklah kelas mengadakan serangkaian pelepasan.
- e) Kunjungilah masing-masing konstruksi dan mintalah agar anggota tim menunjukkan karya tulis dan menjelaskan keruwetan dari rumah mereka.

9. *Reconnecting*

Kegiatan “menghubungkan kembali “ menggunakan prosedur tertentu sebagai berikut:

- a) Mengajak peserta didik kembali pada pelajaran.
- b) Menentukan satu atau lebih dari pertanyaan-pertanyaan tertentu.
- c) Dapatkan respon dengan menggunakan salah satu dan beberapa format.
- d) Hubungkan dengan topik pelajaran.

10. *The Great Wind Blows*

Kegiatan ini menggunakan prosedur sebagai berikut:

- a) Aturlah sebuah lingkaran kursi. Mintalah tiap peserta didik duduk di salah satu kursi tersebut. Hendaknya kursi cukup untuk semua peserta didik.
- b) Beritahu pada peserta didik bahwa jika mereka sepakat dengan pertanyaan guru hendaknya berdiri dan pindah ke kursi lain
- c) Guru berdiri di tengah-tengah lingkaran kursi itu dan mengatakan identitas serta minatnya, sebagaimana dicontohkan pada pernyataan berikutnya.

- d) Pada tahap ini, setiap orang yang menyukai es krim coklat berdiri dan berlari ke kursi lain yang kosong. Ketika para peserta bergerak, pastikan anda menempatkan salah satu dan tempat duduk yang kosong. Jika anda lakukan, lalu seorang peserta didik tidak akan mempunyai tempat duduk untuk ditempati dan akan menggantikan sebagai orang di tengah-tengah.
- e) Suruh orang baru di tengah-tengah tersebut menyelesaikan kalimat tidak sempurna yang sama: Nama saya-----dan *The Great Wind Blows* bagi setiap orang yang...” dengan sebuah tujuan baru.
- f) Melakukan permainan tersebut sesering mungkin sehingga permainan semakin tepat.

11. Menetapkan Tata Tertib Kelas (*Setting Class Ground Rules*)

Kegiatan ini mengikuti prosedur sebagai berikut:

- a) Dapatkan sejumlah kecil sukarelawan yang bertugas sebagai pewawancara
- b) Selama kurun 10 sampai 15 menit, suruhlah pewawancara mengelilingi seluruh kelas, dengan menggunakan kontak dengan sebanyak contoh orang sesuai dengan waktu yang diberikan.
- c) Pada waktu yang tersedia, mintalah para pewawancara melaporkan penemuan mereka kembali di kelas.
- d) Sangat tepat mendengarkan ekspresi para peserta didik yang dikumpulkan untuk membuat sejumlah aturan-aturan dasar tingkah laku yang diinginkan oleh kelompok itu.

12. Penelitian Untuk Penilaian (*Assessment Search*)

Penelitian untuk penilaian mengikuti prosedur sebagai berikut:

- a) Berikan 3 atau 4 pertanyaan untuk memahami siswa
- b) Bagi kelompok yang terdiri atas 3 atau 4 orang siswa (tergantung jumlah pertanyaan yang anda buat). Berilah setiap peserta masing-masing tugas pertanyaan. Mintaiah peserta untuk mewawancarai peserta yang lain dalam kelompok itu dan merekam jawaban dan pertanyaan yang diberikan padanya.
- c) Panggil seluruh peserta dalam sub kelompok dan berilah pertanyaan yang sama.

- d) Mintalah masing-masing sub kelompok mengumpulkan data mereka dan meringkasnya. Mintalah masing-masing sub kelompok untuk melaporkan pada seluruh kelas apa yang telah mereka pelajari tentang peserta lainnya.

13 Pertanyaan Peserta Didik (Question Student Have)

- a) Bagilah kartu kosong kepada setiap siswa
- b) Mintalah setiap siswa menulis beberapa pertanyaan yang mereka miliki tentang mata pelajaran atau sifat pelajaran yang sedang dipelajari (jangan mencantumkan nama peserta didik)
- c) Putarlah kartu tersebut searah jarum jam. Ketika setiap kartu diedarkan pada peserta berikutnya, peserta harus membacanya dan memberi tanda cek pada kartu itu apabila kartu itu berisi pertanyaan mengenai pembaca.
- d) Saat kartu kembali pada penulisnya, setiap peserta akan memeriksa seluruh pertanyaan kelompok tersebut. Poin ini mengidentifikasi pertanyaan yang memperoleh suara terbanyak.
- e) Kumpulkan semua kartu.

13. Penilai Ceapat (Instant Assessment)

- a) Buatlah kartu “responden” untuk masing-masing siswa. Kartu diisi dengan huruf A, B atau C untuk pertanyaan pilihan ganda, B atau S untuk pertanyaan Betul atau Salah, atau rating angka seperti 1 — 15.
- b) Kembangkan sejumlah pertanyaan dimana siswa dapat merespon salah satu dari kartu mereka.
- c) Baca pertanyaan pertama dan mintalah mereka menjawab dengan memegang kartu pilihan mereka.
- d) Minta respon peserta dengan cepat. Panggilah beberapa peserta untuk berbagi alasan untuk memilih mereka.
- e) Lanjutkan dengan pertanyaan tersisa.

15. *Contoh Yang Tepat (A Representative Sample)*

- a) Jelaskan bahwa anda ingin mengetahui kemampuan setiap siswa di dalam kelas, tetapi tugas tersebut menghabiskan banyak waktu.
- b) Perhatikan bahwa satu cara tercepat melakukannya adalah menciptakan sedikit contoh peserta yang mewakili beberapa perbedaan di dalam kelas.
- c) Jelaskan beberapa cara di mana peserta dapat berbeda-beda.
- d) Setelah mendengar respon dan sukarela (peserta) pertama, tanyakan sukarelawan kedua yang berbeda dalam beberapa hal dari sukarelawan pertama.
- e) Lanjutkan memilih sukarelawan baru (anda putuskan berapa banyak) yang berbeda dengan sukarelawan sebelumnya yang telah diwawancarai.

16. *Kehati-Hatian Terhadap Mutu Pelajaran (Class Consem) Prosedur*

- a) Jelaskan kepada siswa bahwa mereka mungkin memiliki kepedulian terhadap pelajaran.
- b) Cantumkan bagian persoalan pada sebuah papan atau flip chart. Dapatkan yang lain dan para anggota kelas.
- c) Tentukan prosedur pemilihan yang memungkinkan kelas itu memilih 3 besar atau masalah penting.
- d) Bentuk kelas ke dalam 3 atau 4 sub kelompok. Ajaklah masing-masing kelompok untuk menguraikan tentang salah satu dari masalah tersebut. Mintalah mereka menjadikan persoalan tersebut secara spesifik.
- e) Mintalah setiap kelompok merangkum hasil diskusi untuk semua kelas, lalu lihatlah reaksinya.

17. *Berbagi Pengetahuan Secara Aktif (Active Knowledge Sharing)*

- a) Siapkan sebuah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan anda ajarkan.
- b) Mintalah para peserta didik menjawab berbagai pertanyaan sebanyak yang mereka bisa.

- c) Ajaklah mereka berkeliling ruangan, dengan mencari peserta didik yang lain yang dapat menjawab berbagai pertanyaan yang tidak mereka ketahui untuk mengetahui bagaimana menjawabnya. Doronglah peserta didik untuk saling membantu satu sama lain.
- d) Kumpulkan kembali kelas dan ulaslah jawaban jawabannya.

18. *Rotating Trio Exchange*

- a) Buatlah berbagai macam pertanyaan yang membantu guru memulai diskusi tentang isi pelajaran. Gunakan pertanyaan-pertanyaan yang tidak menggunakan jawaban betul atau salah.
- b) Bagilah peserta menjadi kelompok dengan tiga anggota. Aturlah kelompok itu diruangan masing-masing dan kelompok satu dapat dengan jelas melihat kelompok lainnya di sebelah kanan dan satu disebelah kirinya. Seluruh konfigurasi ketiga kelompok itu akan menjadi sebuah lingkaran atau sebuah persegi panjang.
- c) Berikan masing-masing tiga kelompok (trio) sebuah pertanyaan pembuka (pertanyaan yang sama bagi tiap-tiap kelompok lainnya) untuk didiskusikan. Pilihlah pertanyaan yang paling tidak menantang yang telah guru buat untuk memulai pertukaran trio. Anjurkan agar masing-masing orang dalam trio itu bergiliran menjawab pertanyaan.
- d) Setelah masa aktu diskusi sesuai, mintalah trio-trio itu menentukan nomor 0, 1, dan 2 bagi masing-masing anggotanya. Arahkan para peserta didik dengan nomor 1 memutar satu trio searah jarum jam. Mintalah peserta didik dengan nomor 2 untuk memutar dua trio searah jarum jam Mintalah peserta didik dengan nomor 0 untuk tetap duduk ditempat sebab mereka merupakan anggota tetap dari suatu tempat trio. Suruhlah mereka mengangkat tangan mereka tinggi-tinggi agar peserta didik yang berputar dapat menemukannya. Hasilnya akan menjadi trio yang sangat baru.
- e) Mulailah sebuah pertukaran baru dengan sebuah pertanyaan baru. Tingkatkan kesulitan atau “tingkatkan ancaman” dan pertanyaan ketika anda meneruskan pada putaran-putaran baru.

- f) Anda dapat memutar trio berkali-kali sebanyak pertanyaan yang anda miliki untuk ditetapkan dari waktu diskusi yang tersedia. Pada tiap waktu, gunakan prosedur putaran yang sama.

19. Menuju Ke Tempat Anda (Go To Your Post)

- a) Letakkan tanda-tanda di sekitar ruang kelas. Anda bisa menggunakan dua tanda untuk menciptakan sebuah pilihan topik atau beberapa tanda untuk memberikan lebih banyak pilihan.
- b) Tanda-tanda ini dapat menunjukkan berbagai macam preferensi
- c) Mintailah peserta didik melihat tanda-tanda itu dan pilihlah satu.
- d) Suruhlah anggota kelompok yang telah dibuat itu berdiskusi diantara mereka sendiri mengapa menempatkan diri dengan tanda mereka. Mintalah seorang wakil tiap-tiap kelompok menyimpulkan alasan-alasannya.

20. Mencari Iklim Belajar (Lightening The Learning Climate)

- a) Jelaskan pada peserta didik bahwa anda ingin melakukan sebuah latihan pembuka yang menyenangkan dengan mereka sebelum mereka serius dengan materi pelajaran.
- b) Bagilah mereka ke dalam beberapa kelompok kecil. Berilah mereka sebuah penugasan yang dengan penuh pertimbangan dan meminta mereka suka dengan suatu topik, konsep, atau isu penting dalam pelajaran yang anda ajarkan.
- c) Ajaklah anggota kelompok untuk menyampaikan “kreasi-kreasi” mereka. Berilah penghargaan atas hasilnya.
- d) Tanyakan apa yang telah dipelajarinya.

21. Tukar Pemikiran/Pendapat (Exchanging Viewpoints)

- a) Carilah masing-masing peserta didik sebuah kartu nama. Perintahkan para peserta didik agar menulis nama-nama mereka dalam kartu mereka dan memakainya.

- b) Mintalah peserta didik berpasangan dan memperkenalkan diri pada orang lain. Lalu mintalah pasangan-pasangan untuk tukar menukar respon mereka terhadap sebuah pertanyaan atau statemen yang proaktif, menantang., mengundang untuk diteliti, yang meminta opini mereka mengenai sebuah isu mengenai pelajaran yang anda ajarkan.
- c) Sebut dan arahkan peserta didik untuk tukar menukar kartu nama dengan patner mereka untuk dan kemudian mencari peserta didik yang lain. Mintalah peserta didik pengganti memperkenalkan dan berbagi pandangan tentang patner sebelumnya.
- d) Mintalah peserta didik menyimpan daftar namanya dan mencari yang lain untuk diajak bicara, dengan hanya berbagi mengenai pandangan orang-orang yang daftar namanya sedang mereka pakai.
- e) Lanjutkan proses itu sampai kebanyakan peserta didik telah bertemu kembali kemudian beritahukan pada masing-masing peserta didik untuk mendapatkan kembali kartu namanya sendiri.

22. Betul Atau Salah? (True o False?)

- a) Buatlah sebuah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran anda, setengah darinya benar dan setengah yang lain salah.
- b) Bagikan satu kartu pada masing-masing peserta didik. Beritahukan kelas bahwa misi mereka adalah menetapkan kartu-kartu mana yang benar dan mana yang salah. Jelaskan bahwa mereka bebas menggunakan metode yang mereka inginkan untuk mencapai tugas tersebut.
- c) Ketika mata pelajaran selesai suruhlah masing-masing baca kartu dan dapatkan opini kelas apakah statemennya benar atau salah. Berilah pandangan atau pendapat minoritas
- d) Berilah tanggapan balik tentang tiap-tiap kartu, dan catatlah cara di mana kelas bekerja bersama dalam penugasan.
- e) Tunjukkan bahwa keterampilan team yang positif yang ditunjukkan akan perlu bagi seluruh kelas ini karena pengajaran aktif akan mewamai.

23. Memberi Saham dalam Pelajaran (Buying Into the Course)

- a) Buatlah salinan-salinan kontrak.
- b) Berbagilah dengan peserta didik tentang janji anda untuk mengerjakan segala sesuatu di dalam kekuasaan anda atau untuk membuat kelas ini sebuah pengalaman belajar yang efektif. Berikan mereka tujuan-tujuan yang anda maksudkan untuk membantu mereka mencapainya.
- c) Bagikan salinan kontrak dan mintalah mereka membacanya. Jelaskan bahwa anda tidak bisa menjamin pencapaian tujuan pelajaran tanpa usaha mereka dan komitmen terhadap belajar aktif. Mintalah mereka mempertimbangkan keseriusan kolaborasi ini dan sepakat menandai sebuah kontrak tertulis tersebut dengan mereka sendiri.
- d) Sediakan waktu untuk berdiskusi dan refleksi. Jelaskan bahwa para peserta didik akan tetap menjaga kontrak mereka. Berikan pilihan kepada peserta didik apakah menandatangani kontrak atau tidak.

C. Bantuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif

Pada bagian ini Mel menyajikan 54 strategi bantuan untuk memperoleh domain-domain belajar berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif. Jika pada sub bab terdahulu disajikan strategi yang mengarah pada upaya untuk membangkitkan selera maka pada bagian ini disajikan bagaimana melatih siswa melakukan upaya pencarian dalam bentuk pencarian jawaban terhadap pertanyaan, pencarian atas solusi masalah atau menguji apa yang diyakini

Langkah-langkah atau strategi untuk memperoleh sasaran di atas disajikan Mel menjadi delapan bagian, yaitu strategi pengajaran untuk kelas penuh, strategi diskusi yang menggairahkan, strategi mengajukan pertanyaan jitu, belajar kolaborasi, pengajaran teman sebaya, strategi belajar mandiri, afektif dan strategi pengembangan keterampilan. Berikut disajikan langkah-langkah praktis sebagai penjabaran strategi tersebut.

1. Pengajaran kelas penuh

Pada bagian ini disajikan cara-cara membuat pengajaran menjadi lebih interaktif sehingga peserta didik menjadi aktif secara mental.

24. *Inquiring Minds Want to Know.*

Teknik ini menggali pemikiran siswa tentang apa yang ingin diketahuinya dengan mendorong spekulasi yang menyertai topik atau persoalan.

25. *Listening Team*

Langkah ini membantu siswa agar tetap terfokus dan siap siaga selama pelajaran disajikan dengan membentuk kelompok kecil sehingga ada penanggung jawab untuk menjelaskan materi pelajaran.

26. *Guided Note Taking*

Membuat catatan terbimbing dapat dilakukan dengan menggunakan borang yang mendorong peserta didik mencatat selagi guru mengajar.

27. *Lecture Bingo*

Melalui permainan bingo dapat berkurang metoda ceramah yang kadang-kadang membosankan.

28. *Synergete Teaching*

Strategi ini memungkinkan para siswa yang telah memiliki pengalaman berbeda saat mempelajari materi yang sama untuk membandingkan catatan-catatan.

29. *Guided Teaching*

Merupakan modifikasi dari metoda ceramah. Dengan teknik ini guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membuat kategori-kategori melalui pertanyaan, hipotesis atau kesimpulan. Teknik ini sangat cocok untuk pengajaran abstrak.

30. *Meet the Guest*

Strategi “menerima tamu” merupakan cara untuk melibatkan para pembicara tamu yang tidak mempunyai waktu atau keahlian untuk mempersiapkan sebuah

session kelas dan pada saat yang sama memberi peserta didik kesempatan berinteraksi dengan seorang ahli dalam mata pelajaran tersebut untuk berperan aktif dalam mempersiapkan pembicara tamu.

31. Acting Out

Teknik ini membantu mengembangkan sebuah gambaran bahan dengan meminta beberapa peserta didik untuk memerankan konsep-konsep tersebut atau menjalankan prosedur-prosedur yang sedang dicoba untuk dilaksanakan.

32. What's My Line?

Kegiatan ini menawarkan suatu pandangan untuk membantu para peserta didik mempelajari materi kognitif dengan mengadaptasi satu pertunjukan. Para siswa memperoleh kesempatan mengulas materi yang baru saja diajarkan dan menguji satu sama lain sebagai suatu penguatan terhadap pelajaran tersebut.

33. Video Critic

Merupakan suatu strategi yang mengaktifkan siswa dengan menyaksikan suatu video.

2. Diskusi menggairahkan

Bagian ini mengeksplorasi cara mengintensifkan dialog dan debat tentang masalah-masalah pokok dalam pelajaran dengan menggunakan berbagai strategi yang mendorong partisipasi peserta didik aktif. Berikut beberapa strategi tersebut:

34. Active Debate

Diskusi yang menempatkan posisi siswa pada pendapat yang bertentangan sebagai suatu strategi diskusi yang secara aktif melibatkan setiap peserta didik dalam kelas.

35. Town Meeting

Format ini cocok untuk kelas-kelas besar dengan membuat suasana pelajaran mirip dengan sebuah rapat kota sehingga seluruh kelas bisa menjadi terlibat dalam diskusi.

36. Three-Stage Fishbowl Decision

Keputusan tiga langkah Fishbowl merupakan suatu format diskusi dimana sebagian anggota kelas membentuk sebuah lingkaran diskusi di sekitar kelompok diskusi tersebut.

37. Expanding Panel

Kegiatan ini merupakan suatu cara untuk merangsang diskusi dengan memberi para siswa sebuah kesempatan mengenal, menjelaskan, dan mengklarifikasi berbagai isu sambil menjaga partisipasi aktif dari seluruh kelas.

38. Point-Counterpoint

Merupakan teknik merangsang diskusi dan membuat permainan yang lebih mendalam tentang berbagai isu kompleks. Format tersebut mirip dengan sebuah perdebatan namun kurang formal dan berjalan lebih cepat.

39. Reading A Loud

Strategi membaca dengan keras membantu siswa memfokuskan perhatian secara mental, menimbulkan pertanyaan-pertanyaan, dan merangsang diskusi. Strategi ini mempunyai efek pada memusatkan perhatian dan membuat suatu kelompok yang kohesif.

40. Trial by Jury

Teknik ini menggunakan sebuah pemeriksaan yang lengkap dengan saksi, jaksa, pembela, pegawai pengadilan, dll. sebagai sebuah metode yang baik untuk pengajaran kontroversi, belajar dengan berargumen secara efektif tentang sebuah pendapat dan menantang pendapat yang berlawanan.

3. Pertanyaan jitu

Cara ini diarahkan untuk membantu siswa berminat mengajukan berbagai pertanyaan. Berikut berbagai strategi yang dapat dikembangkan.

41. Learning Star With A Question

Strategi ini didahului dengan merangsang siswa untuk bertanya tentang mata pelajaran yang akan dipelajari tanpa penjelasan terlebih dahulu dari guru.

42. Planted Questions

Meskipun sebenarnya guru telah menyiapkan pelajaran dengan baik namun saat menerapkan strategi ini siswa diberi kesan seolah-olah guru hanya menggunakan satu sesi tanya jawab.

43. Role Reversal Question

Menggunakan suatu pertanyaan sebagai pancingan sehingga siswa mencoba merespon.

4. Belajar kolaboratif

Pada bagian ini disajikan beberapa strategi pengajaran dengan cara merancang tugas-tugas pelajaran melalui kerja kelompok kecil siswa sebagaimana diuraikan berikut ini:

44. Mencari Informasi (Search)

Metode ini sama dengan ujian buka buku. Anggota kelompok mencari informasi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan padanya.

45. Kelompok Belajar (The Study Group)

Metode memberi siswa tanggung jawab untuk mempelajari materi pelajaran yang spesifik dan sudah dipilih untuk kemudian menjelaskan isinya dalam kelompok tanpa kehadiran pengajar.

46. Kartu Sortir (Card Sort)

Sangat cocok digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulangi informasi. Dengan metoda ini kelas siswa yang letih menjadi berenergi

47. Belajar Melalui Turnamen (Leaming Tournament)

Teknik ini juga menggabungkan satu kelompok belajar dengan tim kompetisi dan dapat digunakan untuk mengembangkan bermacam-macam fakta, konsep dan keahlian yang luas.

48. Gabungan Dua Kekuatan (The Power of Two)

Kegiatan menggabungkan minimal dua orang dalam suatu kegiatan sehingga hasil belajar lebih mantap

49. Tim Quiz (Team Quiz)

Teknik berkelompok ini mengarahkan pada peningkatan tanggung jawab siswa tentang apa yang mereka pelajari dengan cara yang menyenangkan.

5. Pengajaran teman sebaya

Pengajaran teman sebaya mengembangkan lima strategi yang secara khusus membahas cara-cara yang memungkinkan siswa saling mengajar. Berbagai strategi yang memungkinkan para siswa menjadi ko-kolaborator dalam proses belajar mengajar. Berikut kelima strategi tersebut:

50. Group-to-Group Exchange

Strategi ini memberi tugas yang berbeda kepada masing-masing kelompok dan setiap kelompok berkewajiban “mengajar” apa yang telah dipelajari kepada seluruh siswa di kelas.

51. Jigsaw Learning

Jigsaw Learning merupakan sebuah teknik dipakai secara luas dan memiliki kesamaan dengan teknik “pertukaran dari kelompok ke kelompok” (*group-to-group exchange*). Perbedaan tugas bukan dibebankan pada kelompok individu.

52. Every One Is a Teacher Here

Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk menjadi guru bagi siswa yang lain.

53. Peer Lesson

Merupakan strategi yang mengembangkan pengajaran dalam kelas sebagai tanggung jawab seluruh siswa anggota kelas.

54. Student-Created Case Studies

Strategi ini menugaskan siswa untuk membuat dan memecahkan suatu kasus yang dibuatnya sendiri.

55. In The News

Suatu strategi yang mengembangkan ketertarikan siswa pada topik tertentu sebelum mereka masuk kelas.

56. Poster Session

Teknik ini memungkinkan siswa dapat mengekspresikan persepsi dan perasaan mereka tentang topik yang sekarang sedang didiskusikan dalam sebuah lingkungan yang tidak menakutkan.

6. Belajar mandiri

Belajar mandiri merupakan suatu strategi yang berkaitan dengan kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik secara individual. Berbagai strategi untuk mengembangkan tanggung jawab siswa ini mengarahkan belajar mereka sendiri pada kegiatan

57. Mengkhayal melalui alat visual.

58. Menulis di kini dan kini yang membantu peserta didik merefleksikan pengalamannya.

59. Peta Pikiran. Merupakan cara kreatif bagi siswa untuk menghasilkan ide mencatat pelajaran atau merencanakan penelitian baru.

60. Belajar Tindakan. Merupakan kegiatan belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami dan dekat dengan kehidupan nyata dengan mensetting aplikasi topik dan isi yang dipelajari untuk kemudian didiskusikan di kelas.

61. Jurnal Belajar adalah suatu cara dimana siswa memiliki sebuah buku harian reflektif yang dipegangnya sepanjang waktu.

62. Kontrak Belajar yang mengarahkan belajar secara mandiri dengan perjanjian antara dirinya dengan kegiatan belajarnya itu sendiri.

7. Belajar efektif

Belajar afektif berkaitan dengan pengkajian tentang perasaan, nilai, dan sikap mereka. Berbagai strategi untuk mempermudah pemahaman ini dijabarkan dalam beberapa strategi berikut

63. *Melihat Bagaimana Ini* dengan membuat aktivitas efektif melalui rangsangan tertentu seperti memvisualisasikan apa orang atau situasi yang tidak familiar dengannya.
64. *Papan Rangka* . Digunakan ketika nilai, opini, ide dan referensi menyinggung topik yang sedang diajarkan, dan kegiatan ini dapat digunakan untuk memstimulasi refleksi dan diskusi.
65. Apa, Lalu Apa? Sekarang Apa? dengan meminta siswa merefleksikan pengalaman yang baru saja mereka alami dan mengakselerasi implikasinya. Kegiatan ini ditujukan pada proses atau tanya jawab.
66. Penilaian diri aktif. Melalui metoda ini siswa harus mampu berbagi sikap dengan subyek lain melalui penilaian diri.
67. Model-Model Peran, dilakukan dengan cara menstimulasi diskusi tentang nilai-nilai dan sikap.

8. Pengembangan keterampilan

Pengembangan keterampilan mengembangkan sebelas strategi yang berkaitan dengan mempelajari dan mempraktekkan keterampilan baik yang teknis maupun yang non teknis melalui beberapa cara sebagai berikut:

68. Garis Tembak (*The Firing Line*). Adalah gerakan cepat yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan seperti testing dan bermain peran.
69. Observasi dan Feedback Aktif (*Active Observation And Feedback*)

70. Bermain Peran Yang Tidak Menakutkan.

Teknik ini mereduksi ancaman bermain peran menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan mensetting arah skenario.

71. Bermain Peran Lipat Tiga (*Triple Rule Playing*)

Teknik ini mengembangkan bermain peran tradisional dengan memanfaatkan tiga peserta didik yang berbeda dalam situasi permainan peran yang sama. Ia menunjukkan pengaruh variasi gaya individual berdasarkan situasi hasil.

72. Permainan Bergilir (*Rotating Roles*)

Aktivitas ini memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk melatih kecakapan bermain peran tentang situasi kehidupan nyata.

73. Mempola Cara (*Modeling the Way*)

Teknik ini memberikan kesempatan kepada peserta didik kesempatan untuk berlatih. melalui demonstrasi, keterampilan khusus yang diajarkan di kelas.

74. Demonstrasi Bisu (*Silent Demonstration*)

Menggunakan prosedur selangkah demi selangkah dengan mendemonstrasikan prosedur sebisa mungkin sehingga dapat mendorong siswa untuk siap siaga secara mental.

75. Gladiresik Berpasangan (*Practice-Rehearsal Pairs*)

Bertujuan untuk meyakinkan bahwa kedua patner dapat melaksanakan kecakapan atau prosedur.

76. Saya Adalah (I Am The—)

Dalam strategi ini, peserta didik mengasumsikan peran seseorang yang pekerjaannya adalah mereka sedang belajar. Peserta diberi kenyataan pada tugas-tugas pekerjaan dengan sedikit instruksi sebelumnya dan mempelajarinya “dengan melakukan”.

77. Lengkung Bola (*Curveballs*)

Merupakan strategi untuk melatih kecakapan yang berkaitan dengan pekerjaan.

78. Kelompok Penasehat (*Advisory Group*)

Merupakan strategi untuk memperoleh *feedback* tanpa berhenti selama beberapa sesi.

D. Bagaimana Belajar Agar Tidak Lupa

Berikut disajikan beberapa strategi yang diakui oleh Mel dapat menghindarkan siswa dari lupa akan bahan pelajaran.

79. Permainan Kartu Indeks (*Index Card Match*)

Strategi ini dimainkan oleh peserta didik dengan berpasangan dan memainkan quiz kepada kawan sekelas.

80. Meninjau Topik (*Topical Review*)

Strategi ini menantang peserta didik untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajari dalam setiap topik atau unit pelajaran.

81. Memberi Pertanyaan dan Memperoleh Jawaban (*Giving Question And Getting Answers*)

Strategi membangun tim untuk melibatkan peserta didik dalam meninjau ulang materi pelajaran dan pelajaran sebelum atau akhir pertemuan.

82. Teka-Teki Silang (*Crossword Puzzle*)

Mendesain tes uji pada teka-teki silang mengundang keterlibatan dan partisipasi langsung. Teka-teki silang dapat diselesaikan secara individu atau secara tim.

83. Tinjauan Berbahaya (*Jeopardy Review*)

Strategi ini didesain seperti pertunjukan permainan di TV. jawaban diberikan, dan tantangannya adalah membawa jawaban yang benar. Format dapat dengan mudah digunakan sebagai satu peninjauan materi pelajaran.

84. Bola Lembaga (*College Bowl*)

Strategi ini adalah satu putaran pengulangan yang standar terhadap materi pelajaran.

85. Ringkasan Peserta didik (*Student Recap*)

Strategi ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk meringkas apa yang telah mereka pelajari dan menyampaikan ringkasannya pada orang lain.

86. Meninjau Bingo (*Bingo Review*)

Strategi ini membantu memperkuat istilah-istilah yang telah dipelajari dalam mata pelajaran oleh siswa.

87. Peninjauan Alun-Alun Hollywood (*Hollywood Squares Review*)

Strategi peninjauan ini didasarkan pada pertunjukan quiz TV yang dulu *popular Hollywood Squares*.

88. Mempertimbangkan Ulang (*Reconsidering*)

Strategi ini meminta peserta didik untuk menyatakan pendapatnya tentang topik mata pelajaran langsung pada permulaan kemudian menetapkan kembali di akhir pertemuan.

89. Kembali Pada Inves Anda (*Return On Your investment*)

Pendekatan ini mengajak peserta didik untuk menilai apakah mereka mendapat keuntungan dan pelajaran.

90. Galeri Belajar (*Gallery of Learning*)

Aktifitas ini merupakan cara untuk menilai dan apa yang telah siswa pelajari setelah rangkaian pelajaran studi.

91. Penilaian Dini Secara Fisik (*Physical Self-Assessment*)

Aktifitas ini mirip dengan aktifitas 66. "Penilaian Dini Aktif". Dengan menggunakan aktivitas ini, pada akhir pelajaran mempersilahkan peserta didik untuk menilai berapa banyak yang telah mereka pelajari atau untuk memodifikasi keyakinan yang dipegang sebelumnya.

92. Kertas Penilaian (*Assessment Collage*)

93. Betajar Terus Menerus (*Keep On Learning*)

Strategi ini memudahkan peserta didik untuk mencari cara-cara untuk melanjutkan belajar sesuai cara mereka tentang pelajaran yang telah diajarkan.

94. Stiker-Stiker Raksasa (*Bumper Stickers*)

Strategi untuk memudahkan peserta didik mengingat dengan menggunakan apa yang telah dipelajari. Para peserta menempatkan pengingat-pengingat ini pada tanda yang dapat mereka sentuh dipermukaan apa saja.

95. Dengan ini Saya Memutuskan (*I Hereby Resolve*)

Merupakan strategi yang dipraktekkan secara luas untuk memperoleh komitmen apa yang telah dipelajari di kelas.

96. Pertanyaan Lanjutan (*Follow Up Question*)

Adalah strategi untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pelajaran lama setelah pelajaran selesai.

97. Bertahan Pada Apa Yang Telah Direncanakan (*Sticking to It*)

Merupakan prosedur di mana peserta didik membuat komitmen melaksanakan apa yang telah mereka pelajari.

98. Selamat Tinggal Skrabel (*Goodbye Scrabble*)

Merupakan teknik yang mempermudah peserta didik untuk bergabung bersama pada akhir pelajaran dan merayakan apa yang telah mereka alami bersama.

99. Koneksi (*Connection*)

Merupakan sebuah aktivitas yang secara simbolik menutup kelas dan secara khusus membentuk hubungan dekat satu sama lain.

100. Foto Kelas (*Class Photo*)

Merupakan sebuah aktivitas yang mengakui kontribusi siswa ketika pada saat yang sama merayakan kelas secara total.

101. Ujian Akhir (*The Final Exam*)

Merupakan sebuah aktivitas untuk mengenang apa yang telah dilakukan.

BAB III

KOMENTAR

Dalam kondisi pendidikan seperti saat ini, khususnya untuk menyikapi kritikan terhadap kualitas pendidikan dan pembelajaran maka munculnya buku ini merupakan suatu ide, tawaran atau alternatif pengajaran yang memberi “penyegaran “ bagi guru dan siswa dari kejenuhan metoda yang digunakan dalam kesehariannya. Mengapa demikian ? karena melalui buku ini disajikan berbagai strategi baru atau strategi lama yang mengalami modifikasi dengan penyajian yang lebih modern, kreatif dan inovatif.

Sesuai dengan judulnya, dalam buku ini secara berurutan disajikan 101 strategi mengajar atau belajar aktif dengan cara-cara yang mendorong siswa maupun guru untuk dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar lebih berkualitas dan terfokus karena disajikan dalam sebuah rancangan pembelajaran yang jelas dan sasaran yang lebih spesifik. Materi disajikan dalam beberapa langkah sistematis, dimulai dengan memberi gambaran tentang konsep belajar aktif sejak dini; pengkondisian terhadap siswa sehingga dapat belajar aktif sejak dini; pengkondisian siswa untuk mampu secara aktif memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap dan strategi agar materi belajar dapat dipahami secara konsisten dan tidak mudah lupa. Dengan penyajiannya tersebut dapat disimpulkan bahwa penulis buku ini berusaha menginformasikan bahwa pembelajaran yang sukses tidak dapat disajikan ala kadarnya. Pembelajaran harus dipahami dengan benar oleh kedua pihak, disajikan secara konsisten, tidak terlepas-lepas dengan perencanaan yang matang.

Sebagai sebuah ide, tawaran strategi pembelajaran yang disajikan Silberman merupakan sesuatu yang cukup menarik bagi proses pembelajaran di persekolahan Indonesia yang cenderung menggunakan cara konvensional. Untuk pelaksanaannya diperlukan beberapa prasyarat yang harus dipersiapkan dengan benar dan konsisten karena walaupun tampak sangat sederhana diperlukan pemahaman yang benar, sistem yang menunjang juga perangkat yang memadai.

Disamping prasyarat tersebut di atas, proses pembelajaran yang sukses juga terikat dengan pemilihan strategi dengan tepat. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan untuk hal tersebut, diantaranya tujuan atau sasaran pelajaran, materi atau bahan ajar, kemampuan siswa, kemampuan guru, fasilitas ruangan dan prasarana lain, alat pelajaran, alat bantu pelajaran, metode dan teknik pengajaran, media yang digunakan, tugas yang akan dibebankan, waktu, kondisi tempat belajar dan komponen pelaku belajar. Dengan komponen-komponen yang dipertimbangkan tersebut maka guru akan terhindar dari pemilihan strategi yang salah.

Strategi-strategi yang disajikan Silberman ini pada dasarnya merupakan suatu alat yang perlu dipertimbangkan oleh guru sehingga sasaran pendidikan menjadi lebih mudah dicapai. Walaupun demikian perlu dicermati bahwa tidak seluruh ide yang ditawarkan, terutama oleh para penulis luar negeri diadopsi serta merta karena bagaimanapun yang terbaik adalah strategi yang dikembangkan atas pertimbangan yang mengacu pada konteks atau kondisi dimana pembelajaran itu diselenggarakan. Apa yang dicontohkan di sekolah luar negeri belum tentu tepat untuk budaya dan sistem dalam negeri.

Salah satu hikmah yang perlu dipahami dari apa yang disajikan oleh penulis adalah bahwa pelaku utama suatu proses pembelajaran adalah siswa dan siswa bagaimana yang akan berhasil adalah siswa yang bisa belajar secara aktif, yaitu siswa yang mampu terlibat secara penuh dalam kegiatan belajar.

Bab IV

KESIMPULAN

1. Belajar aktif merupakan suatu konsep belajar yang memfungsikan otak secara lebih maksimal dengan menggunakan beberapa alat indera dalam belajar sehingga materi lebih mudah dikuasai.
2. Ada banyak cara atau strategi yang dapat dilakukan untuk mengaktifkan siswa dalam belajar namun apabila dikelompokkan secara bertahap dimulai dari pengkondisian sejak dini, memberi berbagai bantuan sehingga siswa mendapat pengetahuan, keterampilan dan sikap secara aktif dan pengkondisian agar pelajaran pelajaran tersebut tidak mudah dilupakan.
3. Keberhasilan penerapan berbagai strategi belajar aktif sangat tergantung atau sangat ditunjang oleh komponen lain, diantaranya komponen sistem, pelaku dan perangkat sarana dan prasarana.