



# **KUMPULAN METODE PEMBELAJARAN/ PENDAMPINGAN**





KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 126



# KUMPULAN METODE PEMBELAJARAN/ PENDAMPINGAN

Metode-metode pembelajaran seperti yang ditampilkan dalam tabel di bawah ini, biasa digunakan dalam pelatihan atau kegiatan pendampingan kelompok belajar mandiri desa (KBMD) seperti yang dipaparkan pada Bab-5. Tetapi, metode-metode PRA/PLA pada Lampiran-1 sebenarnya juga bisa dimodifikasi dan digunakan untuk kegiatan KBMD, bukan hanya untuk kegiatan MDS saja.

Setiap metode pembelajaran di atas, memiliki satu ‘rana pembelajaran’ yang paling menonjol meskipun juga mengandung rana pembelajaran lainnya. Rana pembelajaran tersebut ada 3, yaitu: Rana kognitif atau rana perubahan pengetahuan (P); Rana afektif atau rana perubahan sikap-perilaku (S) ; dan Rana psikomotorik atau rana perubahan/peningkatan keterampilan (K).

Nama Metode Pembelajaran	Rana Pembelajaran		
	Pengetahuan (P), kognitif	Sikap-nilai (S), afektif	Keterampilan (K), psikomotorik
Diskusi kelas	<input checked="" type="checkbox"/>		
Curah pendapat	<input checked="" type="checkbox"/>		
Diskusi kelompok	<input checked="" type="checkbox"/>		
Ceramah	<input checked="" type="checkbox"/>		
Penugasan			<input checked="" type="checkbox"/>
Bermain peran ( <i>role-play</i> )		<input checked="" type="checkbox"/>	
Drama/sandiwara		<input checked="" type="checkbox"/>	
Simulasi			<input checked="" type="checkbox"/>
Studi kasus	<input checked="" type="checkbox"/>		
Kunjungan silang	<input checked="" type="checkbox"/>		
Permainan ( <i>games</i> )		<input checked="" type="checkbox"/>	
Praktik laboratorium			<input checked="" type="checkbox"/>
Praktik lapangan			<input checked="" type="checkbox"/>
Demonstrasi	<input checked="" type="checkbox"/>		
Ujicoba			<input checked="" type="checkbox"/>



LAMPIRAN

KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

## CERAMAH



### LAMPIRAN



KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 128

### Pengertian

Metode ceramah yang dimaksud disini adalah ceramah dengan kombinasi metode yang bervariasi. Mengapa disebut demikian, sebab ceramah dilakukan dengan ditujukan sebagai pemicu terjadinya kegiatan yang partisipatif (curah pendapat, disko, pleno, penugasan, studi kasus, dll). Selain itu, ceramah yang dimaksud disini adalah ceramah yang cenderung interaktif, yaitu melibatkan peserta melalui adanya tanggapan balik atau perbandingan dengan pendapat dan pengalaman peserta. Media pendukung yang digunakan, seperti bahan serahan (*handouts*), transparansi yang ditayangkan dengan OHP, bahan presentasi yang ditayangkan dengan LCD, tulisan-tulisan di kartu metaplan dan/kertas plano, dll.

## DISKUSI UMUM (DISKUSI KELAS)



### LAMPIRAN



KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 129

### Pengertian

Metode ini bertujuan untuk tukar menukar gagasan, pemikiran, informasi/ pengalaman diantara peserta, sehingga dicapai kesepakatan pokok-pokok pikiran (gagasan, kesimpulan). Untuk mencapai kesepakatan tersebut, para peserta dapat saling beradu argumentasi untuk meyakinkan peserta lainnya. Kesepakatan pikiran inilah yang kemudian ditulis sebagai hasil diskusi. Diskusi biasanya digunakan sebagai bagian yang tak terpisahkan dari penerapan berbagai metode lainnya, seperti: penjelasan (ceramah), curah pendapat, diskusi kelompok, permainan, dan lain-lain.

## CURAH PENDAPAT (BRAINSTORMING)



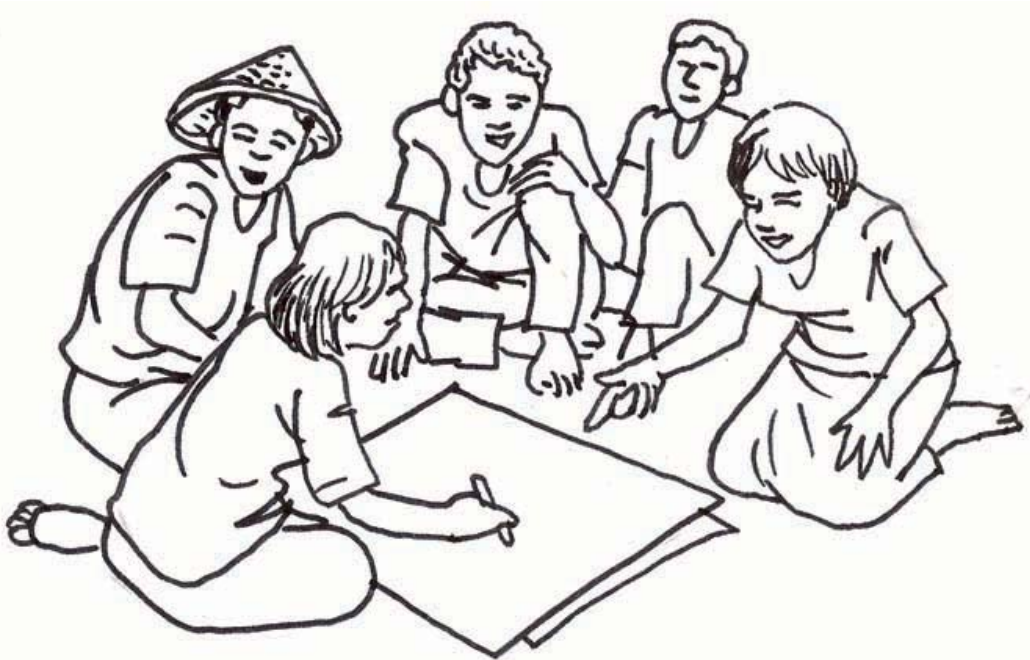
KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 130

### Pengertian

Metode curah pendapat adalah suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, pengalaman, dari semua peserta. Berbeda dengan diskusi, dimana gagasan dari seseorang dapat ditanggapi (didukung, dilengkapi, dikurangi, atau tidak disepakati) oleh peserta lain, pada penggunaan metode curah pendapat pendapat orang lain tidak untuk ditanggapi. Tujuan curah pendapat adalah untuk membuat kompilasi (kumpulan) pendapat, informasi, pengalaman semua peserta yang sama atau berbeda. Hasilnya kemudian dijadikan peta informasi, peta pengalaman, atau peta gagasan (*mind-map*) untuk menjadi pembelajaran bersama.

## DISKUSI KELOMPOK

**LAMPIRAN**

KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 131

### Pengertian

Sama seperti diskusi, diskusi kelompok adalah pembahasan suatu topik dengan cara tukar pikiran antara dua orang atau lebih, dalam kelompok-kelompok kecil, yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ini dapat membangun suasana saling menghargai perbedaan pendapat dan juga meningkatkan partisipasi peserta yang masih belum banyak berbicara dalam diskusi yang lebih luas. Tujuan penggunaan metode ini adalah mengembangkan kesamaan pendapat atau kesepakatan atau mencari suatu rumusan terbaik mengenai suatu persoalan. Setelah diskusi kelompok, proses dilanjutkan dengan diskusi pleno. Pleno adalah istilah yang digunakan untuk diskusi kelas atau diskusi umum yang merupakan lanjutan dari diskusi kelompok yang dimulai dengan pemaparan hasil diskusi kelompok.

## BERMAIN PERAN (ROLE-PLAY)



KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 132

### Pengertian

Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap . Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Metode ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.



## SIMULASI



### Pengertian

Metode simulasi adalah bentuk metode praktek yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan peserta belajar (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan untuk melakukan praktek di dalam situasi yang sesungguhnya. Misalnya: sebelum melakukan praktek penerbangan, seorang siswa sekolah penerbangan melakukan simulasi penerbangan terlebih dahulu (belum benar-benar terbang). Situasi yang dihadapi dalam simulasi ini harus dibuat seperti benar-benar merupakan keadaan yang sebenarnya (replikasi kenyataan). Contoh lainnya, dalam sebuah pelatihan fasilitasi, seorang peserta melakukan simulasi suatu metode belajar seakan-akan tengah melakukannya bersama kelompok dampungannya. Pendamping lainnya berperan sebagai kelompok dampingan yang benar-benar akan ditemui dalam keseharian peserta (ibu tani, bapak tani, pengurus kelompok, dsb.). Dalam contoh yang kedua, metode ini memang mirip dengan bermain peran. Tetapi dalam simulasi, peserta lebih banyak berperan sebagai dirinya sendiri saat melakukan suatu kegiatan/tugas yang benar-benar akan dilakukannya.

### LAMPIRAN

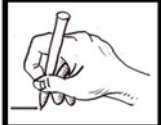


KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

## SANDIWARA



### LAMPIRAN



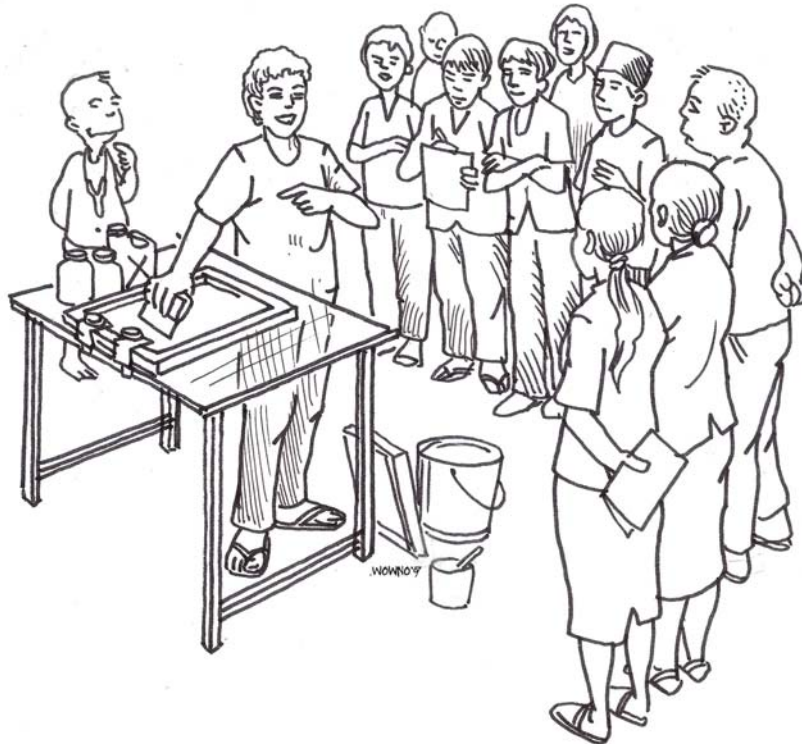
KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 134

### Pengertian

Metode sandiwaranya seperti memindahkan 'sepenggal cerita' yang menyerupai kisah nyata atau situasi sehari-hari ke dalam pertunjukan. Penggunaan metode ini ditujukan untuk mengembangkan diskusi dan analisa peristiwa (kasus). Tujuannya adalah sebagai media untuk memperlihatkan berbagai permasalahan pada suatu tema (topik) sebagai bahan refleksi dan analisis solusi penyelesaian masalah. Dengan begitu, rana kesadaran dan peningkatan kemampuan analisis dikombinasikan secara seimbang.

## DEMONSTRASI



### LAMPIRAN



KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 135

### Pengertian

Demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk membelajarkan peserta dengan cara menceritakan dan memperagakan suatu langkah-langkah pengerjaan sesuatu. Demonstrasi merupakan praktek yang diperagakan kepada peserta. Karena itu, demonstrasi dapat dibagi menjadi dua tujuan: demonstrasi proses untuk memahami langkah demi langkah; dan demonstrasi hasil untuk memperlihatkan atau memperagakan hasil dari sebuah proses. Biasanya, setelah demonstrasi dilanjutkan dengan praktek oleh peserta sendiri. Sebagai hasil, peserta akan memperoleh pengalaman belajar langsung setelah melihat, melakukan, dan merasakan sendiri. Tujuan dari demonstrasi yang dikombinasikan dengan praktek adalah membuat perubahan pada rana keterampilan.

## PRAKTEK LAPANGAN



### LAMPIRAN



KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

► 136

### Pengertian

Metode praktik lapangan bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya. Kegiatan ini dilakukan di 'lapangan', yang bisa berarti di tempat kerja, maupun di masyarakat. Keunggulan dari metode ini adalah pengalaman nyata yang diperoleh bisa langsung dirasakan oleh peserta, sehingga dapat memicu kemampuan peserta dalam mengembangkan kemampuannya. Sifat metode praktek adalah pengembangan keterampilan.

## PERMAINAN (*GAMES*)



### Pengertian

Permainan (*games*), populer dengan berbagai sebutan antara lain pemanasan (*ice-breaker*) atau penyegaran (*energizer*). Arti harfiah *ice-breaker* adalah 'pemecah es'. Jadi, arti pemanasan dalam proses belajar adalah pemecah situasi kebekuan fikiran atau fisik peserta. Permainan juga dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusiasme. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*fun*) serta serius tapi santai (*sersan*). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (*akrab*), dan dari jenuh menjadi riang (*segar*). Metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Sebaiknya permainan digunakan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya untuk mengisi waktu kosong atau sekedar permainan. Permainan sebaiknya dirancang menjadi suatu 'aksi' atau kejadian yang dialami sendiri oleh peserta, kemudian ditarik dalam proses refleksi untuk menjadi hikmah yang mendalam (*prinsip, nilai, atau pelajaran-pelajaran*). Wilayah perubahan yang dipengaruhi adalah rana sikap-nilai.

### LAMPIRAN



KUMPULAN  
METODE  
PEMBELAJARAN/  
PENDAMPINGAN

