



# METODE PEMBELAJARAN

*Teori, Implementasi, dan Evaluasi*

Vina Uctuvia, M.Li. II Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A. II Kartini, S.Pd., M.Pd.  
Ratih Estu Nugraheni, S.T., M.T. II Samsul Bahri, S.Pd. II A. Taufiq, M.Pd. II Umar, M.Pd.  
Nining Winarsih, M.Pd. II Ainiyah Ekowati, M.Pd. II Dr. Ilham, M.Pd.I.

# **METODE PEMBELAJARAN: TEORI, IMPLEMENTASI, DAN EVALUASI**

Vina Uctuvia, M.Li.

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

Kartini, S.Pd.,M.Pd.

Ratih Estu Nugraheni, S.T., M.T.

Samsul Bahri, S.Pd.

A. Taufiq, M.Pd

Umar, M.Pd.

Nining Winarsih, M.Pd.

Ainiyah Ekowati, M.Pd.

Dr. Ilham, M.Pd.I.



# **METODE PEMBELAJARAN: TEORI, IMPLEMENTASI, DAN EVALUASI**

Penulis:

Vina Uctuvia, M.Li., Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A., Kartini, S.Pd., M.Pd., Ratih Estu Nugraheni, S.T., M.T., Samsul Bahri, S.Pd., A. Taufiq, M.Pd., Umar, M.Pd., Nining Winarsih, M.Pd., Ainiyah Ekowati, M.Pd., Dr. Ilham, M.Pd.I.

ISBN:

978-623-10-9111-6

Editor:

Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.

Cover:

Dewi Hidayatun Nihayah

Penerbit:

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah  
(Penerbit HN Publishing)

Redaksi:

Office I

Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari, Kec. Tuban, Kabupaten  
Tuban, Jawa Timur 62314

Office II

Perumahan Menilo Garden, Tuban, Jawa Timur, 62372

Email: [hn.publishing24@gmail.com](mailto:hn.publishing24@gmail.com)

Ukuran:

15.5x23 cm

*Hak pengarang dan penerbit dilindungi Undang-undang No. 28 Tahun 2014. Dilarang memproduksi Sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku berjudul “Metode Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi” ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai kontribusi akademik untuk memperkaya khazanah literatur dalam bidang pendidikan, khususnya dalam aspek strategis yang menyentuh langsung proses belajar-mengajar di berbagai jenjang.

Perubahan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan tuntutan globalisasi telah menghadirkan tantangan baru bagi dunia pendidikan. Guru dan tenaga pendidik dituntut untuk tidak hanya memahami teori pembelajaran secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara kreatif dan tepat sasaran dalam konteks kelas yang dinamis. Oleh karena itu, buku ini disusun untuk menjembatani kebutuhan akan pemahaman teoritis yang kuat, penerapan strategi yang efektif, serta kemampuan mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran secara objektif dan berkelanjutan. Pembahasan dalam buku ini mencakup berbagai pendekatan dan metode pembelajaran tradisional maupun modern, strategi implementasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta teknik evaluasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Setiap bab disusun dengan alur yang sistematis, didukung oleh referensi ilmiah yang relevan dan kasus-kasus praktis yang memperkaya pemahaman pembaca.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari para pembaca sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat, baik bagi kalangan akademisi, guru, mahasiswa, maupun praktisi pendidikan lainnya, dalam upaya bersama menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, inklusif, dan transformatif.

Salam,  
Penulis

## **DAFTAR ISI**

Sampul	i
Sampul Dalam	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
BAB 1 PENGERTIAN DAN PRINSIP DASAR METODE PEMBELAJARAN	1
A. Definisi Metode Pembelajaran	1
B. Klasifikasi Metode Pembelajaran	2
C. Prinsip Dasar Metode Pembelajaran	5
D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Pembelajaran	7
E. Perkembangan Metode Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern	8
BAB 2 KLASIFIKASI METODE PEMBELAJARAN	11
A. Metode Pembelajaran Tradisional Vs. Modern	11
B. Pendekatan Teacher-Centered dan Student-Centered	15
C. Metode Individual, Kelompok, dan Klasikal	16
BAB 3 METODE CERAMAH	18
A. Tentang Metode Ceramah	18
B. Karakteristik dan Kelebihan Metode Ceramah	18
C. Teknik Meningkatkan Efektivitas Ceramah	19
D. Kelemahan Metode Ceramah dan Cara Mengatasinya	20
BAB 4 METODE DISKUSI	22
A. Tentang Metode Diskusi	22
B. Jenis-jenis Metode Diskusi	22
BAB 5 METODE DEMONSTRASI	36
A. Definisi dan Tujuan Metode Demonstrasi	36
B. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Demonstrasi yang Efektif	39
C. Contoh Penerapan Metode Demonstrasi di Berbagai Mata Pelajaran	45
BAB 6 METODE PEMBELAJARAN RENANG USIA DINI: PANDUAN PRAKTIS UNTUK PEMULA	49

A. Pendahuluan	49
B. Pentingnya Pendidikan Renang Anak Usia Dini	50
C. Persiapan Sebelum Memulai Pembelajaran Renang	53
D. Metode Pembelajaran Dasar Renang untuk Anak Usia Dini	53
E. Pendekatan Bertahap dalam Pembelajaran Renang	54
F. Mengatasi Ketakutan Anak Terhadap Air	54
G. Melibatkan Orangtua dalam Proses Pembelajaran	55
H. Evaluasi Kemajuan Anak dalam Pembelajaran	55
<b>BAB 7 METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING)</b>	<b>57</b>
A. Pengertian dan Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek	57
B. Kolaborasi antar Siswa dalam Metode ini	60
C. Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Pengembangan Ketrampilan Abad ke 21	62
<b>BAB 8 METODE ROLE PLAYING DAN SIMULASI</b>	<b>65</b>
A. Konsep Dasar Role Playing dalam Pembelajaran	65
B. Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS dan Bahasa	70
C. Kelebihan Metode Role Playing dalam Peningkatan Empati dan Pemahaman	75
<b>BAB 9 PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN</b>	<b>77</b>
A. Pendahuluan	77
B. Konsep Pembelajaran Berbasis Teknologi	78
C. Jenis-jenis Teknologi dalam Pembelajaran	81
D. Manfaat Pembelajaran Berbasis Teknologi	82
E. Tantangan dan Hambatan	84
F. Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi	84

BAB 10 EVALUASI EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN	85
A. Teknik Mengevaluasi Keberhasilan Metode Pembelajaran	85
B. Peran Umpan Balik dalam Penyempurnaan Metode	90
C. Studi Kasus Keberhasilan Metode Pembelajaran di Berbagai Konteks Pendidikan	92
DAFTAR PUSTAKA	95
PROFIL PENULIS	113

# **BAB 1**

## **PENGERTIAN DAN PRINSIP DASAR METODE PEMBELAJARAN**

---

### **A. Definisi Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan cara atau strategi yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Slavin (2018), metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai prosedur sistematis yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk menciptakan pengalaman yang efektif bagi peserta didik. Metode pembelajaran berbeda dengan strategi dan model pembelajaran, di mana strategi merupakan rencana keseluruhan yang mencakup berbagai metode, sedangkan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang lebih luas (Joyce, Weil, & Calhoun, 2015). Peran metode pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan efektivitas transfer ilmu, keterampilan, serta nilai-nilai kepada peserta didik.

Menurut Gagne (1985), metode pembelajaran mencakup berbagai pendekatan yang memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan teknik pengajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Ia menekankan bahwa metode yang efektif harus memperhitungkan kondisi belajar yang optimal agar dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi oleh peserta didik. Sejalan dengan itu, Arends (2012)

menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan serangkaian tindakan yang digunakan oleh pendidik untuk membimbing interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajar, sehingga mereka dapat membangun pengetahuan secara aktif.

Lebih lanjut, Brown, Collins, dan Duguid (1989) menyoroti bahwa metode pembelajaran harus kontekstual, di mana peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan dunia nyata. Pendekatan ini menekankan pentingnya metode yang berbasis pada situasi autentik yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, Vygotsky (1978) dalam teori zona perkembangan proksimalnya menegaskan bahwa metode pembelajaran yang efektif adalah yang mampu memberikan scaffolding, yakni dukungan bertahap kepada peserta didik hingga mereka mampu belajar secara mandiri.

Dengan mempertimbangkan berbagai pandangan tersebut, metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Metode ini harus fleksibel, adaptif, dan kontekstual agar dapat memenuhi kebutuhan serta karakteristik peserta didik dalam berbagai situasi pembelajaran.

## **B. Klasifikasi Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan pendekatan dan tujuan pembelajaran. Menurut Arends (2012), metode pembelajaran terbagi menjadi:

1. Metode Pembelajaran Berbasis Guru (Teacher-Centered Learning)

Metode ini menempatkan guru sebagai pusat dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya bertanggung jawab dalam menyampaikan informasi, tetapi juga mengontrol jalannya pembelajaran serta memastikan peserta didik memahami materi dengan baik. Pendekatan ini sering digunakan untuk memberikan pemahaman yang terstruktur dan sistematis kepada peserta didik, terutama dalam situasi di mana penguasaan konsep dasar menjadi

prioritas utama. Beberapa metode yang termasuk dalam kategori ini antara lain: 1) Metode Ceramah – Metode ini melibatkan penyampaian informasi oleh guru secara verbal kepada peserta didik. Meskipun efisien dalam menyampaikan materi kepada banyak siswa sekaligus, metode ini sering dianggap pasif karena minimnya interaksi (Gagne, 1985). 2) Metode Demonstrasi – Guru menunjukkan secara langsung suatu konsep atau prosedur tertentu, memungkinkan peserta didik untuk melihat aplikasi praktis dari teori yang diajarkan (Rosenshine & Stevens, 1986). 3) Metode Ekspositori – Metode ini menekankan penyampaian materi secara sistematis dengan tujuan agar peserta didik menerima informasi yang terstruktur dan jelas (Slavin, 2018).

Metode pembelajaran berbasis guru memiliki keunggulan dalam memastikan bahwa semua peserta didik menerima informasi yang sama secara seragam dan sistematis. Namun, tantangan utama dari pendekatan ini adalah bagaimana guru dapat menjaga keterlibatan aktif peserta didik agar proses pembelajaran tetap menarik dan tidak bersifat satu arah. Oleh karena itu, dalam penerapannya, sering kali metode ini dikombinasikan dengan pendekatan lain yang lebih interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

## 2. Metode Pembelajaran Berbasis Siswa (Student-Centered Learning)

Metode ini menempatkan peserta didik sebagai pusat dalam proses pembelajaran, memberikan mereka kebebasan lebih besar untuk berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam pendekatan ini, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing, mengarahkan, dan memberikan dukungan kepada peserta didik dalam mencari serta memahami informasi. Dengan demikian, metode ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mandiri. Beberapa metode yang

termasuk dalam kategori ini antara lain: 1) Metode Diskusi – Metode ini mendorong interaksi antara peserta didik dalam membahas suatu topik, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam serta kemampuan berpikir kritis (Johnson & Johnson, 2009). 2) Problem-Based Learning (PBL) – Peserta didik diberikan permasalahan nyata yang harus mereka selesaikan dengan menerapkan konsep yang telah dipelajari. Metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah (Hmelo-Silver, 2004). 3) Inquiry-Based Learning – Metode ini mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan, serta mencari jawaban melalui penyelidikan dan eksperimen (Hmelo-Silver, Duncan, & Chinn, 2007).

Pendekatan pembelajaran berbasis peserta didik ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan aktif, kemandirian, serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Namun, keberhasilannya sangat bergantung pada peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan bimbingan yang tepat, serta memastikan bahwa peserta didik memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam proses pembelajaran.

### 3. Metode Kombinasi

Metode kombinasi merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen dari pembelajaran berbasis guru dan berbasis siswa dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang lebih seimbang, fleksibel, dan efektif. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang kuat dari instruksi yang terstruktur, sekaligus memberikan ruang bagi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, metode kombinasi menawarkan keuntungan dari kedua pendekatan, yaitu kontrol dan keteraturan dari metode berbasis guru serta kemandirian dan interaksi aktif dari metode berbasis siswa. Beberapa metode yang termasuk dalam kategori ini antara lain: 1) Blended Learning – Menggabungkan pembelajaran

tatap muka dengan pembelajaran daring guna meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran (Graham, 2006). 2) Cooperative Learning – Metode ini menitikberatkan pada kerja sama antara peserta didik dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama (Slavin, 1995). 3) Metode Flipped Classroom – Dalam metode ini, peserta didik mempelajari materi secara mandiri sebelum kelas, sementara sesi tatap muka digunakan untuk diskusi dan pemecahan masalah yang lebih mendalam (Bergmann & Sams, 2012).

Metode kombinasi menawarkan solusi bagi tantangan dalam sistem pembelajaran yang kaku dengan memberikan fleksibilitas, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Dengan pemanfaatan teknologi dan strategi pembelajaran yang tepat, pendekatan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

### **C. Prinsip Dasar Metode pembelajaran**

Dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan beberapa prinsip dasar guna memastikan efektivitas proses belajar-mengajar. Prinsip pertama adalah efektivitas dan efisiensi, di mana metode yang digunakan harus mampu membantu peserta didik memahami materi secara optimal dengan cara yang paling efektif dan efisien. Efektivitas berkaitan dengan sejauh mana metode tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan efisiensi berhubungan dengan penggunaan sumber daya, waktu, serta tenaga yang minimal namun tetap menghasilkan hasil belajar yang maksimal (Gagne, 1985).

Selain itu, prinsip adaptabilitas juga menjadi aspek penting dalam pemilihan metode pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda, baik dari segi gaya belajar, tingkat pemahaman, maupun latar belakang sosial dan budaya. Oleh karena itu, metode pembelajaran harus fleksibel dan dapat disesuaikan agar dapat memenuhi kebutuhan beragam peserta didik (Tomlinson, 2001). Fleksibilitas ini memungkinkan pendidik untuk mengakomodasi perbedaan individu sehingga

semua peserta didik dapat belajar dengan cara yang paling sesuai bagi mereka. Selanjutnya, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran juga merupakan prinsip fundamental dalam menentukan metode pembelajaran. Setiap metode yang diterapkan harus selaras dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Sebagai contoh, apabila tujuan pembelajaran adalah meningkatkan keterampilan berpikir kritis, maka metode yang lebih interaktif seperti diskusi atau pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) lebih disarankan dibandingkan metode ceramah yang lebih bersifat satu arah (*Biggs & Tang, 2011*). Dengan demikian, metode yang dipilih harus mendukung pencapaian kompetensi yang telah dirancang dalam kurikulum.

Prinsip berikutnya adalah interaktivitas, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif antara peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut *Vygotsky (1978)*, interaksi sosial memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif seseorang, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan sebaiknya mampu mendorong komunikasi dua arah serta kerja sama di antara peserta didik. Metode seperti kerja kelompok, diskusi, atau pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan interaksi dan memperkaya pengalaman belajar. Terakhir, prinsip kontekstualitas juga harus diperhatikan dalam pemilihan metode pembelajaran. Metode yang digunakan sebaiknya relevan dengan lingkungan dan pengalaman nyata peserta didik agar mereka dapat lebih mudah memahami serta mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari (*Brown, Collins, & Duguid, 1989*). Pembelajaran yang kontekstual tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah di dunia nyata.

Dengan mempertimbangkan kelima prinsip dasar ini, pendidik dapat memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang tidak hanya sesuai dengan tujuan akademik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pengalaman serta pemahaman peserta didik. Pemilihan metode yang tepat akan berdampak signifikan pada kualitas pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, serta memberikan hasil yang lebih

optimal bagi perkembangan kognitif dan keterampilan peserta didik.

#### **D. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Pembelajaran**

Pemilihan metode pembelajaran tidak bisa dilakukan secara sembarangan, melainkan harus mempertimbangkan berbagai faktor yang berkontribusi terhadap efektivitas proses belajar-mengajar. Salah satu faktor utama adalah karakteristik peserta didik, yang mencakup tingkat usia, latar belakang, serta gaya belajar. Menurut Kolb (1984), setiap individu memiliki preferensi belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik, sehingga metode yang digunakan harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Misalnya, anak-anak usia dini lebih cocok dengan metode pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi, sedangkan mahasiswa cenderung lebih responsif terhadap metode diskusi dan pemecahan masalah.

Selain itu, tujuan pembelajaran juga menjadi faktor krusial dalam pemilihan metode. Setiap pembelajaran memiliki kompetensi yang ingin dicapai, sehingga metode yang digunakan harus selaras dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Jika tujuan pembelajaran adalah meningkatkan keterampilan berpikir kritis, maka metode berbasis diskusi atau Problem-Based Learning (PBL) lebih sesuai dibandingkan metode ceramah yang lebih bersifat satu arah (Anderson & Krathwohl, 2001). Dengan demikian, keselarasan antara metode dan tujuan pembelajaran akan membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan secara optimal.

Faktor lain yang turut memengaruhi pemilihan metode adalah sumber daya dan fasilitas yang tersedia. Ketersediaan teknologi, media pembelajaran, serta lingkungan belajar dapat menentukan efektivitas suatu metode pembelajaran. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis teknologi seperti Blended Learning atau Flipped Classroom sangat bergantung pada infrastruktur digital yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung. Di lingkungan dengan keterbatasan teknologi, metode pembelajaran yang lebih konvensional seperti

diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis pengalaman mungkin lebih efektif. Oleh karena itu, pendidik harus menyesuaikan metode dengan kondisi sumber daya yang ada untuk memastikan proses belajar berjalan dengan lancar.

Selain faktor eksternal, peran guru juga sangat menentukan keberhasilan suatu metode pembelajaran. Kompetensi dan pengalaman guru dalam menerapkan metode tertentu akan berpengaruh pada efektivitas penyampaian materi dan interaksi dengan peserta didik. Menurut Shulman (1987), seorang pendidik yang memahami dengan baik strategi pedagogis serta memiliki wawasan tentang berbagai metode pembelajaran akan lebih mampu menyesuaikan pendekatan pengajaran dengan kebutuhan peserta didik. Guru yang kurang menguasai metode tertentu mungkin akan mengalami kesulitan dalam mengimplementasikannya, yang dapat berdampak pada kurangnya efektivitas pembelajaran.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, pemilihan metode pembelajaran dapat dilakukan secara lebih tepat dan strategis. Tidak ada satu metode yang paling unggul untuk semua situasi; setiap metode harus dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, sumber daya yang tersedia, serta kompetensi guru. Kombinasi dari berbagai metode yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

#### **E. Perkembangan Metode Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern**

Seiring dengan perkembangan teknologi dan dinamika pendidikan, metode pembelajaran terus mengalami transformasi yang signifikan guna meningkatkan efektivitas dan relevansi dalam proses belajar-mengajar. Salah satu perubahan utama adalah integrasi teknologi dalam pembelajaran, yang mencakup penggunaan e-learning, artificial intelligence (AI), dan augmented reality (AR) sebagai alat bantu dalam penyampaian materi. Menurut Siemens (2005), pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses sumber belajar secara fleksibel, meningkatkan keterlibatan mereka melalui pengalaman interaktif, serta menyesuaikan pembelajaran

dengan kebutuhan individu. Teknologi juga mendukung personalisasi pembelajaran, di mana sistem berbasis AI dapat memberikan rekomendasi materi yang sesuai dengan kemampuan dan perkembangan setiap siswa.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif semakin mendapat perhatian dalam dunia pendidikan. Metode seperti Project-Based Learning (PBL) menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan proyek nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Krajcik dan Blumenfeld (2006), metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Dalam lingkungan pembelajaran modern, peserta didik didorong untuk menjadi lebih mandiri dan inovatif dalam menyusun solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Perkembangan lain yang turut berkontribusi terhadap transformasi metode pembelajaran adalah Hybrid Learning, yaitu kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring. Model ini memberikan fleksibilitas lebih besar bagi peserta didik dalam mengatur waktu dan metode belajar mereka, serta memungkinkan pendidik untuk mengoptimalkan sumber daya digital dalam penyampaian materi. Graham (2006) menekankan bahwa hybrid learning dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menggabungkan interaksi langsung dalam kelas dengan akses materi secara daring yang dapat dipelajari kapan saja.

Namun, tantangan terbesar dalam era digital adalah kemampuan adaptasi pendidik dan peserta didik terhadap perubahan teknologi serta metode pengajaran yang terus berkembang. Hodges et al. (2020) menggarisbawahi bahwa keberhasilan penerapan metode pembelajaran modern sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi serta keterampilan digital yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi digital bagi pendidik menjadi aspek penting dalam memastikan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran dapat diterapkan secara optimal.

Dengan semakin berkembangnya metode pembelajaran, pendekatan yang efektif tidak hanya berlandaskan teori tetapi

juga harus dapat diimplementasikan dalam situasi nyata untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pemahaman yang mendalam mengenai prinsip dan perkembangan metode pembelajaran akan membantu pendidik dalam memilih serta menerapkan strategi yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif akan berkontribusi secara signifikan dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal di era digital ini.

## **BAB 2**

# **KLASIFIKASI METODE PEMBELAJARAN**

---

### **A. Metode Pembelajaran Tradisional Vs. Modern**

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk peradaban manusia. Seiring perkembangan zaman, metode pembelajaran mengalami transformasi yang signifikan. Dari pendekatan tradisional yang menekankan peran sentral guru sebagai sumber utama pengetahuan, hingga pendekatan modern yang mendorong siswa untuk aktif, mandiri, dan kreatif dalam proses belajar. Perubahan ini tidak hanya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, tetapi juga oleh perubahan paradigma pendidikan yang menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran, bukan sekadar objek (Slavin, 2006).

Metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan hafalan, telah lama menjadi model dominan di ruang kelas. Model ini menekankan transfer pengetahuan secara satu arah dari guru kepada siswa. Namun, dalam era digital dan globalisasi saat ini, model pembelajaran seperti ini dinilai kurang mampu membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas yang dibutuhkan di abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009). Sebagai respon terhadap tantangan tersebut, metode pembelajaran modern seperti project-based learning, blended learning, dan flipped classroom mulai banyak diadopsi di berbagai lembaga pendidikan.

Memahami perbedaan antara metode pembelajaran tradisional dan modern menjadi penting dalam merancang proses belajar-mengajar yang efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Hal ini membantu pendidik untuk menyesuaikan pendekatan mereka dengan karakteristik peserta didik serta tuntutan kompetensi global. Seperti yang diungkapkan oleh Joyce, Weil, dan Calhoun (2015), "Teachers are designers of learning, and a clear understanding of instructional models allows for purposeful planning."

Oleh karena itu, pembahasan dalam bab ini bertujuan untuk menggali secara mendalam karakteristik masing-masing metode, menelaah kelebihan dan kekurangannya, serta menawarkan refleksi kritis terhadap relevansinya dalam konteks pendidikan saat ini. Diharapkan, dengan memahami kedua pendekatan ini, pendidik dapat mengintegrasikan elemen-elemen terbaik dari keduanya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak bagi peserta didik.

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen kunci dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai jembatan antara materi pembelajaran dan peserta didik. Secara umum, metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai cara atau prosedur sistematis yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif (Arends, 2012). Dengan kata lain, metode pembelajaran adalah sarana pedagogis yang mengarahkan bagaimana pembelajaran dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi.

Metode pembelajaran bukan sekadar teknik mengajar, melainkan mencakup strategi yang mencerminkan filosofi dan pendekatan pendidikan yang dipegang oleh guru. Menurut Gagne, Briggs, dan Wager (1992), metode pembelajaran merupakan urutan kegiatan yang dirancang secara logis agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat menjadi faktor penentu keberhasilan proses belajar-mengajar.

Fungsi utama metode pembelajaran adalah menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Metode yang dipilih harus mampu menstimulasi minat belajar, mendorong partisipasi aktif, dan membantu siswa memahami serta menginternalisasi materi pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran berperan sebagai panduan bagi guru dalam mengelola kelas, menetapkan pendekatan evaluasi, dan mengadaptasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Sanjaya, 2010).

Lebih lanjut, metode pembelajaran juga memainkan peran penting dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Ketika metode yang digunakan mampu menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, maka proses pembelajaran tidak hanya bersifat transfer ilmu, melainkan transformasi karakter dan kompetensi siswa (Hosnan, 2014).

Metode pembelajaran tradisional merupakan pendekatan yang telah lama digunakan dalam dunia pendidikan, di mana proses belajar-mengajar cenderung bersifat satu arah, berpusat pada guru (teacher-centered), dan lebih menekankan pada penguasaan materi secara kognitif. Dalam metode ini, guru berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, sedangkan peserta didik berperan pasif sebagai penerima informasi (Joyce, Weil, & Calhoun, 2009). Ciri utama dari metode tradisional adalah dominasi ceramah dalam penyampaian materi, minimnya interaksi dua arah, dan penilaian yang berfokus pada hasil akhir, bukan pada proses belajar.

Salah satu metode tradisional yang paling umum adalah ceramah, di mana guru menjelaskan materi secara lisan kepada siswa tanpa banyak melibatkan aktivitas siswa secara langsung. Selain itu, metode hafalan dan drill (latihan berulang) juga menjadi ciri khas pendekatan tradisional. Hafalan digunakan untuk mengingat informasi faktual, sedangkan drill digunakan untuk memperkuat keterampilan tertentu melalui pengulangan (Uno & Mohamad, 2011).

Metode tradisional memiliki beberapa kelebihan, antara lain: efisiensi waktu dalam menyampaikan informasi, kemudahan dalam pengendalian kelas, serta relevansi dalam

konteks materi yang bersifat konseptual atau faktual. Di sisi lain, metode ini juga memiliki kekurangan yang cukup signifikan, terutama dalam mendorong partisipasi aktif siswa, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Ketergantungan pada ceramah menjadikan siswa kurang terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan dan lebih bersifat menghafal daripada memahami (Hosnan, 2014).

Dalam konteks pendidikan masa kini yang menuntut keterampilan abad ke-21, metode tradisional dinilai kurang relevan jika diterapkan secara tunggal. Namun demikian, bila digunakan secara selektif dan dipadukan dengan metode modern yang lebih interaktif, metode tradisional masih dapat menjadi bagian penting dari strategi pembelajaran yang efektif.

Metode pembelajaran modern berkembang seiring dengan perubahan paradigma pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*). Dalam pendekatan ini, siswa tidak lagi diposisikan sebagai objek pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya melalui pengalaman, kolaborasi, dan refleksi (Slavin, 2015). Ciri utama pembelajaran modern mencakup pendekatan interaktif, kolaboratif, serta integrasi teknologi digital yang mendukung fleksibilitas dan personalisasi dalam belajar.

Salah satu metode modern yang banyak digunakan adalah *Project-Based Learning (PjBL)*, di mana siswa belajar melalui proyek nyata yang menantang dan mendorong mereka untuk memecahkan masalah serta mengaplikasikan pengetahuan lintas disiplin. Selain itu, *Problem-Based Learning (PBL)* mengarahkan siswa untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah kompleks sebagai pusat dari proses belajar, yang sangat efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan kreatif (Hmelo-Silver, 2004).

Kemajuan teknologi juga memunculkan metode *Blended Learning*, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring (*online*). Bentuk lanjutannya, *e-learning*, memungkinkan proses belajar berlangsung secara digital sepenuhnya, memberi fleksibilitas akses tanpa dibatasi ruang dan waktu. Sedangkan metode *Flipped Classroom* membalik urutan belajar tradisional: siswa terlebih dahulu

mempelajari materi secara mandiri di rumah (misalnya melalui video atau modul daring), kemudian mendiskusikan dan mengerjakan latihan di kelas bersama guru dan teman sekelas (Bergmann & Sams, 2012).

Kelebihan metode pembelajaran modern terletak pada kemampuannya menumbuhkan kemandirian belajar, kerja sama tim, penguasaan teknologi, serta pengembangan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Trilling & Fadel, 2009). Namun demikian, metode ini juga memiliki kekurangan, seperti ketergantungan pada infrastruktur teknologi, kesiapan guru, serta tantangan dalam evaluasi proses belajar yang lebih kompleks dibandingkan dengan metode tradisional. Dengan segala potensinya, penerapan metode pembelajaran modern memerlukan perencanaan matang dan dukungan sistemik, agar dapat berjalan optimal dan menjawab tantangan dunia pendidikan yang terus berkembang.

## **B. Pendekatan Teacher-Centered dan Student-Centered**

Dalam dunia pendidikan, pendekatan pembelajaran memiliki peran krusial dalam menentukan arah dan kualitas proses belajar-mengajar. Dua pendekatan yang kerap dibandingkan adalah teacher-centered (berpusat pada guru) dan student-centered (berpusat pada siswa). Perbedaan mendasar antara keduanya terletak pada siapa yang menjadi pusat kegiatan belajar: guru atau peserta didik.

Pendekatan teacher-centered adalah model tradisional di mana guru menjadi sumber utama informasi dan pengambil keputusan dalam kelas. Dalam pendekatan ini, pembelajaran cenderung bersifat satu arah, dengan aktivitas didominasi oleh ceramah, pemberian tugas, dan evaluasi hasil belajar. Guru berperan sebagai otoritas tunggal yang menentukan materi, metode, dan ritme pembelajaran. Menurut Ornstein & Hunkins (2018), pendekatan ini menekankan pada transmisi pengetahuan dari guru ke siswa dan mengasumsikan bahwa semua siswa belajar dengan cara dan kecepatan yang sama.

Meskipun efektif dalam situasi tertentu, pendekatan teacher-centered sering dikritik karena cenderung mengabaikan perbedaan individu dalam gaya dan kecepatan belajar siswa.

Hal ini dapat mengurangi keterlibatan aktif dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Brown, 2008).

Sebaliknya, pendekatan student-centered menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar. Guru dalam pendekatan ini berperan sebagai fasilitator, pembimbing, dan mitra belajar. Proses pembelajaran dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, refleksi, kolaborasi, dan pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Seperti dikemukakan oleh Lea et al. (2003), pendekatan ini menghargai pengalaman dan latar belakang siswa, serta memberi ruang untuk berpikir kritis dan eksplorasi.

Pendekatan student-centered juga sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21, yang menekankan pada pengembangan keterampilan seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis (Trilling & Fadel, 2009). Selain itu, penerapan teknologi pendidikan semakin memperkuat peran pendekatan ini, melalui platform interaktif, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah.

Namun demikian, pendekatan student-centered juga menghadapi tantangan, seperti kebutuhan pelatihan guru yang memadai, manajemen kelas yang lebih kompleks, serta kesiapan siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada konteks, kesiapan guru dan siswa, serta dukungan kebijakan pendidikan.

### **C. Metode Individual, Kelompok, dan Klasikal**

Dalam praktik pembelajaran, pemilihan metode yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar. Tiga pendekatan utama yang sering digunakan dalam pendidikan adalah metode individual, metode kelompok, dan metode klasikal. Ketiganya memiliki karakteristik, kelebihan, dan tantangan masing-masing yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi pembelajaran.

Metode individual menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar yang bersifat mandiri. Dalam metode ini, setiap siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya sendiri. Metode ini dinilai efektif untuk mengakomodasi

perbedaan individual, memberikan ruang bagi eksplorasi, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar (Uno, 2009). Menurut Gagne (1985), pembelajaran individual memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bermakna karena setiap siswa dapat memproses informasi sesuai dengan cara belajar mereka masing-masing. Namun, metode ini menuntut kesiapan siswa untuk belajar secara mandiri dan kemampuan guru dalam merancang materi yang fleksibel dan adaptif.

Berbeda dengan itu, metode kelompok menekankan kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah secara kolektif. Pendekatan ini mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, toleransi, dan kemampuan berpikir kritis. Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar; menurutnya, pembelajaran terjadi lebih optimal ketika individu terlibat dalam zona perkembangan proksimal melalui interaksi dengan teman sebaya maupun guru. Metode kelompok cocok diterapkan dalam pembelajaran kolaboratif dan berbasis proyek. Namun, perlu perhatian khusus agar setiap anggota kelompok berkontribusi secara aktif dan tidak terjadi ketimpangan peran.

Sementara itu, metode klasikal adalah pendekatan yang paling umum digunakan dalam pembelajaran di kelas, di mana seorang guru menyampaikan materi kepada seluruh siswa secara bersamaan. Metode ini efisien dalam hal waktu dan pengelolaan kelas, terutama ketika jumlah siswa besar. Menurut Arends (2012), metode klasikal sangat berguna untuk menyampaikan informasi secara sistematis dan terstruktur. Namun, tantangan dari metode ini adalah keterbatasan dalam memperhatikan perbedaan kemampuan dan minat individu siswa, sehingga diperlukan variasi pendekatan agar tidak menjadi monoton dan pasif. Pemilihan antara metode individual, kelompok, maupun klasikal harus mempertimbangkan konteks pembelajaran dan kebutuhan siswa. Idealnya, guru dapat menggabungkan ketiga metode ini secara fleksibel dalam sebuah pembelajaran diferensial untuk mengoptimalkan hasil belajar.

## **BAB 3**

# **METODE CERAMAH**

---

### **A. Tentang Metode Ceramah**

Metode ceramah adalah salah satu cara mengajar yang sudah banyak dipakai di dunia pendidikan. Menurut Muhibbin Syah (2002: 205), ceramah adalah cara guru menyampaikan informasi secara lisan kepada siswanya. Metode ini sebenarnya cukup efisien, terutama ketika referensi yang diperlukan tidak mudah didapat.

Abuddin Nata (2011) juga menjelaskan bahwa ceramah adalah di mana guru menjelaskan materi langsung di depan siswa. Dengan cara ini, guru bisa memberikan informasi sesuai dengan kurikulum, dan menjelaskan dengan cara yang jelas dan teratur, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami.

### **B. Karakteristik dan Kelebihan Metode Ceramah**

Metode ceramah adalah salah satu cara yang paling sering dipakai dalam pengajaran. Ciri-ciri utama dari metode ceramah ini adalah:

- a. Materi disampaikan secara lisan oleh pengajarnya.
- b. Biasanya satu arah, jadi interaksi dari siswa cukup terbatas.
- c. Efektif untuk menyampaikan banyak informasi dalam waktu singkat.
- d. Tidak butuh banyak alat atau sumber daya tambahan.

Ada beberapa kelebihan dari metode ceramah, antara lain:

- a. Efisiensi Waktu dan Biaya  
Bisa menjangkau banyak siswa sekaligus tanpa perlu banyak media.
- b. Penguasaan Materi  
Guru dapat langsung memberikan informasi sesuai kurikulum yang ada.
- c. Sistematis dan Terstruktur  
Materi bisa disusun dengan logis, jadi lebih mudah dipahami oleh siswa

### **C. Teknik Meningkatkan Efektivitas Ceramah**

Dalam teknik ini, pengajar mengungkapkan materi secara lisan kepada siswa untuk menyampaikan pengetahuan dengan cara yang teratur. Salah satu keuntungan utama metode ceramah adalah pengajar bisa membagikan banyak informasi dalam waktu yang tidak terlalu lama. Dengan menata materi pelajaran secara jelas, siswa pun lebih mudah memahaminya. Selain itu, metode ini memungkinkan pengajar untuk menyoroti bagian-bagian penting, menjelaskan konsep yang sulit, serta memberikan contoh yang relevan agar siswa bisa lebih paham. Namun, metode ceramah juga punya beberapa kekurangan. Salah satunya adalah sifatnya yang cenderung satu arah, di mana interaksi antara guru dan siswa cukup sedikit. Ini bisa bikin siswa jadi pasif dan tidak terlalu terlibat dalam belajar.

Selain itu, cara ini bisa kurang efektif untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan analisis siswa, karena mereka hanya menerima informasi tanpa bisa berdiskusi atau bertanya. Jadi, untuk membuat metode ceramah lebih efektif, guru perlu menggabungkannya dengan cara belajar lain yang lebih interaktif, seperti diskusi kelompok atau sesi tanya jawab.

Ketika menggunakan metode ceramah, persiapan dari pengajar sangat penting. Mereka harus merancang materi dengan baik, menyiapkan alat bantu seperti slide atau papan tulis, dan tentunya menguasai teknik berbicara di depan orang banyak supaya ceramah bisa disampaikan dengan jelas dan menarik. Selain itu, penting juga untuk mengatur waktu dengan baik agar semua materi bisa disampaikan dalam batas waktu yang ada. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pengajar

bisa menyelipkan pertanyaan-pertanyaan singkat atau aktivitas kecil selama ceramah.

Beberapa ahli pendidikan juga merekomendasikan penggunaan metode ceramah dalam situasi tertentu, misalnya saat pengajar ingin memberi informasi latar belakang yang luas atau ketika siswa butuh pemahaman dasar tentang suatu topik sebelum melakukan hal-hal yang lebih mendalam. Misalnya, Syah (2002) menyatakan bahwa metode ini efektif untuk menjelaskan konsep-konsep dasar sebelum siswa melakukan eksperimen. Nata (2011) juga menekankan pentingnya metode ceramah dalam menyampaikan materi yang membutuhkan penjelasan yang terstruktur dan sistematis.

Jadi, meskipun metode ceramah memiliki batasan, cara ini tetap menjadi bagian penting dari strategi pengajaran. Dengan persiapan yang tepat dan penggunaan yang cerdas, metode ceramah bisa menjadi alat yang sangat berguna untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa.

Agar metode ceramah lebih efektif, beberapa teknik dapat diterapkan:

a. Gunakan Alat Bantu

Coba pakai alat bantu seperti slide, video, atau papan tulis agar siswa lebih paham dengan materi yang disampaikan.

b. Tambahkan Humor atau Cerita Menarik

Ceramah yang monoton sering bikin siswa cepat bosan. Memberi bumbu humor atau cerita inspiratif bisa membuat mereka lebih tertarik.

c. Selipkan Tanya Jawab

Ajak siswa untuk bertanya dan berdiskusi. Hal ini agar mereka lebih terlibat dan merasa lebih dekat dengan pembelajaran.

d. Variasikan Suara dan Gestur

Gunakan nada suara yang berbeda dan bahasa tubuh yang ekspresif. Ini bisa bikin ceramah jadi lebih hidup dan menarik.

#### **D. Kelemahan Metode Ceramah dan Cara Mengatasinya**

Meskipun memiliki banyak kelebihan, metode ceramah juga memiliki beberapa kelemahan:

a. Kurangnya Interaksi

Karena sistem ini biasanya satu arah, siswa sering jadi pasif dan kurang terlibat dalam belajar.

Solusi: Tambahkan sesi diskusi atau tanya jawab supaya interaksi jadi lebih hidup.

b. Kesulitan Menjaga Perhatian Siswa

Siswa gampang bosan jika ceramahnya terlalu lama.

Solusi: Coba variasikan metode pengajaran, seperti pakai permainan edukatif atau contoh dari kehidupan sehari-hari.

c. Tak Semua Gaya Belajar Cocok: Siswa yang belajar dengan cara kinestetik atau visual mungkin kesulitan memahami materi.

Solusi: Gabungkan ceramah dengan demonstrasi atau simulasi yang praktis.

## **BAB 4**

# **METODE DISKUSI**

---

### **A. Tentang Metode Diskusi**

Metode diskusi merupakan salah satu metode yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Selain metode ceramah, metode diskusi adalah metode yang paling mudah diterapkan dalam proses belajar-mengajar di dalam sebuah ruang kelas. Umumnya metode ini digunakan untuk menciptakan komunikasi dua arah antara pengajar dan peserta didik. Pengajar disini bisa diartikan sebagai guru, dosen, maupun pemberi materi baik praktisi atau pembicara yang memiliki keahlian di bidang tertentu. Sementara peserta didik bisa diartikan sebagai siswa atau siswi, mahasiswa atau mahasiswi, atau kelompok peserta diskusi lainnya.

### **B. Jenis-jenis Metode Diskusi**

Metode diskusi dapat dibagi menjadi diskusi formal dan diskusi informal. Diskusi formal adalah diskusi yang diadakan secara terstruktur, terencana, serta aturan yang ketat. Bahasa yang digunakan dalam diskusi ini adalah bahasa baku yang tertata dengan baik. Diskusi formal umumnya direncanakan sejak jauh-jauh hari. Persiapan yang dilakukan juga tergolong matang. Biasanya, diskusi formal dilakukan oleh lembaga pemerintahan, semi-pemerintahan, maupun bidang keahlian

tertentu. Contoh dari diskusi formal adalah diskusi simposium dan diskusi panel (Amaliah et al., 2014).

Diskusi simposium diartikan sebagai pertemuan akademis yang melibatkan para ahli. Diskusi ini membahas tentang topik tertentu secara mendalam. Misalnya pada diskusi simposium yang bertemakan energi terbarukan. Pada kondisi ini terdapat 3 presenter. Presenter pertama dapat membahas teknologi terbarukan dalam bidang pengembangan panel surya, presenter kedua dapat membahas penyajian penelitian berdasarkan efisiensi angin di daerah pantai, sementara presenter ketiga dapat membahas inovasi penyimpanan energi terbarukan. Dari contoh sebelumnya dapat diketahui bahwa masing-masing presenter membawakan sub-tema yang berbeda-beda. Namun secara garis besar ketiganya membahas topik yang sama yakni energi terbarukan.

Secara umum diskusi simposium bertujuan untuk membahas topik khusus dari sudut pandang para ahli. Kerangka diskusi simposium terdiri dari beberapa pembicara atau presenter yang akan mempresentasikan hasil riset atau penelitian yang telah mereka lakukan. Setelah melakukan presentasi, tahap selanjutnya adalah sesi tanya jawab. Pada tahap ini audiens dapat mengajukan pertanyaan, memberi komentar atau menambahkan perspektif mereka yang berkaitan dengan topik diskusi. Respon dari audiens nantinya akan ditanggapi oleh presenter berdasarkan keahliannya masing-masing.

Diskusi panel adalah diskusi yang bertujuan untuk membahas berbagai perspektif dari sebuah topik. Misalnya pada diskusi panel bertemakan masa depan energi terbarukan di Indonesia. Dalam situasi ini dapat dihadirkan panelis dari perwakilan ahli teknologi surya, perwakilan pemerintah, perwakilan industri, dan perwakilan peneliti lingkungan. Ahli teknologi surya dapat menjelaskan bagaimana perkembangan teknologi surya dari penelitian yang telah dilakukan. Sementara perwakilan pemerintah dapat membahas topik yang berkaitan dengan kebijakan penggunaan energi terbarukan di Indonesia. Sedangkan perwakilan industri dan lingkungan dapat membahas tantangan energi terbarukan di bidang industri serta dampak lingkungan dari energi terbarukan. Perwakilan

lingkungan juga dapat membandingkan dampak lingkungan energi terbarukan dan energi fosil. Dari contoh diatas dapat diketahui bahwa luaran diskusi ini berupa pengetahuan baru dari berbagai sudut pandang. Dengan diketahuinya berbagai sudut pandang tidak menutup kemungkinan akan terjadi kolaborasi dari berbagai pihak.

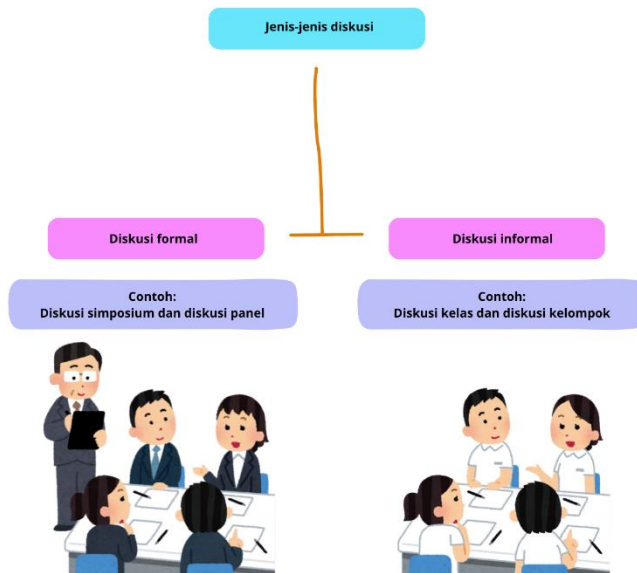
Diskusi panel terdiri dari beberapa panelis yang berdiskusi secara langsung di hadapan audiens. Diskusi ini dipimpin oleh seorang moderator yang bertugas memberi pertanyaan pada masing-masing panelis. Diskusi panel dimulai dengan pembukaan dan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab. Setelah diberi pertanyaan, panelis dapat langsung menjawab pertanyaan dari moderator atau audiens tanpa harus menunggu sesi tanya jawab secara khusus. Jika dibandingkan dengan diskusi simposium, diskusi panel memiliki durasi waktu yang lebih singkat. Hal ini terjadi karena diskusi panel hanya fokus pada diskusi interaktif secara langsung. Sedangkan diskusi simposium memiliki sesi presentasi dari masing-masing presenter terlebih dahulu sebelum memasuki sesi tanya jawab dan interaksi dengan audiens.

Selain jenis diskusi formal, dikenal juga jenis diskusi informal. Diskusi jenis ini merupakan diskusi yang dilakukan secara mendadak, tidak terstruktur, tidak terencana, tanpa aturan yang ketat, dan bahasa yang tidak baku. Contoh dari diskusi informal adalah diskusi kelas dan diskusi kelompok (Amaliah et al., 2014). Diskusi kelas merupakan diskusi yang melibatkan seluruh anggota kelas. Diskusi jenis ini berada dibawah bimbingan pengajar sebagai fasilitator. Pengajar biasanya akan memulai diskusi dengan mengangkat sebuah topik. Misalnya pengajar memberi topik tentang perubahan iklim. Pengajar kemudian akan menjelaskan sedikit informasi mengenai pergeseran musim hujan dan kemarau yang terjadi di Indonesia. Pengajar selanjutnya akan meminta pendapat dari anggota kelas. Setelah itu anggota kelas akan memberi pendapat, mengajukan pertanyaan, atau aktif menjawab pertanyaan baik dari pengajar maupun teman sekelasnya.

Sementara diskusi kelompok adalah diskusi yang melibatkan sekelompok kecil siswa yang bekerja sama membahas topik tertentu untuk menyelesaikan tugas yang

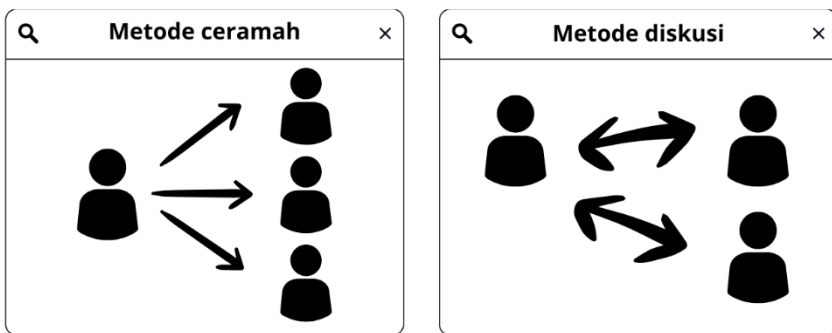
diberikan oleh pengajar. Kelompok diskusi ini umumnya terdiri dari 3-5 orang per kelompok (Wina, 2006). Pembagian kelompok diskusi bisa berasal dari anggota kelas yang dibagi lagi secara acak. Setelah dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok akan memulai diskusi mengenai topik yang diberikan oleh pengajar. Jika waktu diskusi sudah habis, maka masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil diskusinya di hadapan seluruh anggota kelas. Tujuannya agar seluruh anggota kelas dapat mengetahui sudut pandang dari kelompok lain sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai topik tertentu.

Jika dibandingkan dari tujuan diskusinya, diskusi kelas dan diskusi kelompok memiliki tujuan yang berbeda. Diskusi kelas bertujuan untuk meningkatkan partisipasi seluruh anggota kelas. Dalam situasi ini, anggota kelas diminta untuk aktif, kritis, dan memperdalam pemahaman terkait topik diskusi tertentu. Sementara diskusi kelompok bertujuan untuk mendorong kerja sama antar anggota tim, mengembangkan kemampuan komunikasi, dan kemampuan eksplorasi topik yang mendalam.



Gambar 1. Jenis-jenis Metode Diskusi

Metode diskusi adalah pembelajaran yang mewajibkan pengajar dan peserta didik untuk saling berperan aktif dalam sebuah forum. Jika dibandingkan dengan metode ceramah, metode diskusi seringkali dianggap lebih seru dan dapat menghidupkan suasana di dalam aktivitas belajar-mengajar. Prespektif ini muncul karena metode diskusi mewajibkan seluruh peserta diskusi untuk saling bertukar pikiran (KBBI Website, 2025). Gambar 2 dibawah ini menjelaskan perbedaan antara metode diskusi dan metode ceramah yang dijelaskan pada bab sebelumnya.



Gambar 2. Perbedaan Metode Ceramah dan Metode Diskusi

Berdasarkan ilustrasi yang dijelaskan pada Gambar 2, metode ceramah dan metode diskusi memiliki arah komunikasi yang sangat berbeda. Dimana metode ceramah memiliki arah komunikasi 1 arah. Pada metode ini hanya pengajar yang diwajibkan untuk berperan aktif di dalam kelas. Sementara siswa diperbolehkan untuk fokus menulis, mendengarkan, atau mencatat pembicaraan dari pengajar. Sedangkan metode diskusi memiliki arah komunikasi yang sangat berbeda dengan metode ceramah. Metode ini memiliki arah komunikasi 2 arah. Hal ini berarti pengajar dan siswa sama-sama diwajibkan untuk berperan aktif di dalam sebuah kelas. Pada metode diskusi, pengajar dan siswa sama-sama memiliki hak untuk berbicara dan berpendapat mengenai topik pembelajaran.

Perbedaan antara metode diskusi dan metode ceramah tidak hanya tentang arah mengajarnya. Perbedaan lainnya dijelaskan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbedaan Metode Diskusi dan Metode Ceramah

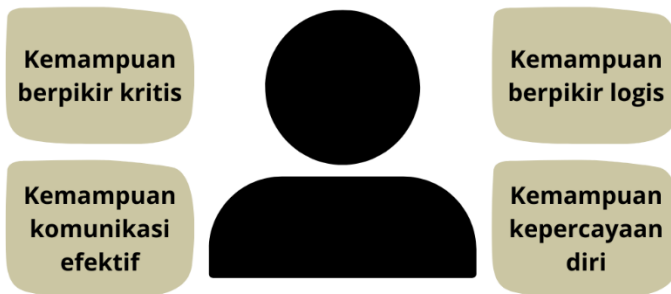
PERBEDAAN	METODE DISKUSI	METODE CERAMAH
Tujuan	Mengetahui pendapat dan bertukar pikiran	Menjelaskan informasi dan pengetahuan
Arah komunikasi	Dua arah	Satu arah
Waktu yang dibutuhkan	Banyak	Sedikit
Keaktifan	Tinggi	Rendah

Gambar 2 dan Tabel 1 menyadarkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya metode diskusi adalah metode yang paling sering dilakukan untuk mencapai sebuah mufakat. Namun dalam hal pembelajaran, metode ini umumnya dilakukan untuk mendorong peserta didik memecahkan suatu permasalahan. Dengan melakukan diskusi, diharapkan peserta didik mampu meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis. Kemampuan ini akan tumbuh seiring dengan tingkat pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Tidak hanya itu, peserta didik juga dapat melatih dirinya untuk belajar mengutarakan pendapat di depan banyak orang. Hal ini tentu dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri dari masing-masing peserta didik.

Di dalam sebuah diskusi, tidak jarang terjadi perselisihan atau tensi tinggi antar anggotanya. Hal ini mungkin saja terjadi karena komunikasi yang kurang lancar. Perselisihan juga dapat terjadi karena salah satu anggota diskusi dianggap menyampaikan pendapat kurang logis menurut mayoritas peserta diskusi lainnya. Sehingga akan muncul pertentangan didalam sebuah kelompok diskusi. Jika dilihat sekilas, mungkin hal ini terlihat buruk karena dapat menimbulkan konflik. Namun jika dilihat lebih dalam lagi, perselisihan ini justru dapat membantu anggota diskusi untuk belajar berpikir secara logis. Dengan kesalahan pikir, seorang anggota diskusi pasti akan belajar menyelaraskan logika

dikemudian hari. Sehingga di masa yang akan datang, tingkat kelogisannya akan meningkat secara alamiah.

Untuk menciptakan diskusi yang menarik dan menyenangkan, kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi saja tidak cukup. Tingkat kelogisan seorang peserta diskusi juga harus setara dengan peserta diskusi lainnya. Jika belum ada kesesuaian, maka secara naluriah masing-masing peserta diskusi akan saling menyesuaikan diri agar komunikasi bisa berjalan dengan baik dan pesan yang ingin disampaikan bisa diterima satu sama lain. Melalui hal ini dapat disimpulkan bahwa metode diskusi adalah metode pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan softskill dari masing-masing peserta didik. Misalnya kemampuan berpikir kritis dan berpikir logis akan meningkat jika peserta didik sering melakukan diskusi. Sementara kemampuan komunikasi dan tingkat kepercayaan diri juga akan membaik jika metode diskusi sering diterapkan di dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Efek Positif Metode Pembelajaran Diskusi

Walaupun menciptakan banyak efek positif bagi masing-masing anggota kelompok diskusi, metode ini juga memiliki kekurangan. Misalnya metode diskusi seringkali dinilai boros waktu. Dimana untuk membahas suatu topik dibutuhkan waktu yang cukup banyak. Jika waktu diskusi yang diberikan singkat, maka proses diskusi tidak dapat berjalan secara maksimal. Sementara jika waktu yang diberikan cukup, belum tentu diskusi dapat berjalan sesuai dengan harapan penyelenggara diskusi. Hal ini terjadi karena peserta diskusi rentan untuk tidak

memanfaatkan waktu dengan baik. Sehingga waktu diskusi habis untuk mendiskusikan topik lain diluar topik diskusi yang diminta. Efeknya diskusi yang dilakukan belum tentu memberikan hasil atau luaran (output) yang sesuai dengan keinginan penyelenggara diskusi. Oleh karena itu, untuk menciptakan diskusi yang lebih efektif ada beberapa langkah yang perlu dilakukan. Misalnya (Supriyati, 2020):

1) Mempersiapkan topik diskusi

Topik merupakan inti atau pokok pembicaraan yang akan dibahas dalam sebuah forum diskusi. Pada proses belajar-mengajar, pemilihan topik diskusi umumnya dilakukan oleh seorang pengajar – baik guru, dosen, maupun pemberi materi. Topik diskusi yang dipilih bisa apapun. Dari topik yang ringan seperti cara makan bubur (diaduk atau tidak), cara menggoreng telur (mata sapi atau dadar), cara membuat mie instan (kuah atau goreng), dan lain sebagainya. Selain topik yang ringan, topik diskusi juga bisa mengandung topik yang berat atau berbobot. Misalnya topik yang berkaitan dengan isu politik, pendidikan, lingkungan, kesehatan, dan lain sebagainya.

Umumnya, topik diskusi dilengkapi dengan 2 argumen yang saling bertolak belakang. Kelompok ini sering disebut sebagai kelompok argumen pendukung (pro) dan kelompok argumen penentang (kontra). Tujuan dari pembagian 2 kelompok ini adalah untuk saling memahami sudut pandang satu sama lain. Dengan begitu akan tercipta diskusi yang menarik dan mendewasakan masing-masing peserta diskusi.

2) Mempersiapkan aturan dan mekanisme diskusi

Sebelum diskusi dimulai, pengajar diwajibkan untuk memberitahu aturan dan mekanisme diskusi secara jelas. Aturan dan mekanisme ini wajib disampaikan di hadapan seluruh peserta diskusi. Tujuannya agar diskusi bisa berjalan secara efektif. Misalnya diskusi akan dilakukan selama 60 menit, penyampaian pendapat akan dilakukan secara bergantian (dari kelompok pro ke kelompok kontra), jika ada peserta yang ingin menyanggah pernyataan kelompok lain, maka harus angkat tangan terlebih dahulu, dan lain sebagainya.

Aturan dan mekanisme diskusi ini sifatnya fleksibel atau dapat menyesuaikan kondisi masing-masing forum diskusi. Didalam proses penyampaian aturan dan mekanisme diskusi, peserta diskusi diizinkan untuk bertanya dengan pengajar jika merasa belum jelas dengan aturan atau mekanisme diskusi yang diberikan. Peserta diskusi juga diizinkan untuk melakukan negosiasi jika aturan atau mekanisme diskusi dinilai terlalu memberatkan mereka.

Setelah aturan dan mekanisme diskusi disepakati antara pengajar dan peserta didik, diskusi dapat dimulai. Namun jika belum ada kesepakatan diantara keduanya, harus dilakukan proses negosiasi hingga mencapai mufakat. Hal ini harus dilakukan untuk mencegah perasaan berat sebelah atau ketidakadilan selama proses diskusi berlangsung.

3) Membagi kelompok diskusi

Proses diskusi baiknya dibagi menjadi 2 kelompok yang saling bertolak belakang. Proses pembagian kelompok diskusi ini bisa dilakukan dengan metode apapun. Misalnya dengan metode undian, metode berhitung, metode acak, dan lain sebagainya. Hal ini bersifat fleksibel atau dapat menyesuaikan kondisi masing-masing.

4) Melakukan pelaporan hasil diskusi ditengah forum

Setelah langkah 1-3 dilakukan, diskusi sudah dapat dilaksanakan sesuai dengan aturan dan mekanisme yang telah disepakati bersama. Diskusi biasanya dilakukan secara internal (antar anggota kelompok) pada kurun waktu tertentu. Selanjutnya masing-masing kelompok akan melaporkan hasil diskusinya secara eksternal (diluar anggota kelompok). Pelaporan hasil diskusi ini boleh dilakukan di depan kelas, di tengah lingkaran forum, atau di tempat yang sama dengan lokasi kelompok diskusi berada. Tujuan dari kegiatan ini adalah menyampaikan hasil diskusi dari masing-masing kelompok. Pada tahap ini, kelompok lain juga dapat bertanya, menyanggah, atau berkomentar terhadap hasil diskusi kelompok yang lain. Namun, proses penyanggahan harus dilakukan dengan etika yang baik dan bahasa yang sopan.

- 5) Menarik kesimpulan diskusi
- Penarikan kesimpulan adalah tugas dari seorang pengajar atau pemimpin diskusi pada sesi terakhir sebuah forum diskusi. Sebelum diskusi diselesaikan, penarikan kesimpulan dilakukan untuk memberitahu forum terkait pendapat dari masing-masing kelompok diskusi. Dalam hal ini, pengajar atau pemimpin diskusi harus bersifat netral karena tidak ada pendapat yang salah atau benar dalam sebuah diskusi. Didalam sebuah diskusi, yang ada adalah proses bertukar pikiran. Jadi, pendapat yang berbeda bukan hal yang besar dan seluruh peserta diskusi harus memaklumi perbedaan pendapat dari masing-masing kelompok diskusi. Dengan begitu, seluruh peserta diskusi akan mendapatkan pemikiran dan pengetahuan baru yang bisa dijadikan bekal di masa yang akan datang.

## Tahapan diskusi:



Gambar 4. Tahapan Proses Diskusi

Walaupun sudah melakukan 5 tahapan diskusi, seringkali diskusi tidak bisa berjalan dengan baik atau sesuai dengan rencana dan harapan seorang pengajar. Hal ini mungkin terjadi karena terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses diskusi. Faktor ini disebut juga sebagai faktor internal (berasal dari dalam individu) dan faktor eksternal (berasal dari luar individu). Tabel 2 berikut akan menjelaskan perbedaan dari faktor internal dan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi proses diskusi.

Tabel 2. Faktor yang Mempengaruhi Proses Diskusi

<b>FAKTOR INTERNAL</b>	<b>FAKTOR EKSTERNAL</b>
<b>Minat dan motivasi</b>	<b>Pemimpin diskusi</b>
Minat dan motivasi adalah keinginan dari masing-masing anggota kelompok diskusi untuk melakukan diskusi	Pemimpin diskusi dalam hal ini bisa jadi pengajar – baik guru, dosen, maupun pemberi materi. Netralitas dan

terkait topik tertentu. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kelompok diskusi umumnya dibagi menjadi 2 yakni pro dan kontra. Dalam hal ini, bisa jadi terdapat individu yang ingin mendapatkan bagian dari kelompok pro. Sementara kenyataannya dia mendapat bagian dari kelompok kontra. Karena tidak sesuai dengan keinginannya, bisa saja anggota kelompok diskusi tersebut menjadi tidak aktif dan tidak semangat dalam melakukan sebuah diskusi. Selain itu, minat dan motivasi diskusi juga dapat dipengaruhi oleh kondisi psikologis dari masing-masing anggota kelompok diskusi. Misalnya salah seorang kelompok diskusi sedang mengalami musibah dan menyebabkan suasana hatinya menjadi buruk. Dengan kejadian ini, mungkin saja anggota kelompok diskusi tersebut merasa tidak bersemangat dalam melakukan diskusi dalam suatu kesempatan (Purwanto, 1984).

kemampuan menengahi sebuah diskusi adalah 2 faktor yang penting untuk dimiliki oleh seorang pemimpin diskusi. Jika seorang pemimpin diskusi memihak salah satu kelompok diskusi, maka hal ini dapat menciptakan perasaan tidak adil dari kelompok diskusi lainnya. Sehingga dapat menyebabkan diskusi menjadi tidak efektif.

Selain itu, pemimpin diskusi juga harus memiliki ketegasan dalam memimpin sebuah diskusi. Hal ini dibutuhkan untuk menjaga arah diskusi agar tetap efektif. Tidak jarang didalam sebuah diskusi akan terjadi perselisihan, sehingga dibutuhkan pemimpin diskusi yang tegas dan dapat menengahi kelompok diskusi yang berseberangan (Usman, 2005; Surakhmad, 1998).

---

**Pengetahuan yang dimiliki**

Pengetahuan yang dimiliki oleh masing-masing kelompok diskusi bisa jadi setara atau sangat berbeda. Jika pengetahuan yang dimiliki

---

**Topik diskusi**

Topik diskusi yang dipilih oleh pemimpin diskusi harus disesuaikan dengan latar belakang dan kemampuan atau pengetahuan dari

---

---

antar kelompok diskusi sangat berbeda, dan kondisi anggota kelompok diskusi belum memiliki toleransi yang cukup tinggi, hal ini justru dapat menimbulkan permasalahan komunikasi yang buruk antar anggota kelompok diskusi. Jika hal ini terjadi, maka proses diskusi bisa saja menjadi tegang dan tidak lancar. Sehingga menghambat proses diskusi yang efektif (Djamarah, 1994).

masing-masing kelompok diskusi. Jika topik yang dipilih terlalu jauh dari pengetahuan kelompok diskusi, maka diskusi tidak bisa berjalan dengan baik. Misalnya anggota kelompok diskusi adalah anak sekolah dasar umur 10 tahun. Namun pemimpin diskusi memberi topik terkait metode kampanye yang dilakukan oleh calon presiden dan calon wakil presiden pasangan urut nomer 1, 2, dan 3 pada tahun 2024. Hal ini jelas tidak dapat dipahami oleh kelompok diskusi karena kemampuan dan pengetahuan yang belum mumpuni. Sehingga diskusi tidak akan berjalan karena anggota kelompok diskusi akan merasa kebingungan.

---

### **Kesiapan mental**

Kesiapan mental dalam hal ini dapat diartikan sebagai tingkat kedewasaan atau kemampuan bertoleransi dari masing-masing anggota kelompok diskusi. Semakin besar tingkat toleransi dari masing-masing anggota kelompok diskusi maka kemungkinan terjadinya diskusi yang efektif akan semakin besar. Sebaliknya, jika kemampuan toleransi masing-masing anggota kelompok diskusi rendah, kemungkinan terjadinya

---

### **Lingkungan**

Lingkungan adalah kondisi yang diciptakan dalam sebuah diskusi. Dalam beberapa sumber dijelaskan bahwa untuk menciptakan diskusi yang efektif dibutuhkan lingkungan yang nyaman, tidak terlalu kaku, dan penuh keterbukaan (Materka, 2001). Oleh karena itu, pemimpin diskusi diharapkan dapat menciptakan lingkungan diskusi yang nyaman bagi masing-masing peserta diskusi agar diskusi dapat berjalan secara maksimal.

---

diskusi efektif akan semakin kecil (Daradjat, 1975).

---

### **Kesehatan**

Kesehatan merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kondisi mental dari masing-masing anggota kelompok diskusi. Jika kondisi kesehatan masing-masing anggota kelompok diskusi sedang buruk, kemungkinan kondisi mentalnya juga akan rendah, sehingga diskusi efektif akan semakin susah dicapai (Ahmadi, 1993). Sebaliknya, jika kondisi mentalnya tinggi, maka diskusi efektif akan semakin mudah dicapai.

---

Dengan diketahuinya beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses diskusi, pengajar diharapkan dapat menciptakan standar diskusi yang lebih akuntabel di dalam sebuah kelas. Tujuannya agar peserta didik tidak merasa tertekan dengan standar yang terlalu tinggi dan tidak sesuai dengan kompetensi peserta didik. Di dalam menerapkan metode ini, pengajar juga diharapkan dapat bersikap adil, tegas, dan mampu menyesuaikan kondisi kelompok diskusi agar tercipta diskusi yang efektif.

Kegagalan adalah hal yang akan sering ditemui dalam proses pelaksanaan metode diskusi. Namun untuk bisa menemukan formula metode diskusi yang terbaik dibutuhkan kesabaran dan percobaan yang terus-menerus dilakukan. Dengan formula terbaik, diharapkan pengajar dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi seluruh peserta didik. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran secara maksimal. Sehingga

generasi penerus bangsa dapat lebih berkembang dan berkualitas dibandingkan generasi-generasi sebelumnya.

Bab ini telah selesai mengajarkan terkait beberapa prinsip dasar yang ada didalam metode diskusi. Dimulai dari pengertian, jenis, contoh, kelebihan, kekurangan, langkah, hingga faktor yang dapat mempengaruhi metode diskusi. Dengan informasi singkat ini diharapkan pembaca dapat mendalami topik secara mandiri. Selain itu, pembaca juga diharapkan dapat menerapkan proses pembelajaran dengan metode diskusi yang menyenangkan di dalam sebuah kelas. Semoga semangat untuk terus memperbaiki penerus bangsa Indonesia akan terus tumbuh sebagaimana tumbuhnya semangat para pengajar untuk terus belajar dan menimba ilmu dari waktu ke waktu.

## **BAB 5**

# **METODE DEMONSTRASI**

---

### **A. Definisi Dan Tujuan Metode Demonstrasi**

#### 1) Definisi Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi salah satu strategi yang memiliki implikasi positif dalam penyelenggaraan pembelajaran pada berbagai mata pelajaran di sekolah, lewat metode demonstrasi pendidik lebih leluasa dalam menyampaikan materi pelajaran karena langsung mempraktekan setiap materi yang di pelajari dan peserta didik juga memiliki kesempatan lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, untuk penjelasan lebih jauh berikut ini penjelasan lebih komperehensif.

Metode demonstrasi merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan proses memperlihatkan atau menunjukkan cara melakukan suatu aktivitas, menggunakan alat tertentu, atau menjelaskan fenomena secara langsung kepada peserta didik. Dalam metode ini, pengajar atau fasilitator bertindak sebagai pihak yang memberikan contoh nyata tentang apa yang sedang dipelajari, dengan tujuan membantu peserta didik memahami materi secara konkret melalui observasi langsung. Demonstrasi biasanya mencakup langkah-langkah sistematis yang bertujuan untuk menjelaskan konsep, prosedur, atau keterampilan secara visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Metode demonstrasi sering digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep yang bersifat abstrak, terutama dalam pembelajaran

yang memerlukan penjelasan praktis dan visualisasi (Susanti, 2024). Sebagai contoh, dalam pembelajaran sains, guru dapat menggunakan metode ini untuk menunjukkan reaksi kimia di laboratorium, atau dalam pelatihan vokasi, instruktur dapat mendemonstrasikan penggunaan mesin atau alat tertentu.

Menurut Ismayanty & Mahmudah (2024) Salah satu keunggulan utama metode demonstrasi adalah kemampuannya untuk melibatkan berbagai indera peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, dan bahkan sentuhan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkesan. Dengan memperlihatkan secara langsung bagaimana suatu proses dilakukan, metode ini membantu mengurangi ambiguitas atau kesalahpahaman yang mungkin timbul jika hanya menggunakan penjelasan verbal atau teks tertulis. Metode demonstrasi memungkinkan pengajar untuk memberikan penekanan pada detail-detail penting yang mungkin terlewat dalam metode pembelajaran lain. efektivitas metode demonstrasi sangat bergantung pada perencanaan dan pelaksanaannya (Hayati et al., 2024; Junaidy et al., 2021). Demonstrasi yang berhasil memerlukan persiapan matang dari pengajar, termasuk menentukan tujuan pembelajaran yang jelas, memastikan ketersediaan alat atau bahan pendukung, serta menguasai materi yang akan disampaikan. Pengajar harus mampu menarik perhatian peserta didik dan memberikan penjelasan yang jelas selama proses demonstrasi berlangsung.

## 2) Tujuan Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi memiliki tujuan yang krusial dalam pengembangan setiap peserta didik karena langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran sehingga memiliki implikasi positif terhadap peserta didik. Metode demonstrasi merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memperjelas konsep, teori, atau keterampilan tertentu melalui peragaan langsung oleh pengajar atau peserta didik (Rofian, 2017). Tujuan utama dari metode ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan nyata sehingga peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Dalam proses pembelajaran, sering kali terdapat

materi yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau teks, sehingga demonstrasi menjadi solusi efektif untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Dengan menyaksikan langsung bagaimana suatu konsep diaplikasikan dalam situasi nyata, peserta didik dapat lebih mudah menginternalisasi materi dan mengurangi kemungkinan terjadinya miskonsepsi.

Selain membantu pemahaman, metode demonstrasi juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Aisyah et al., 2021; Fathoni & Kodri, 2021). Dalam metode ini, peserta didik tidak hanya sekedar mendengar atau membaca, tetapi juga terlibat secara langsung dalam mengamati kemudian menyampaikan pertanyaan dan bahkan mempraktikkan apa yang telah didemonstrasikan. Mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi yang diajarkan. Keterlibatan aktif ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme, yang menyatakan bahwa individu belajar lebih efektif ketika mereka dapat menghubungkan konsep yang baru dengan pengalaman yang sudah dimiliki sebelumnya. Pada sisi lainnya, metode Demonstrasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan mendorong kemampuan siswa membangun koneksi antara teori dan aplikasi praktis di dunia nyata (Ansya, 2023). Dalam bidang keterampilan, seperti teknik atau seni, metode demonstrasi memungkinkan peserta didik untuk mengamati langsung teknik yang benar sehingga mereka dapat menirunya dengan lebih akurat. Kemampuan untuk melihat dan meniru secara langsung sangat penting dalam penguasaan keterampilan, karena banyak aspek teknis yang sulit dijelaskan hanya melalui kata-kata atau gambar. Demonstrasi memainkan peran kunci dalam mengembangkan kompetensi peserta didik dalam berbagai bidang keahlian (Sudrajat, 2020).

Dengan beberapa penjelasan di atas maka dapat di simpulkan metode demonstrasi memiliki berbagai tujuan yang saling terkait, mulai dari memperjelas konsep yang abstrak kemudian meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif hingga meningkatkan daya ingat dan menumbuhkan kemampuan

berpikir kritis. Dengan pendekatan yang tepat, metode ini dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif dalam berbagai konteks pendidikan dan pelatihan. Agar tujuan-tujuan tersebut dapat tercapai secara maksimal, metode demonstrasi perlu dikonsepsikan dengan baik perlu dilakukan secara sistematis serta dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lain yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik.

## **B. Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Demonstrasi Yang Efektif**

Metode demonstrasi merupakan teknik pembelajaran yang digunakan untuk memperlihatkan suatu proses, prosedur, atau keterampilan tertentu secara langsung agar peserta didik dapat memahami dan menerapkannya dengan lebih baik. Agar metode demonstrasi dapat berjalan secara efektif harus memiliki perencanaan dan pelaksanaan yang sistematis. Adapun beberapa langkah-langkah pelaksanaan metode demonstrasi yang efektif, antara lain;

### 1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dalam metode demonstrasi merupakan langkah awal yang sangat krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran berbasis peragaan. Persiapan yang matang akan memastikan bahwa demonstrasi berjalan dengan lancar, efektif, dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Taufik, 2023; Vinet & Zhedanov, 2011) . Pengajar atau fasilitator harus memulai dengan menetapkan tujuan pembelajaran secara jelas dan spesifik, sehingga metode demonstrasi yang dilakukan benar-benar relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik. Setelah tujuan ditetapkan, langkah berikutnya adalah menyiapkan materi dan alat bantu yang diperlukan untuk demonstrasi. Pengajar harus memastikan bahwa semua bahan, peralatan, dan media yang akan digunakan dalam demonstrasi tersedia dalam kondisi baik dan siap pakai, sehingga tidak ada kendala teknis yang dapat menghambat proses pembelajaran.

Selain menyiapkan materi untuk di ajarkan, pendidik juga perlu mengidentifikasi karakteristik peserta didik, termasuk tingkat pengetahuan awal mereka terhadap materi yang akan

didemonstrasikan. Pemahaman terhadap karakteristik peserta didik ini penting agar demonstrasi dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka, sehingga tidak terlalu sulit atau terlalu mudah. Jika peserta didik memiliki latar belakang yang beragam, pengajar dapat merancang demonstrasi dengan pendekatan bertahap, dimulai dari konsep dasar hingga ke tingkat yang lebih kompleks. Pengajar harus merancang alur demonstrasi secara sistematis, mencakup urutan langkah-langkah yang akan diperagakan, teknik penyampaian yang digunakan, serta strategi untuk menarik perhatian dan keterlibatan peserta didik.

## 2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam metode demonstrasi merupakan inti dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperlihatkan secara langsung konsep, prosedur, atau keterampilan tertentu kepada peserta didik. Keberhasilan tahap ini sangat bergantung pada perencanaan yang matang serta strategi penyampaian yang efektif agar peserta didik dapat memahami dan menginternalisasi materi yang disampaikan dengan baik. Pelaksanaan metode demonstrasi diawali dengan pengenalan dan penjelasan tujuan demonstrasi, di mana pengajar atau fasilitator menjelaskan kepada peserta didik mengenai konsep yang akan diperagakan, relevansi materi dengan kehidupan nyata, serta manfaat yang akan diperoleh setelah memahami dan menguasai keterampilan yang didemonstrasikan (Hura & Mawikere, 2020; Syurgawi & Yusuf, 2020). Penjelasan ini penting untuk membangun motivasi belajar dan memastikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman awal tentang apa yang akan mereka pelajari.

Setelah tujuan dan konteks demonstrasi dipahami, langkah selanjutnya ialah mengarahkan perhatian peserta didik dengan memberikan gambaran singkat tentang langkah-langkah yang akan dilakukan dalam demonstrasi. Pengajar harus memastikan bahwa peserta didik memiliki visibilitas yang baik terhadap objek atau proses yang didemonstrasikan kemudian melalui posisi duduk yang strategis serta penggunaan alat bantu seperti proyektor atau papan tulis maupun dengan menyediakan model atau bahan tambahan yang dapat diamati

secara lebih dekat oleh peserta didik. Kejelasan penyampaian sangat krusial, sehingga pengajar harus memperagakan setiap tahap secara sistematis kemudian dimulai dari langkah paling dasar hingga ke tahap yang lebih kompleks sekaligus dengan memberikan penjelasan verbal yang rinci dan disertai dengan contoh konkret.

Selama demonstrasi berlangsung, penggunaan teknik komunikasi yang efektif sangat penting untuk menjaga keterlibatan peserta didik (Hida et al., 2023; Te'a et al., 2023). Pengajar harus berbicara dengan suara yang jelas, menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, serta mengajukan pertanyaan reflektif yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami konsep yang diperagakan. Pengajar perlu menekankan poin-poin kunci dari demonstrasi dengan cara mengulangi bagian yang paling penting kemudian menghubungkannya dengan teori yang relevan serta mengklarifikasi setiap langkah dengan memberikan contoh tambahan atau analogi yang mudah dipahami.

Berdasarkan penjelasan di atas pengajar harus memastikan bahwa peserta didik tidak hanya menjadi penonton pasif akan tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan kemudian mendiskusikan pengamatan mereka atau bahkan mencoba melakukan sebagian dari demonstrasi secara langsung. Kegiatan interaktif seperti diskusi atau tanya jawab sangat membantu dalam mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dan memungkinkan pengajar untuk memberikan klarifikasi atau bimbingan tambahan jika diperlukan.

### 3) Tahap partisipasi peserta didik

Tahap partisipasi peserta didik dalam metode demonstrasi merupakan aspek yang sangat penting dalam memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses peragaan. Peserta didik tidak hanya sekedar mengamati demonstrasi yang dilakukan oleh pengajar, akan tetapi peserta didik harus banyak terlibat dalam kegiatan

yang memungkinkan mereka untuk memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan konsep atau keterampilan yang diperagakan. Partisipasi aktif dalam demonstrasi akan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah serta pemahaman konseptual yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Pengajar harus menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong interaksi dan keterlibatan peserta didik agar mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal (Depita, 2024; Rahmiati & Azis, 2023).

Sebelum demonstrasi dimulai, pengajar dapat menginstruksikan peserta didik untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu dari peragaan yang dilakukan seperti langkah-langkah prosedural kemudian alat yang digunakan atau prinsip-prinsip yang fundamental pada proses yang diperagakan. Pengamatan aktif ini dapat didukung dengan lembar kerja atau panduan pertanyaan yang membantu peserta didik dalam mengidentifikasi dan mencatat informasi penting selama demonstrasi berlangsung. Dengan adanya tugas pengamatan, peserta didik akan lebih fokus dan terlibat secara intelektual dalam proses pembelajaran sehingga mereka tidak hanya sekadar menyaksikan demonstrasi secara pasif (Nuryana et al., 2021).

Selain pengamatan aktif, partisipasi peserta didik juga dapat ditingkatkan melalui diskusi reflektif dan tanya jawab (Nofmiyati et al., 2023; Tabaleku & Dendo, 2024). Setelah demonstrasi dilakukan, pengajar dapat mengajukan pertanyaan yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis tentang apa yang telah mereka amati. Diskusi ini dapat mencakup aspek-aspek seperti alasan di balik langkah-langkah yang dilakukan, kemungkinan variasi dalam penerapan prosedur, atau kesalahan umum yang perlu dihindari. Peserta didik dapat saling berbagi pemahaman dan pengalaman mereka, sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah didemonstrasikan. Pengajar juga dapat memberikan pertanyaan berbasis kasus yang mengharuskan peserta didik untuk menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi yang berbeda, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan aplikatif.

Tahap partisipasi peserta didik dalam metode demonstrasi juga dapat diwujudkan dalam bentuk latihan praktik langsung, di mana peserta didik diberikan kesempatan untuk mengulangi atau menerapkan prosedur yang telah diperagakan secara mandiri atau berkelompok. Dengan melakukan praktik langsung, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik dan prosedural yang relevan dengan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan praktik ini, pengajar berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, koreksi, dan umpan balik terhadap kinerja peserta didik (Putra et al., 2024). Jika ditemukan kesalahan atau kekurangan dalam praktik mereka, pengajar dapat segera memberikan arahan dan solusi agar peserta didik dapat memperbaiki pemahaman dan keterampilan mereka.

Untuk meningkatkan efektivitas partisipasi peserta didik dalam demonstrasi, pengajar juga dapat menerapkan metode kolaboratif dan berbasis proyek kemudian mewajibkan peserta didik bekerja dalam kelompok untuk merancang atau melakukan demonstrasi mereka sendiri berdasarkan materi yang telah dipelajari. Melalui pendekatan ini peserta didik tidak hanya belajar dari pengajar akan tetapi dari teman sebaya mereka sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Strategi ini juga mendorong keterampilan komunikasi, kerja sama tim serta pemecahan masalah yang akan sangat berguna dalam konteks kehidupan nyata.

#### 4) Tahap Evaluasi Dan Kesimpulan

Tahap evaluasi dan kesimpulan dalam metode demonstrasi merupakan bagian akhir yang sangat penting dalam memastikan bahwa peserta didik benar-benar memahami konsep, keterampilan, atau prosedur yang telah diperagakan. Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas demonstrasi serta sejauh mana peserta didik mampu menginternalisasi materi yang disampaikan (Mizan et al., 2024). Tahap ini juga berfungsi sebagai refleksi bagi pengajar dalam menilai keberhasilan metode yang digunakan dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Evaluasi dalam metode demonstrasi dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan seperti pengamatan

langsung terhadap partisipasi peserta didik kemudian pemberian pertanyaan reflektif atau diskusi kelompok, hingga tugas praktik yang mengharuskan peserta didik untuk mengulangi atau menerapkan prosedur yang telah diperagakan. Dengan adanya evaluasi yang sistematis, pengajar dapat mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi peserta didik serta memberikan bimbingan tambahan untuk memperkuat pemahaman mereka (Fitriani et al., 2024).

Salah satu metode evaluasi yang umum digunakan adalah penilaian formatif, yang dilakukan secara berkelanjutan selama dan setelah demonstrasi berlangsung. Dalam penilaian ini, pengajar dapat mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk menilai sejauh mana mereka memahami langkah-langkah demonstrasi dan prinsip yang mendasarinya. Setelah demonstrasi selesai, pengajar dapat meminta peserta didik untuk menjelaskan kembali langkah-langkah yang telah diperagakan atau mendiskusikan kemungkinan variasi dalam penerapan prosedur tersebut. Teknik ini membantu pengajar dalam mengukur tingkat pemahaman peserta didik secara real-time serta memberikan umpan balik yang langsung dan konstruktif. Pengajar juga dapat menggunakan teknik self-assessment atau peer-assessment, di mana peserta didik menilai pemahaman mereka sendiri atau memberikan umpan balik terhadap teman sebaya yang berpartisipasi dalam demonstrasi. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kesadaran metakognitif peserta didik terhadap pembelajaran mereka tetapi juga mendorong mereka untuk lebih kritis dalam mengevaluasi proses yang telah mereka saksikan atau lakukan (Darwati & Purana, 2021; Sucipto, 2017; Sukaisih et al., 2020).

Selain penilaian formatif, tahap evaluasi juga dapat mencakup penilaian sumatif, yang dilakukan dalam bentuk ujian tertulis, laporan reflektif, atau praktik langsung yang mengharuskan peserta didik untuk mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi yang lebih kompleks. Misalnya, dalam pembelajaran keterampilan laboratorium, peserta didik dapat diminta untuk mengulang demonstrasi secara mandiri tanpa bimbingan pengajar sehingga pengajar dapat menilai apakah mereka benar-benar memahami dan mampu melakukan prosedur dengan benar. Setelah tahap

evaluasi selesai, pengajar harus menyampaikan kesimpulan yang merangkum poin-poin utama dari demonstrasi yang telah dilakukan.

Berdasarkan penjelasan yang begitu komprehensif di atas maka kesimpulannya memperkuat pemahaman peserta didik dengan menyoroti konsep kunci sertalangkah-langkah prosedural yang penting serta relevansi materi dengan kehidupan nyata atau bidang profesional tertentu. Penyampaian kesimpulan harus dilakukan secara sistematis dan jelas supaya peserta didik dapat menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan konteks yang lebih luas. Pengajar juga dapat menggunakan strategi diskusi reflektif, di mana peserta didik diminta untuk menyampaikan insight atau pelajaran yang mereka peroleh dari demonstrasi.

### **C. Contoh Penerapan Metode Demonstrasi Di Berbagai Mata Pelajaran**

Metode demonstrasi sangat efektif diterapkan dalam berbagai mata pelajaran karena memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep secara teoretis tetapi juga dapat melihat dan merasakan penerapan konsep tersebut dalam praktik. Berikut adalah beberapa contoh penerapan metode demonstrasi di berbagai mata pelajaran;

#### **1) Mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)**

Dalam mata pelajaran IPA, metode demonstrasi sering digunakan untuk menjelaskan fenomena alam atau prinsip-prinsip ilmiah yang sulit dipahami hanya dengan teori. Sebagai contoh, dalam pembelajaran tentang proses fotosintesis, guru dapat melakukan demonstrasi dengan menggunakan tanaman di kelas (Fiteriani & Baharudin, 2018; Hasmiati et al., 2017). Guru menunjukkan bagaimana tanaman menyerap cahaya matahari, karbon dioksida, dan air untuk menghasilkan oksigen dan glukosa. Selain itu, eksperimen sederhana seperti reaksi kimia (misalnya, reaksi asam-basa) atau elektromagnetisme (seperti pembuatan kompas sederhana atau penggunaan kawat penghantar) dapat dilakukan untuk memperlihatkan konsep-konsep tersebut secara visual. Peserta didik akan terlibat aktif

dalam percakapan mengenai apa yang terjadi dan dapat bertanya langsung tentang proses yang mereka saksikan.

## 2) Mata Pelajaran Matematika

Metode demonstrasi juga banyak digunakan dalam pelajaran matematika, terutama dalam menjelaskan konsep yang memerlukan visualisasi seperti geometri atau aljabar. Sebagai contoh, untuk menjelaskan teorema Pythagoras, guru dapat menggunakan papan tulis atau alat bantu visual untuk menggambar segitiga siku-siku dan menjelaskan bagaimana rumusnya diterapkan dalam menghitung panjang sisi segitiga. Selain itu, dalam pembelajaran grafik guru dapat menunjukkan bagaimana fungsi matematika ditransformasikan dalam bentuk grafik dengan menggunakan alat bantu visual seperti komputer atau kalkulator grafik (Pianda & Rahmiati, 2020). Demonstrasi ini memberikan peserta didik gambaran yang jelas tentang bagaimana konsep-konsep matematika bekerja dalam situasi dunia nyata.

## 3) Mata Pelajaran Bahasa

Dalam pelajaran bahasa, metode demonstrasi bisa digunakan untuk menunjukkan penggunaan struktur kalimat, tata bahasa, atau kosakata dalam konteks komunikasi sehari-hari. Sebagai contoh, saat mengajarkan tenses dalam bahasa Inggris, guru dapat melakukan demonstrasi dengan menggunakan situasi kehidupan nyata, seperti menunjukkan perbedaan penggunaan kalimat di masa lalu, masa sekarang, dan masa depan dengan menggunakan contoh yang relevan. Dalam pembelajaran berbicara atau mendengarkan, guru bisa melakukan demonstrasi percakapan antara dua orang atau dalam skenario tertentu, yang kemudian dapat diikuti oleh peserta didik untuk mempraktekkan dialog tersebut. Demonstrasi ini akan membantu peserta didik untuk lebih memahami konteks dan cara penggunaan bahasa dalam komunikasi nyata (Hidayati, 2021; Puryanto & Japa, 2021).

## 4) Mata Pelajaran Seni dan Kerajinan

Metode demonstrasi sangat efektif dalam mata pelajaran seni dan kerajinan, di mana keterampilan praktis adalah inti

dari pembelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran melukis, guru dapat mendemonstrasikan teknik-teknik dasar seperti mencampur warna, menggunakan kuas, atau membuat bayangan pada kanvas (Purwoko, 2014). Peserta didik kemudian dapat mengamati dengan seksama dan mengikuti langkah-langkah tersebut untuk menghasilkan karya seni mereka sendiri. Demikian pula dalam pembelajaran kerajinan tangan, seperti pembuatan model tanah liat atau kerajinan dari bahan daur ulang, guru dapat menunjukkan proses dari awal hingga akhir, seperti membentuk bahan, mengeringkannya, dan memberikan sentuhan akhir pada karya tersebut. Demonstrasi ini memungkinkan peserta didik untuk melihat langsung cara-cara yang benar dalam mengerjakan proyek seni atau kerajinan.

5) Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), demonstrasi bisa diterapkan untuk menunjukkan prinsip-prinsip demokrasi, hak asasi manusia, atau tata cara pemilihan umum. Sebagai contoh, guru dapat melakukan demonstrasi tentang proses pemilihan umum dengan mengorganisir simulasi pemilihan suara di kelas (Dewi & Buldani, 2024). di mana peserta didik dapat melihat secara langsung bagaimana pemilihan dilakukan, mulai dari pencoblosan hingga penghitungan suara. Demikian pula dalam mengajarkan undang-undang dasar atau hak-hak warga negara, guru bisa mendemonstrasikan penerapan aturan tersebut dalam situasi sosial sehari-hari, seperti menjelaskan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat.

6) Mata Pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Metode demonstrasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bertujuan untuk menunjukkan teknik atau gerakan fisik yang benar. Misalnya, saat mengajarkan teknik sepak bola, guru dapat melakukan demonstrasi mengenai cara yang tepat untuk melakukan dribbling, passing, atau penempatan bola. Setelah itu, peserta didik dapat mencoba sendiri di lapangan dengan bimbingan dari guru. Teknik demonstrasi juga sangat penting dalam pengajaran senam atau atletik, di mana guru mempraktikkan

gerakan yang harus diikuti oleh peserta didik dengan perhatian khusus terhadap postur tubuh dan teknik yang benar (Nopiyanto & Pujiyanto, 2022; Pinangkaan, 2022; Sarjono, 2022). Demonstrasi ini memberikan gambaran visual yang jelas, memungkinkan peserta didik untuk meniru gerakan dengan cara yang benar.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas maka dapat kita simpulkan penerapan metode demonstrasi dalam berbagai mata pelajaran sangat efektif untuk menghubungkan teori dengan praktik. Dengan melihat langsung cara-cara atau prosedur yang diperagakan, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan konkret terhadap materi yang dipelajari. Demonstrasi memungkinkan mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik mereka melalui pengalaman langsung yang relevan dengan kehidupan sehari-hari atau konteks dunia nyata.

## **BAB 6**

# **METODE PEMBELAJARAN RENANG USIA DINI: PANDUAN PRAKTIS UNTUK PEMULA**

---

### **A. Pendahuluan**

Renang adalah keterampilan hidup yang sangat penting yang dapat diajarkan pada usia dini. Selain memberikan manfaat kesehatan fisik, renang juga mendukung perkembangan mental, emosional, dan sosial anak-anak. Buku ini disusun untuk memberikan panduan praktis bagi orang tua, pendidik, dan pelatih dalam mengajarkan keterampilan renang kepada anak-anak dengan metode yang aman, menyenangkan, dan efektif.

Pendidikan menjadi salah satu proses penting dalam kehidupan setiap individu dan memiliki fungsi serta peran penting bagi pembentukan karakter bangsa suatu negara. Pendidikan jasmani adalah salah bagian dari pendidikan tersebut, maka dari itu proses pendidikan jasmani sangat diperlukan bagi para siswa sebagai generasi penerus bangsa (Mikarsa, 2007). Pendidikan yang utama dan yang pertama harus diberikan sejak dini adalah pendidikan jasmani dan kesehatan. Pendidikan jasmani dan kesehatan (Penjaskes) adalah bagian terintegrasi dari pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuuk mengembangkan kebugaran jasmani, berpikir kritis, keterampilan gerak, stabilitas emosional, keterampilan sosial, tindakan moral, dan pengenalan

lingkungan bersih aspek pola hidup sehat (Erfayliana, 2015; Herdiyana & Prakoso, 2016; Sulastri, 2019). Pendidikan dilakukan lewat sebuah kegiatan jasmani dan olahraga kesehatan yang dipilih dan telah di rencanakan dengan sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk merangsang perkembangan dan pertumbuhan organik, keterampilan neuromuskuler motorik, perkembangan intelektual, dan Perkembangan emosional (Ateng, 2003).

Proses pembelajaran pendidikan jasmani baik guru maupun pelatih juga harus mempertimbangkan keseluruhan aspek kepribadian anak sehingga pengukuran proses serta produk memiliki kedudukan yang sama pentingnya (Pane & Saragih, 2018). Kegiatan sebagai proses jasmani dimaksudkan sebagai kegiatan anak didik dalam meningkatkan keterampilan motorik dan nilai fungsional meliputi aspek kognitif, afektif dan sosial. Sehingga dengan kegiatan penjas diharapkan peserta didik dapat menumbuhkembangkan jasmani maupun perkembangan pribadi anak secara harmonis. Aktivitas pendidikan fisik merupakan pendidikan jasmani yang tujuannya menlingkupi segala aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan sosial dan mental anak.

Melalui pendidikan jasmani aspek psikomotor, afektif dan kognitif siswa dapat berkembang dengan baik. Aspek kognitif mencakup perkembangan intelektual, aspek afektif mencakup perkembangan personal, sosial dan emosional serta aspek psikomotorik yang mencakup tentang syaraf otot mulai dari kegiatan reflek yang tanpa disengaja sampai penampilan aspek keterampilan olahraga. Aktivitas jasmani yang diberikan dalam pendidikan jasmani adalah berupa aktivitas bermain dan olahraga. Pendidikan jasmani berpusa pada segala bentuk kegiatan aktivitas jasmani dalam mengaktifkan otot besar (gross motorik). Juga memusatkan pada gerakan fisik dalam permainan, olahraga.

## **B. Pentingnya Pendidikan Renang Usia Dini**

### **Apa Itu Pembelajaran Renang Usia Dini**

Pembelajaran renang untuk anak usia dini adalah proses mengenalkan dan mengajarkan keterampilan dasar renang

pada anak-anak sejak usia bayi hingga usia sekolah dasar. Pembelajaran ini membantu anak merasa nyaman dengan air dan mengembangkan keterampilan penting yang akan berguna sepanjang hidup mereka. Kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dinamakan hasil belajar. Menurut Tangkudung (2012:9) dalam usaha untuk mencapai prestasi yang cepat, pengajar atau pelatih menekankan pada anak-anak pada latihan yang intensif dan spesifik tanpa membentuk dasar yang baik, ini seperti membangun gedung bertingkat namun pondasi lemah yang mengakibatkan robohnya bangunan tersebut. Dengan teori di atas menunjukkan betapa pentingnya pondasi yang akan diterapkan kepada anak untuk membangun pondasi yang baik dan benar.

### **Manfaat Renang untuk Anak Usia Dini**

Pembelajaran renang untuk anak usia dini memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Fisik  
Meningkatkan kekuatan otot, keseimbangan, koordinasi motorik kasar, dan fleksibilitas tubuh.
- b. Mental  
Membantu anak mengurangi kecemasan, meningkatkan kepercayaan diri, serta kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan.
- c. Sosial  
Mendorong anak untuk berinteraksi dengan teman-temannya di kolam renang, meningkatkan keterampilan sosial mereka.

### **Alasan Memulai Pembelajaran Renang Sejak Dini**

Anak-anak yang diajarkan berenang sejak usia dini akan memiliki dasar yang kuat untuk perkembangan fisik dan mental. Pembelajaran renang ini juga dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan keterampilan hidup yang penting. Memulai pendidikan renang sejak usia dini memiliki banyak keuntungan yang sangat penting bagi perkembangan fisik, mental, dan sosial anak. Berikut beberapa

alasan mengapa mengajarkan renang pada anak sejak dini sangat bermanfaat:

- a. **Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar**  
Renang melibatkan banyak gerakan tubuh yang membantu mengembangkan keterampilan motorik kasar anak, seperti keseimbangan, koordinasi tubuh, dan kekuatan otot. Gerakan seperti tendangan kaki, gerakan lengan, dan mengapung memerlukan kerja sama antara otot-otot besar dan membantu anak belajar mengontrol tubuh mereka lebih baik.
- b. **Peningkatan Kesehatan Fisik**  
Renang adalah latihan kardiovaskular yang sangat baik. Untuk anak-anak, berenang tidak hanya meningkatkan daya tahan tubuh, tetapi juga meningkatkan kekuatan otot dan fleksibilitas. Selain itu, renang memperbaiki fungsi jantung dan paru-paru, yang sangat bermanfaat dalam perkembangan fisik mereka.
- c. **Meningkatkan Kepercayaan Diri**  
Belajar berenang memberi anak rasa pencapaian dan kepercayaan diri yang besar. Proses menguasai keterampilan baru, seperti mengapung atau berenang beberapa meter, memberikan mereka rasa bangga dan meningkatkan kepercayaan diri. Kepercayaan diri yang tinggi ini dapat membawa dampak positif dalam kehidupan anak, tidak hanya di kolam renang tetapi juga dalam aktivitas lainnya.
- d. **Mengajarkan Disiplin dan Tanggung Jawab**  
Renang sebagai olahraga membutuhkan konsistensi dan disiplin. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan renang sejak usia dini belajar untuk mengikuti instruksi, menyelesaikan tugas, dan bertanggung jawab atas progres mereka sendiri. Ini memberi mereka pemahaman tentang pentingnya kerja keras dan dedikasi untuk mencapai tujuan.  
Mulai belajar renang sejak usia dini memiliki banyak manfaat jangka panjang. Ini bukan hanya soal mengajarkan anak untuk tetap mengapung atau bergerak di dalam air, tetapi juga membantu membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka.

Selain itu, keterampilan berenang adalah investasi dalam keselamatan dan kemandirian anak-anak di masa depan. Oleh karena itu, semakin cepat anak dikenalkan dengan kegiatan renang, semakin besar manfaat yang dapat mereka peroleh sepanjang hidup mereka.

### **C. Persiapan Sebelum Memulai Pembelajaran Renang**

1. Persiapan Mental Anak Sebelum anak mulai belajar berenang, pastikan mereka merasa nyaman dengan air. Jika anak merasa takut, cobalah pendekatan yang lebih lembut seperti bermain air di tepi kolam atau di bak mandi.
2. Persiapan Fisik Anak Pastikan anak dalam kondisi fisik yang baik dan sehat. Meskipun tidak perlu latihan fisik khusus sebelum memulai pembelajaran renang, kemampuan dasar seperti keseimbangan tubuh dan koordinasi motorik akan sangat membantu.
3. Keamanan dan Keselamatan Keamanan harus menjadi prioritas utama. Pastikan ada pengawasan yang memadai saat anak berada di kolam renang dan gunakan alat pelampung yang sesuai dengan usia mereka.

### **D. Metode Pembelajaran Dasar Renang untuk Anak Usia Dini**

1. Metode Pengajaran yang Menyenangkan Anak-anak belajar lebih baik ketika mereka merasa senang. Oleh karena itu, penting untuk menggabungkan permainan dengan pembelajaran renang. Beberapa contoh permainan yang bisa digunakan:
  - Permainan gelembung  
Ajak anak untuk meniup gelembung di dalam air untuk melatih pernapasan mereka.
  - Permainan bola  
Ajak anak untuk menangkap bola di air, yang akan melatih koordinasi tangan dan kaki mereka.
2. Langkah-langkah Dasar dalam Pembelajaran Renang
  - Pengenalan air  
Mulai dengan memperkenalkan air kepada anak melalui permainan dan berendam di kolam dangkal.
  - Berlatih mengapung

Ajarkan anak untuk mengapung di air dengan menggunakan pelampung atau bantuan dari orang dewasa.

- Latihan tendangan kaki  
Ajarkan anak untuk melakukan tendangan kaki sederhana menggunakan papan renang.
3. Teknik Pernafasan yang Benar Mengajarkan pernapasan adalah bagian penting dalam pembelajaran renang. Mulailah dengan latihan meniup gelembung di air, kemudian berlatih pernapasan sederhana seperti menghirup udara di permukaan air dan meniupkan udara di bawah air.

### **E. Pendekatan Bertahap dalam Pembelajaran Renang**

1. Pengenalan yang Bertahap Pembelajaran renang harus dimulai dengan langkah-langkah kecil yang bertahap. Hal ini akan membantu anak merasa nyaman dengan setiap tahapan.
  - Tahap 1: Kenalkan air kepada anak secara perlahan, mulai dari bermain air hingga merendam kaki.
  - Tahap 2: Ajarkan anak untuk mengapung dengan bantuan instruktur atau orang tua.
  - Tahap 3: Latihan pernapasan dan gerakan kaki dasar.
2. Teknik Pengajaran yang Efektif Gunakan pendekatan visual seperti mainan atau benda berwarna cerah untuk menarik perhatian anak. Selain itu, memberikan pujian untuk setiap usaha anak akan meningkatkan motivasi mereka.
3. Meningkatkan Keterampilan Secara Bertahap Setelah anak dapat melakukan gerakan dasar seperti mengapung dan tendangan kaki, ajarkan teknik renang yang lebih lanjut seperti gaya bebas atau gaya dada.

### **F. Mengatasi Ketakutan Anak terhadap Air**

1. Mengidentifikasi Ketakutan Anak Anak-anak sering kali merasa takut terhadap air, terutama jika mereka belum terbiasa atau pernah memiliki pengalaman buruk sebelumnya. Penting untuk memahami penyebab ketakutan mereka dan menghadapinya dengan pendekatan yang lembut dan sabar.

2. Teknik Mengatasi Ketakutan
  - Pendekatan Bertahap  
Mulai dengan bermain air dan berlatih secara perlahan. Jangan memaksakan anak untuk langsung berenang jika mereka merasa takut.
  - Penguatan Positif  
Berikan pujian kepada anak setiap kali mereka berani mencoba atau melangkah lebih jauh dalam proses pembelajaran.
3. Menjaga Kenyamanan dan Keamanan Anak  
Keamanan adalah prioritas utama. Pastikan anak selalu diawasi saat berada di dekat air dan gunakan alat bantu yang sesuai jika diperlukan.

### **G. Melibatkan Orang Tua dalam Proses Pembelajaran**

1. Peran Orang Tua dalam Pembelajaran Renang  
Orang tua memegang peranan penting dalam mendukung pembelajaran renang anak. Orang tua dapat ikut serta di kolam renang untuk memberikan dukungan emosional dan membantu anak merasa lebih nyaman.
2. Aktivitas yang Dapat Dilakukan Orang Tua di Rumah
  - Latihan pernapasan  
Latihan meniupkan gelembung di rumah dengan menggunakan sedotan atau botol kecil.
  - Gerakan tangan dan kaki  
Orang tua dapat mengajak anak untuk berlatih gerakan tangan dan kaki di luar air, seperti di lantai.

### **H. Evaluasi Kemajuan Anak dalam Pembelajaran Renang**

1. Menilai Kemajuan Anak  
Setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda. Oleh karena itu, penting untuk menilai kemajuan anak secara individual dan memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka.
2. Kapan Menambah Tantangan  
Setelah anak menguasai keterampilan dasar, Anda dapat memperkenalkan teknik renang yang lebih kompleks dengan langkah-langkah yang sesuai dengan usia dan kemampuan mereka.

3. Menghadapi Hambatan dalam Pembelajaran Jika anak mengalami kesulitan atau rasa takut, beri mereka waktu untuk beradaptasi dan cobalah untuk menggunakan pendekatan yang lebih lembut.

# **BAB 7**

## **METODE PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT-BASED LEARNING)**

---

### **A. Pengertian dan Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Proyek**

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning/PBL*) merupakan bagian dari pola pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam menyelesaikan proyek nyata atau masalah kompleks dalam konteks yang lebih riil. PBL secara kosnep memastikan para dapat siswa bekerja secara kolaboratif, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis, dan mengimplemnetasikan gagasan atau pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan tantangan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penggunaan pola pembelajaran PJBL, siswa dapat fokus pada teor dan lebih pada pengalaman langsung yang lebih praktis dan bermakna. Selain hal tersebut, kosnep pembelajaran dengan PBL memiliki sejumlah karakteristik utama, seperti pengajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis kolaborasi, dan penggunaan waktu yang fleksibel. Secara aplikatif, pendekatan PBL Siswa memberikan kesempatan para siswa untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi proyek yang mereka pilih, yang sering kali melibatkan berbagai disiplin ilmu. Salah satu tujuan utama dari penerapan PBL dapat membantu

pembentukan keterampilan sosial siswa melalui bekerja dalam kelompok, memanfaatkan kemampuan komunikasi, negosiasi, dan pembagian tugas untuk mencapai tujuan bersama.

Konsep dasar Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PBL) menekankan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan melibatkan secara aktif dalam merancang, mengembangkan, dan menyelesaikan proyek sebagai langkah operasional dari proses pembelajaran. PBL juga berupaya mengesplorasi secara mendalam terhadap suatu topik sehingga siswa dapat menghubungkan teori dengan praktik melalui pengalaman langsung. Model ini berorientasi pada penguatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, dalam kehidupan nyata dan dunia kerja (Almulla, M., 2020; Boardman, A., 2024; Sahid, S., & Hashim, S., 2024). Implementasi kegiatan pembelajaran berbasis proyek, menghendaki siswa dapat belajar dari suatu permasalahan yang membutuhkan penyelidikan dan solusi berbasis riset. Para siswa bukan hanya menghafal konsep atau teori, tetapi juga harus menerapkannya dalam konteks yang lebih luas. Proses pembelajaran ini sering kali berlangsung dalam kelompok, sehingga siswa dapat belajar berinteraksi, berbagi ide, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kepemimpinan. Dengan demikian, PBL memberikan praktisi pembelajaran bermakna dan cukup adaptif bila dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya (Chen, C., 2019; Zhang, L., & Y., 2023; Chi, D., 2023).

Selain itu, konsep pembelajaran siswa di sekolah dengan metode PBL juga mendorong pengembangan keterampilan metakognitif, yaitu kemampuan siswa untuk berpikir tentang cara mereka belajar. Siswa dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka, serta mencari cara untuk memperbaiki proses pembelajaran mereka sendiri. Proyek yang dilakukan dalam PBL biasanya melibatkan beberapa fase, seperti perencanaan, penelitian, penerapan, dan evaluasi, yang memberi siswa kesempatan untuk memantapkan pemahaman mereka tentang topik yang sedang dipelajari. Dalam penerapannya, PBL memerlukan peran aktif guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam setiap tahap proyek (Gholami, M., 2016; Setiawan, B., & Supriandi, M., 2018). Dalam

proses penerapan PBL, para guru memberikan instruksi dan menciptakan lingkungan belajar yang menciptakan pendekatan eksplorasi dan refleksi bagi para siswa di sekolah. Keberhasilan PBL sangat bergantung pada sejauh mana siswa merasa diberdayakan untuk membuat keputusan terkait proyek mereka sehingga dapat menghubungkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata yang relevan. Sehubungan dengan konsep aplikatif proses pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PBL), dapat dilakukan dengan beberapa langkah sebagai berikut.

- 1) Penentuan Pertanyaan atau Masalah. Langkah pertama dalam PBL adalah menentukan topik proyek yang akan dipelajari. Guru bersama siswa dapat mengidentifikasi suatu permasalahan atau pertanyaan mendasar yang menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Masalah yang dipilih harus cukup kompleks sehingga menantang siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi secara kreatif;
- 2) Perencanaan Proyek. Setelah masalah atau pertanyaan utama ditetapkan, siswa mulai merancang proyek mereka. Dalam tahap ini, mereka menentukan tujuan, sumber daya yang dibutuhkan, serta metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan proyek. Guru memposisikan diri sebagai fasilitator siswa dalam menyusun rencana kerja dan membimbing mereka agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran (Nilsook, P., Chatwattana, P., 2021).
- 3) Pelaksanaan dan Penyelidikan. Pada bagian ini, siswa diarahkan untuk mengumpulkan informasi, melakukan riset, dan mengembangkan solusi terhadap masalah yang telah ditentukan. Mereka dapat menggunakan berbagai sumber, seperti buku, jurnal, wawancara, eksperimen, atau pengamatan langsung. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan akademik, tetapi juga keterampilan riset dan pemecahan masalah yang esensial dalam dunia nyata;
- 4) Pengembangan Produk atau Solusi. Setelah mengumpulkan data dan melakukan analisis, siswa mulai mengembangkan produk atau solusi sebagai hasil dari proyek mereka. Produk ini dapat berupa laporan penelitian, presentasi, poster, model, atau bahkan program komputer, tergantung pada bidang studi yang dikaji. Proses ini menuntut kreativitas

serta kemampuan bekerja sama dalam tim (Jalinus, N., 2017; Ramadani, M., 2024)

- 5) Presentasi dan Evaluasi. Tahap terakhir dalam PBL adalah presentasi hasil proyek di depan kelas, komunitas sekolah, atau bahkan audiens yang lebih luas. Siswa berbagi temuan mereka dan mendiskusikan bagaimana proyek mereka dapat memberikan dampak atau solusi terhadap permasalahan yang diangkat. Setelah presentasi, guru dan teman-teman sekelas memberikan umpan balik untuk mengevaluasi keefektifan proyek serta proses pembelajaran yang telah berlangsung (Dumitrache, A., 2018; Ramadani, M., 2024)

Melalui serangkaian langkah tersebut, pembelajaran berbasis proyek dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, dan membekali mereka dengan proses pembelajaran adaptif di abad ke-21 yang sangat dibutuhkan oleh stakeholder di masa depan. Dengan PBL, pembelajaran menjadi lebih aktif, kolaboratif, dan berbasis pada pengalaman nyata yang meningkatkan pemahaman konseptual serta keterampilan praktis siswa.

## **B. Kolaborasi Antar Siswa Dalam Metode Ini**

Dalam metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PBL), kolaborasi antar siswa menjadi elemen kunci yang mendorong keberhasilan proses pembelajaran. PBL dirancang untuk melibatkan siswa dalam kerja tim, di mana mereka berinteraksi, berbagi ide, dan menyelesaikan permasalahan bersama. Melalui kerja sama ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, serta kepemimpinan yang sangat penting dalam dunia akademik maupun profesional (Rasyid, M., & Khoirunnisa, F., 2021; Saputri, D., 2024). Kolaborasi dalam PBL tidak hanya sekadar membagi tugas di antara anggota kelompok, tetapi juga mencakup proses berpikir kolektif dalam menganalisis permasalahan, merumuskan solusi, dan mengambil keputusan. Siswa belajar untuk mendengarkan pendapat orang lain, memberikan masukan yang konstruktif, serta mengakomodasi berbagai perspektif yang berbeda. Hal ini membantu mereka memahami bahwa kerja sama tim bukan hanya tentang mencapai hasil akhir, tetapi juga tentang membangun

pemahaman yang lebih dalam melalui diskusi dan eksplorasi bersama. Salah satu aspek penting dari kolaborasi dalam PBL seperti adanya posisi tanggung jawab yang jelas dari para siswa dalam kelompok (Lee, D., 2015; Saputri, D., & Maura, D., 2024).

Biasanya, setiap anggota tim memiliki tugas tertentu sesuai dengan keahlian atau minat mereka, seperti menjadi peneliti, pencatat, pembuat presentasi, atau koordinator proyek. Dengan pembagian peran ini, siswa belajar untuk bekerja secara lebih efektif, menghargai kontribusi setiap anggota, serta menyadari bahwa keberhasilan proyek sangat bergantung pada kerja sama mereka sebagai satu tim. Selain itu, kolaborasi dalam PBL juga melatih siswa untuk mengatasi konflik dan tantangan yang mungkin muncul selama proses pengerjaan proyek. Dalam situasi kerja kelompok, perbedaan pendapat atau ketidaksepakatan adalah hal yang wajar. Namun, melalui diskusi terbuka dan strategi penyelesaian masalah yang konstruktif, siswa belajar bagaimana menghadapi konflik dengan sikap yang positif dan mencari solusi yang menguntungkan bagi seluruh tim. Hal ini membantu mereka dalam membangun kemampuan negosiasi dan empati yang esensial dalam kehidupan sosial dan profesional (Rasyid, M., & Khoirunnisa, F., 2021; Saputri, D., 2024).

Teknologi juga memainkan peran penting dalam mendukung kolaborasi antar siswa dalam PBL. Dengan adanya berbagai alat digital seperti Google Docs, Trello, atau Microsoft Teams, siswa dapat bekerja secara bersama-sama dalam proyek. Platform digital ini memungkinkan mereka untuk berbagi informasi, memberikan umpan balik secara real-time, serta menyusun laporan secara kolektif. Teknologi membantu mempermudah komunikasi dan koordinasi dalam proyek, sehingga kolaborasi dapat berlangsung dengan lebih efisien. Selain keterampilan akademik dan teknis, kolaborasi dalam PBL juga mengembangkan kapasitas interpersonal yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Siswa belajar untuk bekerja dalam lingkungan yang beragam, memahami dinamika kelompok, serta menghargai keberagaman pendapat. Pengalaman ini membekali mereka dengan kesiapan untuk menghadapi tantangan di dunia kerja, di mana kolaborasi dan

kerja tim sebagai faktor utama dalam capaian berbagai bidang profesional (Gan, B., Menkhoff, T., 2015; Ateş, H., & Köroğlu, M. 2024).

Dengan demikian, kolaborasi dalam metode PBL bukan hanya sekadar alat untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga merupakan proses pembelajaran yang mendalam dan bermakna. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dari materi pelajaran serta belajar bekerja sama secara efektif, membangun komunikasi yang baik, serta menghadapi tantangan dalam kelompok. Sehingga menjadikan konsep PBL sebagai metode pembelajaran dapat berorientasi pada hasil akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan profesional siswa.

### **C. Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Pengembangan Keterampilan Abad Ke-21**

Konstruksi penerapan PBL bagi para siswa merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif yang selaras dengan kebutuhan pengembangan keterampilan siswa abad ke-21. Keterampilan ini mencakup berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, yang menjadi kunci utama dalam menjawab tantangan di dunia yang dinamis. Dengan menggunakan pendekatan berbasis proyek, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman akademik yang lebih mendalam, tetapi juga mengembangkan kompetensi yang relevan dengan kehidupan nyata dan dunia kerja. Salah satu manfaat utama PBL adalah meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dalam PBL, siswa diberikan tantangan nyata yang mengharuskan mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merancang solusi secara mandiri atau dalam kelompok. Proses ini melatih mereka untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mempertanyakan, menginterpretasikan, dan menerapkannya dalam berbagai situasi. Dengan demikian, PBL membantu siswa menjadi pemikir yang lebih analitis dan reflektif dalam menghadapi permasalahan kompleks (Mudinillah, A., 2024; Pawar, R., et.,al., 2020).

Selain berpikir kritis, kreativitas dan inovasi juga berkembang melalui PBL. Dalam mengerjakan proyek, siswa

diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi berbagai pendekatan dalam menyelesaikan tugas mereka. Mereka dapat menggunakan berbagai sumber daya, teknologi, serta ide-ide inovatif untuk menciptakan produk atau solusi yang unik. Lingkungan belajar yang mendukung eksplorasi dan eksperimen ini sangat penting dalam menumbuhkan pola pikir kreatif yang dibutuhkan dalam dunia kerja yang penuh dengan perubahan dan perkembangan teknologi. PBL juga sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kerja tim. Dalam setiap proyek, siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi tanggung jawab, dan menghargai kontribusi setiap anggota tim. Mereka harus belajar bagaimana berkomunikasi secara efektif, menyelesaikan konflik, serta beradaptasi dengan berbagai karakter rekan kerja. Kemampuan untuk berkolaborasi dengan baik merupakan keterampilan esensial yang sangat dibutuhkan di dunia profesional, di mana keberhasilan sering kali bergantung pada kerja sama tim yang solid (Barak, M. & Yuan, S., 2021; Munir, N., et.,al., 2024).

Keterampilan komunikasi juga menjadi aspek penting yang dikembangkan melalui PBL. Dalam setiap tahapan proyek, siswa harus berlatih menyampaikan ide, berdiskusi, serta mempresentasikan hasil kerja mereka di depan guru, teman, atau bahkan audiens yang lebih luas. Melalui pengalaman ini, mereka tidak hanya belajar menyusun argumen dengan baik, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dalam berbicara di depan umum dan menyampaikan gagasan secara persuasif. Manfaat lain dari PBL adalah meningkatkan literasi digital dan kemampuan teknologi. Dalam banyak proyek, siswa menggunakan berbagai alat teknologi untuk mencari informasi, mengolah data, serta menyusun laporan atau presentasi (Nurcahyo, A.,et.,al., 2019; Angeli, C., 2024).

Selain hal tersebut, para siswa juga dapat belajar memanfaatkan internet secara kritis, menggunakan perangkat lunak yang relevan, serta bekerja dalam lingkungan digital menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi dunia yang semakin terdigitalisasi (Churchill, N., 2020; Surur, M., 2023; Fami, A. & Barus, I. 2023). Dengan demikian, Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan manfaat yang sangat besar dalam

membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21. Dengan menggabungkan aspek berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, serta pemanfaatan teknologi, metode ini dapat membentuk pengalaman belajar yang bermakna bagi para siswa di sekolah. Dengan menerapkan PBL secara efektif, mendorong capaian pembelajaran individu yang siap menghadapi tantangan global dan berkontribusi dalam masyarakat dengan keterampilan yang unggul.

## **BAB 8**

# **METODE ROLE PLAYING DAN SIMULASI**

---

### **A. Konsep Dasar Role Playing dalam Pembelajaran**

Role Playing ialah strategi pengajaran yang memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan kegiatan memainkan peran tertentu yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (Keles, 2015; Ernani, 2016). Melalui Role Playing model, peserta didik akan mampu menstransmisi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memerankan, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikannya sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengungkapkan perasaan-perasaan, nilai-nilai, sikap-sikap, dan berbagai strategi memecahkan masalah (Sukreni; Ganing; Made Putra, 2014).

Model pembelajaran Role Playing dilandasi pada teori belajar sosial Albert Bandura. Social learning theory yang dikemukakan Bandura banyak menerima prinsip dari teori behavioristik. Tujuan pembelajaran menurut teori ini bukan hanya menekankan pada reinforcement tetapi juga dampak isyarat pada pemikiran dan dampak pemikiran pada tindakan. Behavioristik cenderung mengabaikan fenomena pembelajaran modelling yang kemudian perilakunya dicontoh dan akhirnya mendapat pengalaman baik secara langsung maupun tidak langsung (Slavin, 2017 p. 175).

Teori belajar sosial Albert Bandura menyatakan bahwa proses belajar merupakan hasil representasi tindakan personal

seseorang yang mendapat pengaruh dari lingkungan sosialnya. Menurut teori belajar sosial Bandura orang dapat belajar karena meniru dan melakukan observasi dengan lingkungan sosialnya (Slavin, 2017 p. 202) Artinya tingkah laku manusia terbentuk melalui hubungan timbal balik.

Model pembelajaran role playing atau bermain peran di perkenalkan oleh Joyce dan Weil. Role Playing dikembangkan untuk mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial. Model pembelajaran bermain peran memiliki dua dimensi pendidikan yakni pendidikan individu dan sosial. Model pembelajaran ini membantu peserta didik menemukan jati diri dalam dunia sosial serta membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Lewat bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. Role playing memudahkan individu bekerja sama dan menganalisis keadaan sosial khususnya masalah sosial (Suprijono,2017:75).

Shaftel (dalam Suprijono, 2017) mengungkapkan “in role playing, students explore human relationship problems by enacting problem situations and then discussing the enactments. Together, students can be explore feelings, attitudes, values, and problem solving strategies. Dalam bermain peran, peserta didik mengeksplorasi masaaah hubungan mnusia dengan emberlakukan situasi masalah, kemudian mendiskusikan enactments (keadaan atau situasi atau hukum yang berlaku) secara bersama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati (Siska,2011). Hakikat model pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan peserta didik dan pengamat dalam situasi permasalahan yang nyata. Keterlibatan ini akan membuat individu memahami permasalahan yang diungkapkan. Memainkan peran suatu tokoh dapat menjadi sarana bagi

peserta didik mewujudkan perasaan mereka, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan yang tidak kalah penting peserta didik bias mengeksplorasi dan menyampaikan materi pelajaran dengan cara bervariasi (Suprijono, 2016 p. 79). Lickona (2016, p. 377) menyatakan bahwa role play adalah strategi refleksi moral yang menantang siswa untuk melampaui pikiran-pikiran dangkal. Bermain peran itu sangat tinggi keikutsertaannya, menyenangkan untuk siswa dan baik untuk pembelajaran pengambilan keputusan. Ketika peserta didik memainkan peran tertentu dalam situasi moral tertentu, maka akan tercipta pola pikir dan sudut pandang orang tersebut. Mereka kemudian berpikir dan sebagaimana orang tersebut berpikir. Bahkan dalam studi penelitian ditemukan bahwa role play adalah metode yang sangat efektif dalam merangsang minat dan keikutsertaan siswa.

Untuk mendidik karakter kewarganegaraan yang mengajarkan siswa akan hak-hak dan tanggung jawabnya agar menjadi good citizenship maka metode role play secara ekstensif memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempraktikkan keahlian kewarganegaraannya. Melalui studi penelitian yang dilakukan oleh Elizabeth Saenger dan Carol Lynch yang tertuang dalam Lickona (2016, p. 378) didapati sebuah kesimpulan bahwa bermain peran membantu siswa menyusun tingkah laku khusus untuk membuat solusi yang dikembangkan melalui pembuatan keputusan yang reflektif. Bermain peran juga merupakan cara efektif untuk menyimpulkan aktivitas pembuatan keputusan yang rasional, menyelesaikan masalah, membicarakannya, dan melihatnya dari sudut pandang yang berbeda.

Sintaks model pembelajaran Role Playing menurut George Shaftel (dalam Suprijono, 2016 p.79) terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) warm up the group (2) Select participants (3) Set the stage (5) Prepare observers (5) enact, (6) discuss and evaluate (7) reenact, (8) discuss and evaluate, and (9) share experiences and generalize. Untuk lebih jelas perhatikan table sintaks berikut.

Tabel 2.1 Sintaks pengembangan model pembelajaran Role Playing

---

Phase one: Warm Up the Group Identity for introduce problem. Make problem explicit. Interpret problem story, explore issues. Explain role playing.	Phase two: select participants Analyse role. Select role players
Phase three: Set the stage Set line of action. Restate roles. Get inside problem situation.	Phase four: Prepare the Observers decide what look for. Assign observation task.
Phase five: Enact Begin role play. Maintain role play. Break role play	Phase six: Discuss and Evaluate Review action of role play (events, position, realism) Discuss major focus. Develop next enactment
Phase seven Re-enact Play revised role; suggest next steps or behavioural alternatives.	Phase eight: Discuss and evaluate As in phase six
Phase Nine: Share Experiences and genaralize Relate problem situation to real experience and, current problems Explore general principles of behaviour	

---

Sumber: Joyce and Weil (dalam Suprijono, 2016 p. 80)

Tahap pertama, pemanasan. Guru memperkenalkan peserta didik dengan masalah yang mereka sadari bahwa semua orang juga perlu mengkajinya. Beberapa jenis masalah social yang dapat dieksplorasi adalah konflik interpersonal, hubungan antar kelompok, dilema individu, peristiwa masa lalu maupun kontemporer. Masalah kemudian dieksplisitkan dengan jelas melalui penggambaran disertai contoh. Penyajian cerita berhenti jika peserta didik sudah jelas dan bias menginterpretasikan jalan cerita.

Tahap kedua, memilih pemain atau partisipan. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang memainkannya. Pemilihan pemain dan penetapan siapa yang akan memainkan peran siapa pada suatu ide cerita bisa dilakukan oleh guru bisa pula oleh peserta

didik, bisa pula bersama-sama. Tahap ketiga, menata panggung, guru bersama peserta didik berdiskusi tentang dimana dan bagaimana peran hendak dimainkan serta kebutuhan apasaja yang diperlukan. Penataan panggung bisa sederhana atau kompleks. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan pada kemewahan panggung tetapi pada proses bermain peran itu sendiri.

Tahap keempat menyiapkan pengamat. Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat. Dijelaskan bahwa kedudukan pengamat sangatlah penting untuk terlibat aktif dalam bermain peran. Oleh karena itu, meskipun merekaditugasi sebagai pengamat, guru sebaiknya memberika tugas peran terhadap mereka agar terlibat aktif dalam permainan peran tersebut. Tahap kelima, memainkan peran. Bermain peran dilakukan secara spontan. Pada awalnya akan banyak peserta didik yang bingung, bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia tampilkan dan bias jadi memainkan peran yang bukan perannya. Dalam keadaan demikian guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya. Tahap keenam, diskusi dan evaluasi. Guru bersama pesera didik mendiskusikan peran-peran dalam role playing. Inti diskusi adalah eavaluasi terhadap peran-peran yang dilakuakn. Usulan perbaikan bias jadi muncul. Mungkin ada pesera didik yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur cerita akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak akan jadi masalah.

Tahap ketujuh, memainkan ulang. Peserta didik memainkan peran-peran yang telah direvisi berdasarkan hasil evaluasi dengan harapan peran dapat dimainkan dengan lebih baik. Peserta didik lebih mampu memainkan perannya sesuai dengan scenario. Tahapan kedelapan, diskusi dan evaluasi. Seperti tahapan keenam pada tahapan ini diadakan diskusi antara guru dan peserta didik tentang peran yang telah dimainkan. Guru dan peserta didik melakukan evaluasi yang penekanannya pada realitas. Realitas yang dimaksud adalah apakah peran-peran yang ditampilkan sungguh-sungguh sama denganrealitas yang dipelajari dan dikaji peserta didik dan problematic psikososial, situasi social yang muncul. Tahap kesembilan adalah berbagi pengalaman dan generalisasi atau

kesimpulan. Pada langkah kesembilan, peserta didik diajak berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan (Suprijono, 2016 p. 81-82)

## **B. Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS dan Bahasa**

Metode role playing (bermain peran) dan simulasi merupakan strategi pembelajaran aktif yang sering digunakan dalam pendidikan bahasa dan sosial. Metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami langsung situasi nyata atau hipotetis yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial mereka (Joyce & Weil, 2018).

Hakikat IPS adalah mata pelajaran sosial yang bersumber dari disiplin ilmu-ilmu Sosial, (seperti: Sosiologi, Ekonomi, Geografi, Antropologi, Ilmu Politik dan Pemerintahan) yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Siradjuddin dan Suhanadji (2012), menjelaskan bahwa IPS merupakan sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisipliner konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat dimasa lampau, masa kini dan masa yang akan datang.

Berdasarkan BSNP (2007), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) mengenal konsep yang berhubungan dengan masyarakat dan lingkungan; b) mempunyai kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Prosedur metode role playing dalam pembelajaran IPS antara lain: a) menentukan topik; b) memilih para pelaku; c) menentukan jalan cerita; d) pelaksanaan kegiatan role playing;

e) mendiskusikan permainan; f) penilaian terhadap kegiatan yang dilakukan; g) membuat kesimpulan dan saran dari kegiatan role playing. Pada metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan mengkhayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawakan (Kartini, 2007).

Metode role play atau bermain peran adalah teknik pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa untuk memerankan suatu karakter atau situasi tertentu dalam konteks yang telah ditentukan. Dalam pembelajaran bahasa, metode ini digunakan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, pemahaman konteks, serta penguasaan kosakata dan tata bahasa secara praktis dan menyenangkan. Proses pelaksanaannya dimulai dengan penentuan tema dan situasi yang relevan dengan materi pembelajaran, seperti percakapan di restoran atau wawancara kerja. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok atau berpasangan dan diberikan peran yang harus dimainkan. Guru dapat menyediakan dialog panduan atau membiarkan siswa membuat dialog sendiri berdasarkan kosakata dan struktur kalimat yang telah dipelajari. Setelah itu, siswa memerankan karakter mereka sesuai dengan situasi yang diberikan, baik di depan kelas maupun dalam kelompok kecil. Setelah role play selesai, guru dan siswa memberikan umpan balik tentang penggunaan bahasa, kelancaran, dan kesesuaian dengan konteks.

Metode role play memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran bahasa. Pertama, metode ini meningkatkan keterampilan berbicara karena siswa berlatih menggunakan bahasa target secara spontan dan kontekstual. Kedua, siswa dapat memperluas kosakata mereka dengan mempelajari kata-kata baru yang relevan dengan situasi yang diperankan. Ketiga, bermain peran membantu siswa mengatasi rasa malu dan membangun kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Selain itu, siswa juga dapat memahami nuansa budaya dan penggunaan bahasa dalam situasi tertentu, sehingga pembelajaran menjadi

lebih holistik. Terakhir, metode ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi siswa. Contoh penerapannya antara lain situasi memesan makanan di restoran, di mana siswa berperan sebagai pelanggan dan pelayan, atau situasi wawancara kerja yang melatih penggunaan bahasa formal dan struktur tanya-jawab. Dengan metode role play, siswa tidak hanya belajar bahasa secara teoritis, tetapi juga mengaplikasikannya dalam situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dalam pembelajaran bahasa, metode role playing membantu siswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan lebih alami. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL), guru dapat meminta siswa memainkan peran sebagai pelanggan dan pelayan di sebuah restoran. Siswa harus menggunakan ungkapan yang sesuai, seperti "May I take your order?" dan "I'd like to have a cup of coffee, please." (Harmer, 2007). Pendekatan ini meningkatkan keterampilan berbicara (speaking) dan memperkuat kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa yang dipelajari.

Role playing atau bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam rumpun bahasa karena memungkinkan siswa untuk berlatih keterampilan berkomunikasi dalam konteks nyata. Metode ini menempatkan siswa dalam situasi sosial tertentu, di mana mereka harus menggunakan bahasa target secara aktif, spontan, dan bermakna. Dalam pembelajaran bahasa, role playing sering digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbicara (speaking) dan pemahaman budaya (cross-cultural understanding). Agar Role playing itu berhasil dilaksanakan peran guru dalam kegiatan ini bisa menjadi fasilitator dimana guru mengajarkan kosa kata baru, kalimat dan dialog yang di butuhkan pada situasi role playing. Guru juga bisa sebagai penonton, perannya adalah melihat Role playing kemudian memberikan komentar dan saran setelah permainan itu selesai. Selain itu guru juga bisa berperan sebagai partisipan. Dalam hal ini guru kadang kala bisa ikut ambil bagian dan bermain dengan siswa (Slamet, dkk., 2009).

Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa menekankan pada penggunaan bahasa dalam konteks nyata,

bukan sekadar menghafal aturan tata bahasa. Misalnya, dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa diajak untuk berlatih percakapan melalui simulasi situasi sehari-hari seperti memesan makanan di restoran atau berbicara dengan turis. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran bahasa komunikatif yang menekankan keterampilan berbicara dan memahami bahasa dalam konteks sosial (Littlewood, 1981).

Sistem social model pembelajaran bermain peran cukup terstruktur. Guru bertanggung jawab dalam memulai dan membimbing peserta didik melalui aktivitas pada setiap tahap. Namun, materi khusus dalam diskusi dan pemeragaan ditentukan oleh peserta didik. Prinsip reaksi model pembelajaran role playing adalah guru menerima semua respons peserta didik dengan tanpa menghakimi. Guru membantu peserta didik mengeksplorasi berbagai sisi mengenai situasi permasalahan dan mengomparasikan beberapa alternative, meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pandangan dan perasaan mereka dengan cara membuat reflesi dan memparafrase. Guru menyimpulkan respon-respon peserta didik, menggunakan konsep peran dan menekankan bahwa ada banyak cara memainkan peran dan ada banyak alternative cara menyelesaikan masalah.

Pemodelan merupakan konsep dasar teori belajar sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain (Arends, 2011). Seorang belajar menurut teori ini dilakukan dengan mengamati tingkah laku orang lain (model), hasil pengamatan itu kemudian dimantapkan dengan cara menghubungkan pengalaman baru dengan pengalaman sebelumnya atau mengulang-ulang kembali. Dengan jalan ini memberi kesempatan kepada orang tersebut mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya.

Berdasarkan pola perilaku tersebut, selanjutnya Bandura mengklasifikasi empat fase belajar dari pemodelan, yaitu fase perhatian, fase retensi, fase reproduksi, dan fase motivasi.

a) Fase Atensi

Fase pertama dalam belajar pemodelan adalah memberikan perhatian pada model-model yang menarik, populer, atau yang dikagumi. Dalam pembelajaran guru yang

bertindak sebagai model bagi siswanya harus dapat menjamin agar siswa memberikan perhatian kepada bagian-bagian penting, atau dengan mendemonstrasikan suatu kegiatan. Disamping itu suatu model harus memiliki daya tarik. (Woolfolk dalam Trianto, 2007 p. 31). Misalnya untuk menjelaskan bagian bagian bola mata guru seharusnya menggunakan gambar model mata, dengan variasi warna yang bermacam-macam, sehingga bagian-bagian mata tersebut tampak jelas dan siswa termotivasi mempelajarinya.

b) Fase retensi

Menurut Gredler, (dalam trianto, 2007 p. 32) fase ini bertanggung jawab atas pengkodean tingkah laku model dan menyimpan kode-kode itu dalam ingatan dan memori panjang. Pengkodean adalah proses pengubahan pengalaman yang diamati menjadi kode memori. Arti penting dari fase ini adalah bahwa pengamat tidak akan dapat memperoleh manfaat dari tingkah laku yang diamati ketika model tidak hadir, kecuali apabila tingkah laku itu dikode dan disimpan dalam ingatan untuk digunakan pada waktu kemudian.

Untuk memastikan terjadinya retensi jangka panjang guru dapat menyediakan waktu pelatihan, yang memungkinkan siswa mengulang keterampilan baru secara bergiliran baik secara fisik maupun secara mental. Misalnya mereka memvisualisasikan sendiri tahap-tahap yang telah didemonstrasikan dalam menggunakan busur, atau penggaris sebelum benar-benar melakukannya.

c) Fase reproduksi

Dalam fase ini kode-kode dalam memori membimbing penampilan yang sebenarnya dari tingkah laku yang baru diamati. Derajat ketelitian yang tertinggi dalam belajar mengamati adalah apabila tindakan terbuka mengikuti pengulangan secara mental. Fase reproduksi dipengaruhi oleh tingkat perkembangan individu.

Fase Reproduksi mengizinkan model untuk melihat apakah komponen-komponen urutan tingkah laku sudah dikuasai oleh sipengamat (pembelajar). Pada fase ini juga

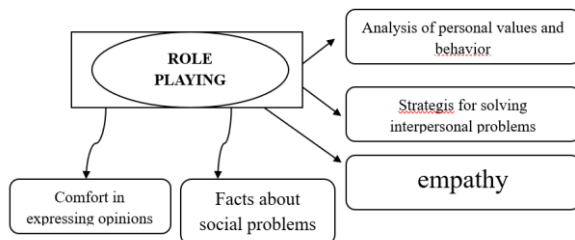
model hendaknya memberikan umpan balik terhadap aspek aspek yang sudah benar ataupun hal-hal yang masih salah dalam penampilan.

d) Fase Motivasi

Pada fase ini si pengamat akan termotivasi untuk meniru model, sebab mereka merasa bahwa dengan berbuat seperti model, mereka akan memperoleh penguatan. Memberikan penguatan untuk satu tingkah laku tertentu akan memotivasi pengamat (pembelajar) untuk berunjuk perbuatan. Aplikasi fase motivasi di dalam kelas dalam pembelajaran pemodelan sering berupa pujian atau pemberian nilai (Trianto, 2007 p. 30-33).

**C. Kelebihan Metode Role Playing dalam Peningkatan Empati dan Pemahaman**

Model pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran berbasis pengalaman. Dalam system pendukung, model pembelajaran ini tidak mengisyaratkan adanya materi yang terlalu banyak selain situasi-situasi permasalahan itu sendiri. Model Pembelajaran bermain peran dikembangkan untuk capaian belajar langsung atau instruksional effect dan capaian belajar tidak langsung atau nurturan effect. Capaian belajar langsung mencakup (1) kemampuan analisis nilai dan perilaku masing-masing individu, (2) pengembangan strategi-strategi memecahkan masalah interpersonal maupun personal (3) mengembangkan rasa empati terhadap orang lain. Capaian belajar tidak langsung meliputi (1) memahami fakta masalah social dan nilai-nilai, (2) kenyamanan mengekspresikan opini. Berikut adalah tabel capaian pembelajaran Role Play menurut Joyce and Weil (dalam Suprijono, 2016 p. 84) :



Gambar 2.1. Capaian Pembelajaran Role Playing Model

Ada beberapa keunggulan model pembelajaran role playing yaitu 1) hal yang dipelajari melalui pemeranan berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan; 2) menarik dan menyenangkan sehingga kelas menjadi dinamis; 3) menumbuhkan optimisme, semangat dan rasa kebersamaan; 4) peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh; 5) permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu berbeda; 6) guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.

Beberapa kelemahan model pembelajaran role playing yaitu 1) penerapan model bermain peran membutuhkan waktu lama; 2) tidak semua topic atau materi dapat dibelajarkan melalui model pembelajaran ini; 3) peserta didik sering menemui kesulitan memainkan suatu peran; 4) kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu memerankan suatu adegan tertentu. (Suprijono, 2016 p. 84-85).

## **BAB 9**

# **PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN**

---

### **A. Pendahuluan**

Teknologi telah menjadi faktor utama dalam transformasi dunia pendidikan. Kehadirannya tidak hanya mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar, tetapi juga membuka peluang baru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, personal, dan kolaboratif. Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari model tradisional yang bersifat satu arah menjadi pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif dan partisipatif (Siemens, 2024). Peran teknologi dalam pendidikan tidak sekadar sebagai alat bantu, melainkan telah menjadi medium utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Nasution (2023), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih beragam. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teknologi menjadi sebuah keniscayaan yang perlu diadopsi secara strategis dan berkelanjutan. Bab ini akan membahas secara komprehensif mengenai konsep, manfaat, tantangan, serta strategi implementasi pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan saat ini.

## **B. Konsep Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Di tengah derasnya arus digitalisasi, dunia pendidikan mengalami perubahan yang begitu mendasar. Pembelajaran berbasis teknologi kini bukan lagi pilihan, melainkan bagian penting yang membentuk wajah baru pendidikan kita. Beragam pandangan dari para ahli memperkaya pemahaman tentang konsep ini, namun ada satu benang merah yang menghubungkannya: teknologi hadir sebagai jembatan yang memperluas dan memperdalam pengalaman belajar.

Anderson dan Dron (2023) menggambarkan pembelajaran berbasis teknologi sebagai proses dinamis yang mengandalkan perangkat digital dan platform daring untuk mempererat interaksi serta kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Bukan sekadar mengganti papan tulis dengan layar, melainkan membangun ruang-ruang belajar baru yang lebih terbuka dan saling terhubung. Sementara itu, Bates (2023) menekankan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada kecanggihan alatnya, tetapi juga pada penerapan prinsip pedagogis yang kokoh—mendesain, menyampaikan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan lebih efektif dan bermakna.

Di tanah air, Munir (2022) melihat pembelajaran berbasis teknologi sebagai sebuah inovasi yang memperluas cakrawala pendidikan. Melalui komputer, internet, dan multimedia interaktif, proses belajar menjadi lebih variatif dan mudah diakses oleh berbagai kalangan. Tak kalah penting, Hidayat dan Nasution (2023) mengingatkan kita bahwa teknologi berperan penting dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan abad ke-21, dengan menumbuhkan literasi digital, berpikir kritis, dan kemampuan berkolaborasi. Secara global, UNESCO (2024) mengajak kita melihat integrasi teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, melainkan sebagai strategi untuk memastikan pendidikan yang inklusif, relevan, dan berkeadilan bagi semua.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, pembelajaran berbasis teknologi bukan sekadar tentang penggunaan alat digital. Akan tetapi merupakan upaya untuk membangun pengalaman belajar yang lebih hidup, lebih dekat

dengan kebutuhan zaman, dan lebih memberdayakan setiap individu.

Berbeda dengan pembelajaran berbasis teknologi, pembelajaran konvensional terikat ruang. Berikut Perbedaan pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran konvensional.

Aspek	Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran Berbasis Teknologi
Tempat dan Waktu	Terikat ruang kelas fisik dan jadwal tertentu.	Fleksibel, dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui platform digital.
Peran Pendidik	Guru sebagai sumber utama informasi (teacher-centered).	Guru sebagai fasilitator, mentor, dan pembimbing dalam belajar mandiri (student-centered).
Metode Penyampaian	Ceramah, diskusi langsung, penggunaan buku teks dan papan tulis.	Multimedia interaktif, video pembelajaran, platform e-learning, simulasi daring.
Interaksi	Tatap muka langsung, interaksi personal terbatas pada waktu tertentu.	Interaksi bisa sinkron (langsung) maupun asinkron (tertunda), menggunakan forum, chat, dan video conference.
Sumber Belajar	Terbatas pada buku teks dan bahan ajar fisik.	Sumber belajar sangat luas: internet, e-books, MOOC, simulasi online, database interaktif.
Pengembangan Kompetensi	Fokus pada penguasaan materi akademik dan keterampilan dasar.	Menekankan pada literasi digital, kolaborasi global, berpikir kritis, dan inovasi.

Inklusivitas	Terbatas, tergantung lokasi geografis dan kondisi fisik siswa.	Lebih inklusif, memungkinkan akses bagi siswa di daerah terpencil atau yang memiliki kebutuhan khusus.
Evaluasi Pembelajaran	Tes tertulis, ujian, observasi di kelas.	Penilaian berbasis portofolio digital, proyek daring, analitik pembelajaran.

Berikut ini prinsip-prinsip dasar pembelajaran berbasis teknologi.

1. Prinsip Keterhubungan (Connectivity)

Menurut Anderson dan Dron (2023), salah satu prinsip dasar dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah keterhubungan. Teknologi memungkinkan terciptanya koneksi yang lebih luas antara pendidik dan peserta didik, serta antar sesama peserta didik. Dalam pembelajaran berbasis teknologi, keterhubungan ini memfasilitasi pertukaran ide, pengetahuan, dan pengalaman yang lebih dinamis melalui berbagai platform digital dan media sosial. Teknologi menciptakan ruang pembelajaran yang tidak terikat oleh ruang dan waktu, sehingga siswa dapat berkolaborasi dan berbagi pemikiran tanpa batas.

2. Prinsip Aksesibilitas dan Fleksibilitas (Accessibility and Flexibility)

Bates (2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi harus memberikan akses yang luas kepada semua peserta didik, tanpa dibatasi oleh faktor fisik atau lokasi. Selain itu, teknologi memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, memungkinkan siswa untuk memilih kapan dan bagaimana mereka belajar sesuai dengan kebutuhan pribadi dan gaya belajar mereka. Misalnya, siswa dapat mengakses materi kapan saja melalui e-learning, yang memberikan kebebasan lebih dalam mengatur waktu belajar.

3. Prinsip Personalisasi (Personalization)  
Munir (2022) mengungkapkan bahwa prinsip personalisasi adalah salah satu pilar penting dalam pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi memungkinkan pendidikan untuk disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan setiap individu. Dengan menggunakan alat teknologi, materi pembelajaran dapat diadaptasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, memberikan mereka pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan ritme masing-masing. Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi dan rasa memiliki terhadap proses belajar.
4. Prinsip Interaktivitas (Interactivity)  
Hidayat dan Nasution (2023) menekankan bahwa interaktivitas adalah prinsip yang tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi mendukung siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi dengan materi, teman sekelas, dan guru. Melalui diskusi online, simulasi, dan alat pembelajaran berbasis game, siswa dapat berperan aktif dalam proses belajar mereka, meningkatkan keterlibatan dan pemahaman materi secara lebih mendalam.
5. Prinsip Evaluasi Berkelanjutan (Continuous Assessment)  
Menurut UNESCO (2024), pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan adanya penilaian berkelanjutan yang lebih akurat dan menyeluruh. Teknologi memfasilitasi evaluasi yang tidak hanya berdasarkan ujian akhir, tetapi juga meliputi penilaian berbasis proyek, portofolio digital, dan analitik pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat menerima umpan balik secara real-time, yang membantu mereka memperbaiki dan mengembangkan kemampuan mereka sepanjang proses pembelajaran.

### **C. Jenis-Jenis Teknologi dalam Pembelajaran**

Berikut ini merupakan berbagai teknologi yang umum digunakan dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Learning Management System (LMS), seperti Moodle dan Google Classroom
- 2) Media interaktif, seperti Kahoot, Quizizz, dan Mentimeter

- 3) Video Konferensi, seperti Zoom dan Google Meet.
- 4) Aplikasi berbasis AI dalam pembelajaran, seperti ChatGPT dan ScribeSense
- 5) Platform kolaboratif, seperti Padlet dan Jamboard
- 6) Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) untuk simulasi pembelajaran yang imersif, seperti Google Expeditions.

#### **D. Manfaat Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Teknologi memperluas kesempatan belajar, meningkatkan keterlibatan, memungkinkan belajar mandiri, dan memfasilitasi kolaborasi lintas jarak. Selain itu, teknologi mendukung pembelajaran berbasis data melalui analitik pembelajaran (learning analytics) (Garrison & Vaughan, 2024).

1. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar

Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan berbagai media digital seperti video pembelajaran, game edukasi, atau simulasi, siswa cenderung lebih terlibat karena pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan gaya belajar masing-masing siswa, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar. Misalnya, dalam pembelajaran sejarah Indonesia, guru dapat menggunakan video interaktif atau aplikasi seperti TimelineJS untuk membuat garis waktu digital yang menarik dan visual. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan garis waktu tersebut, menambahkan informasi atau sumber daya tambahan, dan mempelajari peristiwa sejarah melalui cara yang lebih dinamis. Pendekatan ini tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga memberi siswa kontrol lebih besar atas proses pembelajaran mereka, yang meningkatkan motivasi.

2. Memperluas akses informasi dan sumber belajar

Salah satu manfaat utama pembelajaran berbasis teknologi adalah akses yang lebih luas terhadap informasi dan sumber belajar. Internet menyediakan beragam sumber daya seperti artikel, video, jurnal ilmiah, dan buku digital

yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. Hal ini membantu memperkaya materi pelajaran dan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seorang guru dapat mengarahkan siswa untuk mengakses e-books, artikel jurnal daring, atau video pembelajaran dari berbagai platform seperti Google Scholar, YouTube, atau Perpustakaan Digital Indonesia. Dengan begitu, siswa tidak hanya bergantung pada buku teks fisik, tetapi juga dapat mengeksplorasi berbagai sumber informasi lain yang lebih relevan dan up-to-date.

3. Peningkatkan fleksibilitas waktu dan tempat belajar  
Pembelajaran berbasis teknologi memberi fleksibilitas waktu dan tempat bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kenyamanan dan ketersediaan mereka. Ini sangat bermanfaat bagi siswa yang memiliki jadwal yang padat atau tinggal di lokasi yang jauh dari fasilitas pendidikan. Dengan e-learning, materi pelajaran bisa diakses kapan saja tanpa terikat waktu atau tempat tertentu, sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengatur waktu belajar mereka secara lebih efektif. Misalnya seorang mahasiswa yang sedang mengikuti kuliah di jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia dapat mengakses rekaman kuliah melalui platform Moodle atau Google Classroom setelah sesi tatap muka selesai. Dengan begitu, mahasiswa yang tidak dapat hadir karena alasan tertentu tetap dapat mengikuti pelajaran tanpa tertinggal. Selain itu, mereka dapat menonton kembali rekaman kuliah untuk memperdalam pemahaman mereka tanpa ada tekanan waktu.
4. Pendukung Pembelajaran Mandiri dan Kolaboratif  
Pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan yang lebih besar untuk belajar mandiri melalui penggunaan materi online dan modul e-learning. Teknologi juga mendukung kolaborasi antara siswa, baik secara langsung maupun asinkron, melalui platform daring seperti forum diskusi atau aplikasi berbasis cloud. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara individu namun tetap

terhubung dengan teman-teman mereka untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Dalam pembelajaran menulis esai, siswa dapat menggunakan platform seperti Google Docs untuk menulis dan berbagi dokumen secara kolaboratif. Mereka bisa saling memberi umpan balik dan bekerja bersama dalam menyusun ide atau perbaikan pada tulisan mereka. Di sisi lain, seorang siswa yang ingin memperdalam materi tertentu dapat menggunakan modul e-learning untuk mempelajari topik lebih lanjut secara mandiri, tanpa tergantung sepenuhnya pada penjelasan guru.

### **E. Tantangan dan Hambatan**

Menurut UNESCO (2024), tantangan akses teknologi masih menjadi isu besar, yaitu diantaranya.

- 1) Kesenjangan akses digital (digital divide)
- 2) Kurangnya literasi digital pendidik dan peserta didik
- 3) Kendala teknis dan infrastruktur (akses internet, perangkat)
- 4) Keamanan data dan privasi pengguna

### **F. Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi**

Agar pembelajaran berbasis digital efektif, beberapa hal yang perlu diperhatikan saat mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital meliputi:

- 1) Pemilihan teknologi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Pelatihan dan pendampingan bagi pendidik dan peserta didik.
- 3) Integrasi teknologi ke dalam desain pembelajaran (model TPACK maupun model SAMR).
- 4) Evaluasi berkala efektivitas penggunaan teknologi.

# **BAB 10**

## **EVALUASI EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN**

---

### **A. Teknik Mengevaluasi Keberhasilan Metode Pembelajaran**

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk kreativitas siswa, yang merupakan salah satu aspek kunci dalam proses pembelajaran. Dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa, metode pembelajaran telah menjadi fokus perhatian dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran menekankan pada pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa, yang bertujuan untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah dalam pembelajaran.

Teknik mengevaluasi keberhasilan metode pembelajaran sangat penting untuk memastikan bahwa strategi yang digunakan efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Salah satu teknik yang umum digunakan adalah evaluasi berbasis asesmen, seperti tes, kuis, atau tugas yang mengukur pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu, teknik observasi juga dapat digunakan untuk menilai partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, baik secara individu maupun kelompok. Wawancara dan kuesioner juga menjadi metode yang efektif untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pendidik dapat memahami kelebihan dan kelemahan metode

yang digunakan. Selain itu, analisis hasil belajar dari waktu ke waktu dapat memberikan gambaran apakah metode pembelajaran telah memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan siswa. Dengan menerapkan berbagai teknik evaluasi ini, pendidik dapat menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan efektivitas pengajaran, dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam konteks ini, evaluasi efektivitas metode pembelajaran menjadi sangat penting untuk memahami sejauh mana metode ini dapat mengembangkan kreativitas siswa. Evaluasi ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang hasil pembelajaran, tetapi juga memberikan wawasan tentang proses pembelajaran itu sendiri, serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya.

Evaluasi keberhasilan metode pembelajaran adalah dalam rangka mengendalikan mutu program pendidikan dilembaga pendidikan. Evaluasi keberhasilan metode pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang berguna untuk mengetahui tujuan dari pendidikan yang sudah direncanakan, dan apakah program kegiatan tersebut sudah sesuai atau belum (Rahman et al., 2020). Hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran dipandang sebagai proses perubahan tingkah laku siswa dan ketuntasan nbelajar siswa, maka peran evaluasi metode dalam proses pembelajaran menjadi penting. Tujuan umum evaluasi metode ini adalah menyediakan atau menyajikan data sebagai masukan bagi pengambil keputusan tentang program tersebut. Ketika hasil evaluasi metode digunakan sebagai masukan, maka para pengambil keputusan dapat menentukan tindak lanjut dari program yang sedang atau telah dilaksanakan tersebut (Taliak et al., 2024). Lebih lanjut menurut Taliak bahwa Teknik Evaluasi keberhasilan metode pembelajaran dilihat dari sisi:

1) Evaluasi Context

Evaluasi konteks adalah proses menilai suatu situasi atau kondisi dalam berbagai aspek untuk memahami relevansi dan efektivitasnya dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam bidang metode pembelajaran evaluasi konteks berperan penting untuk memastikan pesan dapat dipahami

dengan benar sesuai dengan latar belakang dan situasi yang melingkupinya, sehingga menghindari kesalahpahaman. Dengan melakukan evaluasi konteks secara tepat, seseorang atau organisasi dapat meningkatkan akurasi pengambilan keputusan, memastikan kesesuaian strategi, serta meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi dalam berbagai aspek dalam pembelajaran.

Evaluasi konteks (context). Evaluasi ini mengarah pada identifikasi kekuatan dan kelemahan dari metode yang digunakan dalam pembelajaran, dan atau pada pemberian masukan untuk memperbaiki konten metode tersebut. Tujuan pokok kegiatan evaluasi metode ini adalah menilai seluruh keadaan penggunaan metode pembelajaran, mengidentifikasi kelemahannya, menginventarisasi kekuatannya yang bisa dimanfaatkan untuk menutupi kelemahannya, serta mendiagnosis masalah-masalah yang dihadapi dalam metode tersebut dan mencari solusinya (Bhakti, 2017). Dalam evaluasi ini, kebutuhan belajar dan pelatihan juga dapat diidentifikasi dari beberapa sumber yaitu dari siswa atau guru yang menjadi layanan kegiatan dalam proses pembelajaran.

## 2) Evaluasi Input

Evaluasi Input. Evaluasi Input dalam Metode Pembelajaran adalah proses menilai berbagai sumber daya, strategi, dan kondisi yang digunakan dalam suatu metode pembelajaran sebelum diterapkan. Evaluasi ini mencakup analisis terhadap kurikulum, tenaga pengajar, fasilitas, media pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik. Tujuan utama dari evaluasi input adalah memastikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan telah sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada, sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Misalnya, dalam penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi, perlu dilakukan evaluasi terhadap ketersediaan perangkat, kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, serta akses siswa terhadap internet dan perangkat pendukung lainnya. Selain itu, dalam metode pembelajaran berbasis diskusi atau praktik, evaluasi input juga mempertimbangkan kesiapan materi, jumlah

peserta, serta lingkungan belajar yang kondusif. Dengan melakukan evaluasi input secara menyeluruh, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, meminimalisir hambatan, dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Evaluasi ini untuk membantu mengatur keputusan dalam memberikan informasi guna menentukan bagaimana memanfaatkan sumber daya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Evaluasi input juga mencari hambatan dan potensi kegunaan metode yang digunakan dalam pembelajaran.

### 3) Evaluasi Process

Evaluasi proses (process). Evaluasi Process dalam Metode Pembelajaran adalah penilaian terhadap pelaksanaan metode pembelajaran untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan rencana dan mencapai tujuan yang diharapkan. Evaluasi ini mencakup pemantauan terhadap interaksi antara guru dan siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, penggunaan media dan strategi pembelajaran, serta kesesuaian antara metode yang diterapkan dengan kondisi di lapangan. Misalnya, dalam metode pembelajaran berbasis proyek, evaluasi proses dilakukan dengan menilai sejauh mana siswa terlibat dalam setiap tahap proyek, bagaimana guru membimbing siswa, serta hambatan yang muncul selama pelaksanaan. Selain itu, dalam pembelajaran daring, evaluasi proses melibatkan analisis terhadap keefektifan platform yang digunakan, tingkat partisipasi siswa, dan kendala teknis yang dihadapi. Dengan melakukan evaluasi proses, pendidik dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki, menyesuaikan strategi jika diperlukan, serta memastikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dapat berjalan dengan efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Evaluasi proses dalam evaluasi keberhasilan metode pembelajaran bertujuan memeriksa pelaksanaan metode pembelajaran yang telah ditetapkan. Evaluasi ini juga

memberikan masukan bagi guru tentang kesesuaian antara pelaksanaan rencana dan pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya, serta efisiensi penggunaan metode pembelajaran yang ada. Selain itu, evaluasi proses juga dapat meninjau kembali rencana penggunaan metode dan untuk mengidentifikasi aspek-aspek penting dari metode pembelajaran yang harus dimonitor

Fungsi utamanya adalah memberikan masukan yang dapat membantu guru menjalankan program pembelajaran sesuai rencana, atau mungkin dapat memodifikasi rencana penggunaan metode yang ternyata tidak berjalan dengan baik.

#### 4) Evaluasi Product

Evaluasi produk (product). Evaluasi keberhasilan metode pembelajaran dalam bentuk produk bertujuan mengukur, mentafsirkan dan menilai capaian-capaian program pembelajaran. Singkatnya, evaluasi ini menilai keberhasilan penggunaan metode dalam memenuhi kebutuhan sasaran program pembelajaran. Fungsi akhirnya adalah menentukan apakah metode tersebut perlu dilanjutkan, diulang, dan/atau dikembangkan di tempat-tempat lain atau bahkan dihentikan.

Teknik evaluasi keberhasilan metode pembelajaran di atas adalah sebagai peranan yang penting dalam segala bentuk pengajaran yang efektif. Dengan evaluasi diperoleh balikan yang dipakai untuk memperbaiki bahan atau metode pengajaran atau untuk menyesuaikan bahan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut (Salim et al., n.d.) mengatakan bahwa dari empat aspek teknik evaluasi metode pembelajaran di atas jika dikaitkan dengan proses pembelajaran maka evaluasi hasil belajar itu hendaknya bukan hanya mengungkapkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, melainkan juga harus dapat mengungkapkan sejauh mana peserta didik dapat memahami dan mengaplikasikan materi pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Prestasi belajar merupakan bukti utama dari keberhasilan metode belajar bagi siswa didalam menuntut

ilmu baik melalui pendidikan formal, non formal dan informal. Untuk mencapai suatu hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Adapun dalam proses belajar mengajar banyak dipengaruhi oleh faktor pendidik, peserta didik, kurikulum, metode dan faktor lingkungan. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan khusus pembelajaran guru perlu mengadakan evaluasi keberhasilan pembelajaran. Karena penilai ini untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah menguasai tujuan khusus pembelajaran yang ingin dicapai oleh sebab itu seorang guru hendaknya secara terus menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didiknya. Informasi yang diperoleh dari evaluasi model penilaian keberhasilan metode pembelajaran ini merupakan umpan balik terhadap proses hasil belajar mengajar yang telah dilaksanakan dan umpan balik ini akan menjadi tolok ukur untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya.

Mengingat evaluasi merupakan upaya untuk memperoleh informasi tentang metode belajar secara menyeluruh baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Maka dalam efektifitas evaluasi keberhasilan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Semua evaluasi keberhasilan metode pembelajaran baru dapat berfungsi sepenuhnya apabila dilakuakn menurut kaidah-kaidah proses yang baik.

## **B. Peran Umpan Balik dalam Penyempurnaan Metode**

Umpan balik memiliki peran penting dalam penyempurnaan metode, baik dalam dunia pendidikan, bisnis, maupun teknologi. Melalui umpan balik, efektivitas suatu metode dapat dievaluasi untuk mengetahui kelebihan serta kekurangannya. Dengan demikian, perbaikan yang dilakukan menjadi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, umpan balik memungkinkan identifikasi kelemahan yang mungkin tidak terlihat sebelumnya, sehingga metode dapat disesuaikan agar lebih relevan dan efisien (Salim et al., n.d.). Seiring dengan perkembangan zaman, umpan balik juga berperan dalam memastikan bahwa suatu metode tetap adaptif

terhadap perubahan teknologi, tren, serta kebutuhan pengguna. Lebih dari itu, penerapan umpan balik yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna karena mereka merasa pendapatnya dihargai dalam proses pengembangan. Tak hanya sekadar alat evaluasi, umpan balik juga menjadi sumber inovasi yang mendorong kreativitas dalam menciptakan solusi yang lebih baik. Oleh karena itu, integrasi umpan balik dalam penyempurnaan metode sangat diperlukan agar hasil yang dicapai semakin optimal dan berdaya guna.

Umpan balik memiliki peran yang sangat penting dalam penyempurnaan metode pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Umpan balik adalah informasi yang diberikan sebagai respons terhadap suatu proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode yang digunakan serta meningkatkan kualitas pembelajaran di masa mendatang. Melalui umpan balik, pendidik dapat mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan metode yang diterapkan, sehingga dapat melakukan perbaikan atau penyesuaian agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pentingnya umpan balik seperti yang ditegaskan (Muthia Khairani et al., 2024) yang menyatakan bahwa, umpan balik berkaitan dengan informasi tentang kinerja peserta didik dalam kesuksesan dan kegagalan dan umpan balik merupakan informasi yang diterima atau mengoreksi kinerjanya. Menurut (Suardi, 2021) tidak hanya sekadar alat evaluasi, umpan balik juga menjadi sumber inovasi yang mendorong kreativitas dalam menciptakan solusi yang lebih baik. Selain itu, umpan balik berperan dalam meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam suatu proses. Dengan adanya umpan balik yang terbuka, setiap pihak yang terlibat dalam pengembangan metode dapat memahami dengan jelas aspek-aspek yang perlu diperbaiki.

Dalam dunia bisnis dan industri, umpan balik dari pelanggan atau pemangku kepentingan membantu perusahaan mengembangkan strategi yang lebih kompetitif dan berorientasi pada kebutuhan pasar. Sementara itu, dalam dunia pendidikan, umpan balik dari siswa maupun pengajar membantu dalam menyusun metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, integrasi umpan balik dalam penyempurnaan metode sangat diperlukan agar hasil yang dicapai semakin

optimal, berkelanjutan, dan berdaya guna dalam jangka panjang.

Umpan balik sebagai penyempurnaan metode pembelajaran karena membantu mengevaluasi efektivitas strategi yang digunakan serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Melalui umpan balik, pendidik dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan suatu metode, sehingga dapat dilakukan penyesuaian agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, umpan balik juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, karena memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengetahui perkembangan belajar serta mendapatkan arahan dalam memperbaiki kesalahan.

Dalam praktiknya, pendidik dapat menggunakan umpan balik untuk menyesuaikan metode pembelajaran, seperti mengganti teknik pengajaran yang kurang efektif atau menambahkan variasi dalam penyampaian materi agar lebih menarik. Selain itu, umpan balik juga berkontribusi dalam meningkatkan kualitas interaksi antara pendidik dan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan komunikatif. Dalam konteks penilaian, umpan balik membantu siswa memahami kekurangan mereka dan memberikan panduan untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan yang dibutuhkan. Dengan adanya umpan balik yang diberikan secara tepat dan berkelanjutan, metode pembelajaran dapat terus disempurnakan sehingga lebih efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

### **C. Studi Kasus Keberhasilan Metode Pembelajaran di Berbagai Konteks Pendidikan**

Keberhasilan metode pembelajaran di berbagai konteks pendidikan sangat bergantung pada kesesuaian metode dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta lingkungan belajar. Misalnya, Pembelajaran berbasis masalah (PBL) berhasil diterapkan di pendidikan tinggi dan vokasional karena mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. penelitian yang dilakukan oleh (Ratnaningsih et al., 2022) pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Lampung bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis masalah

dapat menghadirkan tantangan didaktis dapat menarik perhatian mahasiswa untuk mengikuti proses perkuliahan. Sementara itu, pembelajaran kolaboratif efektif di sekolah dasar hingga perguruan tinggi karena meningkatkan interaksi sosial, kerja tim, dan komunikasi antar peserta didik. Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh (Febriani & Al Ghozali, 2020) bahwa model pembelajaran kolaborasi mampu meningkatkan rasa tanggung jawab dan prestasi siswa.

Dalam konteks pendidikan menengah dan vokasional, pembelajaran berbasis proyek (PjBL) menunjukkan keberhasilan dengan meningkatkan kreativitas serta keterampilan manajerial melalui eksplorasi dan proyek nyata. Hasil temuan (Safitri et al., 2023) bahwa pengaruh metode pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan percaya diri (Self Confidence) dan peningkatan prestasi siswa pada varian tingkat keterlibatan peserta didik, yaitu: seluruh peserta didik menunjukkan dedikasi dan fokus tinggi dalam mengikuti proses belajar mengajar, mereka berpasangan sesuai instruksi guru untuk pembentukan kelompok, peserta didik secara tanggung jawab berkontribusi aktif dalam kerja kelompok. Divergensi dalam tingkat keterlibatan peserta didik muncul dalam PJBL yang sangat menarik bagi mereka. metode pembelajaran ini menarik minat peserta didik karena memberikan peluang untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, dalam pendidikan inklusif, metode pembelajaran diferensiasi terbukti efektif karena memungkinkan siswa belajar sesuai gaya dan kecepatan masing-masing, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Berdasarkan hasil temuan dari (Surat, 2019) bahwa penggunaan metode pembelajaran diferensiasi dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa pada ranah peningkatan daya serap peserta didik dan ketuntasan belajar siswa.

Di bidang sains dan teknik, metode pembelajaran berbasis eksperimen berperan penting dalam memperdalam pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dan eksplorasi. Hasil temuan (Sugiarti & Basuki, 2014) bahwa metode pembelajaran berbasis masalah dapat dijadikan alternative oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika di kelas

untuk mengembangkan kemampuan koneksi matematis siswa, khususnya pada pokok bahasan peluang. Dengan demikian, pemilihan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pendidikan dapat meningkatkan efektivitas serta hasil belajar di berbagai konteks pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1993). *Cara Belajar Yang Mandiri dan Sukses*. CV Aneka.
- Aisyah, N., Supriani, Y., & Hawaliyah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Komputer Interaktif dan Metode Demonstrasi. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i1.323>
- Almulla, M. (2020). *The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning*. SAGE Open, 10. <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>.
- Amaliah, R. R., A, F., & S, N. (2014). Penerapan Metode Ceramah dan Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Jurnal Studi Al-Qur'an*.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anderson, T., & Dron, J. (2023). *Teaching Crowds: Learning and Social Media*. AU Press.
- Angeli, C. (2024). The Impact of a Project-Based Learning Environment on the Development of Undergraduate Students' Digital Literacy Skills. *Proceedings of the 2024 AERA Annual Meeting*. <https://doi.org/10.3102/2107845>.
- Ansyah, Y. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Menggunakan Strategi PjBL (Project-Based Learning). *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan (JIMPIAN)*, 3(1), 43-52. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2225>
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill.

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Ateş, H., & Köroğlu, M. (2024). Online collaborative tools for science education: Boosting learning outcomes, motivation, and engagement. *J. Comput. Assist. Learn.*, 40, 1052-1067. <https://doi.org/10.1111/jcal.12931>.
- Barak, M., & Yuan, S. (2021). A cultural perspective to project-based learning and the cultivation of innovative thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 39, 100766. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100766>.
- Bates, A. W. (2023). *Teaching in a Digital Age*. Open Textbook Library.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip your classroom: Reach every student in every class every day*. International Society for Technology in Education.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Bhakti, Y. B. (2017). Evaluasi Program Model CIPP pada Proses Pembelajaran IPA. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 1(2), 75–82. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v1i2.109>
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university: What the student does* (4th ed.). Open University Press.
- Boardman, A., Polman, J., Scornavacco, K., Potvin, A., Garcia, A., Dalton, B., Stamatis, K., Guggenheim, A., & Alzen, J. (2024). Examining Enactments of Project-based Learning in Secondary English Language Arts. *AERA Open*. <https://doi.org/10.1177/23328584241269829>.
- Brown, H. D. (2008). *Principles of Language Learning and Teaching* (5th ed.). Pearson Education.

- Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42. <https://doi.org/10.3102/0013189X018001032>
- Chen, C., & Yang, Y. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016 /J.EDUREV.2018.11.001>.
- Chi, D. (2023). Benefits of Implementing Project-Based Learning in An English for Business Course. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*. <https://doi.org/10.29333/ejecs/1549>.
- Chunk, D. H. (2024). *Learning Theories: An Educational Perspective* (8th ed.). Pearson. AU Press.
- Churchill, N. (2020). Development of students' digital literacy skills through digital storytelling with mobile devices. *Educational Media International*, 57, 271 - 284. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1833680>.
- Daradjat, Z. (1975). *Problem Remaja di Indonesia*. Bulan Bintang.
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61-69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran aktif (active learning) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55-64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Dewi, D. A., & Buldani, A. A. (2024). Penguatan Etika Kewarganegaraan dalam Kehidupan Demokratis Melalui Kompetensi Pedagogis. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 9(2), 457-466. <https://doi.org/10.21067/jmk.v9i2.10353>
- Dian Novianti Sitompul. (2015). Pengaruh Penerapan Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Role-Playing terhadap Perilaku Solidaritas Siswa Dalam Menolong Teman Di Sma Negeri 1

Rantau Utara T.A 2014/ 2015. Jurnal EduTech Vol .1 No 1  
Maret 2015 ISSN : 2442-6024 e-ISSN : 2442-7063.

- Djamarah, S. B. (1994). Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Usaha Nasional.
- Djamarah, S. B. (2010). Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan
- Dobos, Agota.(2015). The role of learning environments in civil service professional development. Published by Elsevier Ltd. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>). Peer-review under responsibility of Academic World Education and Research Center. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.07.194
- Dumitrache, A., & Gheorghe, M. (2018). PROJECT BASED Learning. Practical Steps In Completing A Learning Assignment. 14th International Conference eLearning and Software for Education. <https://doi.org/10.12753/2066-026x-18-012>.
- Ernani. (2016). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. JIP: Jurnal Ilmiah PGMI Volume 2, Nomor 1, Januari 2016 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
- Erturk, Emre.(2015). Role Play as a Teaching Strategy. Author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/284166003>. Conference Paper · October 2015 DOI: 10.13140/RG.2.1.4287.9449
- Fami, A., Barus, I., & Wahyoedi, B. (2023). Project-Based Learning as a Catalyst for Promoting Digital Literacy: A Case Study of Software Engineering Technology Students. E3S Web of Conferences. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202345403012>.

- Fathoni, I., & Kodri, S. (2021). Pengaruh Metode Demonstrasi melalui Google Meet terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2827–2833. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1014>
- Febriani, F., & Al Ghozali, M. I. (2020). Peningkatan sikap tanggung jawab dan prestasi belajar melalui model pembelajaran kolaboratif tipe cycle 7E. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 175. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6335>
- Fiteriani, I., & Baharudin, B. (2018). Analisis perbedaan hasil belajar kognitif menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang berkombinasipada materi IPA di MIN Bandar Lampung. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 1–30. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2224>
- Fitriani, Y., Ilmi, D., & Zakir, S. (2024). Evaluasi Program Tahfidz Kurikulum Utrujah Menggunakan Model Cipp Pada Sekolah Islam Markaz Ashabul Qur'an. *An-Nahdlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 34–47.
- Freeks, F. E. (2015). The influence of Role Players on the character-Development and character- Building of south African College Student. *South African journal of education*, 35 (03,1-13. DOI: 10.15700/ saje.v35n3a1086
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of Instructional Design* (4th ed.). Harcourt Brace.
- Gan, B., Menkhoff, T., & Smith, R. (2015). Enhancing students' learning process through interactive digital media: New opportunities for collaborative learning. *Comput. Hum. Behav.*, 51, 652-663. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.048>.

- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2024). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Jossey-Bass.
- Gholami, M., Moghadam, P., Mohammadipoor, F., Tarahi, M., Sak, M., Toulabi, T., & Pour, A. (2016). Comparing the effects of problem-based learning and the traditional lecture method on critical thinking skills and metacognitive awareness in nursing students in a critical care nursing course.. *Nurse education today*, 45, 16-21 .  
<https://doi.org/10.1016/j.nedt.2016.06.007>.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3-21). Pfeiffer.
- Hamid, S. (2011). *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hardika.(2013). *Pembelajaran Transformatif Berbasis Learning how to learn : Teori, Model dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Malang: UPT Penerbitan UnMuh Malang.
- Hasmiati, H., Jamilah, J., & Mustami, M. K. (2017). Aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pertumbuhan dan perkembangan dengan metode praktikum. *Jurnal Biotek*, 5(1), 21–35.  
<https://doi.org/doi.org/10.24252/jb.v5i1.3444>
- Hayati, M., Urifah, D., & Hasanah, N. (2024). Meningkatkan Pemahaman Shalat: Efektivitas Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas Ii Sd'aisyiyah 1 Mataram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 636–652.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.18276>
- Hida, A. N., Hidayat, D., & Musa, S. (2023). Implementasi Metode Demonstrasi Untuk Mengembangkan Minat Belajar Peserta Didik Di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Sejenis (Sps) Bunda Kabupaten Bekasi. *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 8(1). <https://doi.org/10.30870/e-plus.v8i1.22375>

- Hidayat, R., & Nasution, M. (2023). "Pemanfaatan Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar di Era Digital." *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*.
- Hidayati, N. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Pidato Melalui Metode Demonstrasi Berbantuan Unggah Tugas Video di Youtube. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(4), 1738–1744. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1566>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Hmelo-Silver, C. E., Duncan, R. G., & Chinn, C. A. (2007). Scaffolding and achievement in problem-based and inquiry learning: A response to Kirschner, Sweller, and Clark (2006). *Educational Psychologist*, 42(2), 99-107. <https://doi.org/10.1080/00461520701263368>
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 27(1), 1-12. <https://er.educause.edu/articles/2020/3/the-difference-between-emergency-remote-teaching-and-online-learning>
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hura, S., & Mawikere, M. C. S. (2020). Diskursus Mengenai Prinsip, Pendekatan dan Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Kristen Anak Usia Dini* Diskursus, 1(1), 12–26.
- Ismayanty, D., & Mahmudah, R. (2024). Perbandingan Efektivitas Metode Demonstrasi Dengan Video Based Learning (Vbl)

Terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja Putri Tentang Anemia. *Jurnal Keperawatan'Aisyiyah*, 11(2), 151–162.

- Jalinus, N., Nabawi, R., & Mardin, A. (2017). The Seven Steps of Project Based Learning Model to Enhance Productive Competences of Vocational Students. , 251-256. <https://doi.org/10.2991/ICTVT-17.2017.43>.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *Cooperative learning and social interdependence theory*. Springer.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching* (8th ed.). Pearson Education.
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2015). *Models of teaching* (9th ed.). Pearson Education.
- Junaidy, F., Komansilan, A., & Lolowang, J. (2021). Efektivitas Penggunaan Model Inkuiri Terbimbing Dengan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Hasil. *Charm Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 59–64. <https://doi.org/10.53682/charmsains.v2i1.81>
- KBBI Website. (2025, Februari 17). Kamus KBBI dalam jaringan. Retrieved from <https://kbbi.web.id/diskusi>
- Keles, Alper. (2015). *The Role of Films in Literature Education at Departments of German Language and Literature in Turkey*. Published by Elsevier Ltd. This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>). Peer-review under responsibility of Academic World Education and Research Center. doi: 10.1016/j.sbspro.2015.07.053
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317-334). Cambridge University Press.

- Lea, S. J., Stephenson, D., & Troy, J. (2003). Higher Education Students' Attitudes to Student-Centered Learning: Beyond 'Educational Bulimia'? *Studies in Higher Education*, 28(3), 321–334.
- Lee, D., Huh, Y., & Reigeluth, C. (2015). Collaboration, intragroup conflict, and social skills in project-based learning. *Instructional Science*, 43, 561-590. <https://doi.org/10.1007/S11251-015-9348-7>.
- Materka, P. R. (2001). *Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berdiskusi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2024). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Emerging Issues and Trends*. IGI Global.
- Mizan, A. N., Anita, N., Putri, D. A., Dewi, S. N., & Fatturohim, F. (2024). Penyuluhan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa Siswi Sekolah Dasar Negeri 1 Punduh Pedada Pesawaran. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 3(2), 147–156. <https://doi.org/10.59025/js.v3i2.211>
- Mudinillah, A., Kuswandi, D., Erwin, E., Sugiarni, S., Winarno, W., Annajmi, A., & Hermansah, S. (2024). Optimizing Project-Based Learning in Developing 21st Century Skills: A Future Education Perspective. *Qubahan Academic Journal*. <https://doi.org/10.48161/qaj.v4n2a352>.
- Munir, N., Nooviar, M., Khairunnisa, A., & Augustyn, E. (2024). The Implementation of Innovative Technology-Based Project Based Learning Models in Enchancing Student Creativity. *Indonesian Journal of Educational Studies*. <https://doi.org/10.26858/ijes.v26i2.51968>.
- Munir. (2022). *Pembelajaran Digital: Teori dan Implementasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Muthia Khairani, Siti Rahma Nesya, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Teknik untuk Mendapatkan Umpan Balik dalam

Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 60–71.  
<https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i2.3079>

Ni Nyoman Sukreni<sup>1</sup>, Ni Nyoman Ganing<sup>2</sup>, Made Putra. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Penilaian Kinerja Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)*

Nilsook, P., Chatwattana, P., & Seechaliao, T. (2021). The Project-based Learning Management Process for Vocational and Technical Education. *Higher Education Studies*, 11, 20.  
<https://doi.org/10.5539/HES.V11N2P20>.

Nofmiyati, N., Miftahuddin, M., & Zatrachadi, M. F. (2023). Analisis Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Agama Islam: Analisis Studi Literatur. *Jurnal Administrasi Pendidikan & Konseling Pendidikan*, 4(1), 7.  
<https://doi.org/10.24014/japkp.v4i1.24983>

Nopiyanto, Y. E., & Pujiyanto, D. (2022). Proses Pembelajaran Penjas Adaptif Di Sekolah Luar Biasa Kota Bengkulu. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 28–34.  
<https://doi.org/10.37081/ed.v10i2.3439>

Nurchahyo, A., Riyanto, Y., & Suprijono, A. (2019). The Impact of Project Based Learning on the Critical Thinking Ability and Digital Literacy of fifth-graders in Gubeng 1 Elementary School, Surabaya. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.05.2019.p8987>.

Nuryana, S., Syifa, L., Farah, A. I., & Hanik, E. U. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Materi Tata Surya di MI NU Tamrinus Shibyan Pladen. *YASIN*, 1(2), 283–295. <https://doi.org/10.58578/yasin.v1i2.134>

Ornstein, A. C., & Hunkins, F. P. (2018). *Curriculum: Foundations, Principles, and Issues* (7th ed.). Pearson.

- Pawar, R., Kulkarni, S., & Patil, S. (2020). Project Based Learning: An Innovative Approach for Integrating 21st Century Skills. *Journal of Engineering Education Transformations*. <https://doi.org/10.16920/jeet /2020/ v33i4/139423>.
- Pianda, D., & Rahmiati, R. (2020). Peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan Google Classroom sebagai kelas digital berbantuan aplikasi Geogebra. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(2), 93–111. <https://doi.org/10.22373/jppm.v4i2.7672>
- Pinangkaan, E. A. M. (2022). Pengaruh Gaya Mengajar Komando Terhadap Hasil Belajar Tolak Peluru Gaya Menyamping Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 124–129. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7323056>
- Purwanto, N. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Roesdakarya.
- Purwoko, W. D. (2014). Pemanfaatan Pewarna Nabati Dalam Pembelajaran Melukis Di Smp Negeri 3 Tanjung Kabupaten Brebes. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 3(1). <https://doi.org/10.15294/arty.v3i1.4030>
- Puryanto, R. A., & Japa, I. G. N. (2021). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Subtema Kebersamaan di Tempat Wisata Melalui Penerapan Metode Demonstrasi. *Indonesian Gender and Society Journal*, 2(1), 27–32. <https://doi.org/10.23887/igsj.v2i1.39583>
- Putra, A. B., Nasution, I., & Yahfizham, Y. (2024). Manajemen kepala sekolah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di sekolah menengah pertama islam terpadu madani. *Jurnal Education: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 435–448. <https://doi.org/10.29210/1202424376>
- Rahman, M. A., Amarullah, R., & Hidayah, K. (2020). Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran E-Learning pada Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil. *Jurnal Borneo Administrator*, 16(1), 101–116. <https://doi.org/10.24258/jba.v16i1.656>

- Rahmawati, E., Santosa, R., & Hidayat, D. (2024). "The Impact of Technology-Based Learning in Language Classrooms," *Journal of Educational Technology Research*.
- Rahmiati, R., & Azis, F. (2023). Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Kepulauan Selayar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6007–6018.
- Ramadani, M., Chan, F., & Zahyuni, V. (2024). ANALYSIS OF THE IMPLEMENTATION OF PROJECT BASED LEARNING IN SCIENCE CONTENT IN CLASS 5 ELEMENTARY SCHOOL. *Jurnal Tunas Pendidikan*. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1632>.
- Rasyid, M., & Khoirunnisa, F. (2021). The Effect Of Project-Based Learning On Collaboration Skills Of High School Students. , 9, 113. <https://doi.org/10.26714/JPS.9.1.2021.113-119>.
- Ratnaningsih, D., Suprpto, I., & Prayogi, R. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa dalam Kerangka Lesson Study Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Edukasi Lingua Sastra*, 20(1). <https://doi.org/10.47637/elsa.v20i1.500>
- Risma, T. (2023). Hal-Hal yang Harus Diketahui dalam Penggunaan Metode Diskusi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Universitas Riau.
- Rofian, R. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v6i2.1350>
- Rosenshine, B., & Stevens, R. (1986). Teaching functions. In M. C. Wittrock (Ed.), *Handbook of research on teaching* (3rd ed., pp. 376-391). Macmillan.
- Safitri, R., Alnedral, A., Gusril, G., Wahyuri, A. S., & Ockta, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dan Problem Based Learning dengan Self Confidence Terhadap Hasil Belajar Atletik Lari Jarak Pendek. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani*

- Dan Olahraga (JPJO), 7(1), 20–29.  
<https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i1.7292>
- Sahid, S., & Hashim, S. (2024). Learning Moral Education Through Project-Based Learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*.  
<https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i3/22168>.
- Salim, R., Adam, A., Silawane, N., Ali, R. R., Mayabubun, Y., & Dahlan, A. (n.d.). Tingkat Keberhasilan Pembelajaran di Perguruan Tinggi: (Analisis Metode Diskusi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis). 9(2).
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputri, D., & Maura, D. (2024). Implementation of Project-Based Learning Model to Improve Students' Collaboration Skills: Literature Review. *International Journal of Social Science and Human Research*. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i10-26>.
- Saputri, D., & Maura, D. (2024). Implementation of Project-Based Learning Model to Improve Students' Collaboration Skills: Literature Review. *International Journal of Social Science and Human Research*. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i10-26>.
- Sarjono, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Hangstyle Melalui Penerapan Latihan Dengan Simpai Dan Kotak Box Pada Siswa Kelas Xb SMP Negeri 6 Surakarta Semester 1 Tahun 2022/2023. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 487–497.  
<https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.71>
- Setiawan, B., & Supiandi, M. (2018). The Contribution of Metacognitive Skills and Reasoning Skills on Problem Solving Ability Based on Problem Based Learning (PBL) Model. *Anatolian Journal of Education*.  
<https://doi.org/10.29333/aje.2018.327a>.

- Shulman, L. S. (1987). Knowledge and teaching: Foundations of the new reform. *Harvard Educational Review*, 57(1), 1-22. <https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3-10. [https://www.itdl.org/Journal/Jan\\_05/article01.htm](https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm)
- Siemens, G. (2024). *Learning and Technology: New Frontiers*. Routledge.
- Siska, Yulia. (2011). Penerapan metode bermainperan (Role playing dalam meningkatkn keterampilan social dan keterampilan berbicara anak usia dini. Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011 ISSN 1412-565X
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice* (8th ed.). Pearson.
- Slavin, R. E. (2015). *Educational Psychology: Theory and Practice* (11th ed.). Boston: Pearson.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Suardi. (2021). Teknik Penerapan Metode Umpan Balik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(2). <https://doi.org/10.46838/jbic.v2i2.117>
- Sucipto, S. (2017). Pengembangan ketrampilan berpikir tingkat tinggi dengan menggunakan strategi metakognitif model pembelajaran problem based learning. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori Dan Praktik*, 2(1), 77-85. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n1.p77-85>

- Sudrajat, J. (2020). Kompetensi Guru Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 13(2), 100. <https://doi.org/10.26623/jreb.v13i2.2434>
- Sugiarti, S. & Basuki. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 151–158. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v3i3.319>
- Sukaisih, R., Muhali, M., & Asy'ari, M. (2020). Meningkatkan keterampilan metakognisi dan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran model pemecahan masalah dengan strategi konflik-kognitif. *Empiricism Journal*, 1(1), 37–50. <https://doi.org/10.36312/ej.v1i1.329>
- Suparijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyono, Agus. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyati. (2020). Penerapan Metode Diskusi dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara pada Siswa Kelas VIII MTSN 4 Palu. *Jurnal Bahasan dan Sastra*.
- Surakhmad. (1998). *Pengantar Interaksi Belajar Menjagar: Dasar dan Teknik Metodologi Pengajaran*. Bandung: Tarsito.
- Surat, I. M. (2019). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DIFERENSIASI PROGRESIF BERBANTUAN LKS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MIPA 3 SMA TAMAN RAMA DENPASAR TAHUN PELAJARAN 2019/2020. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3517974>
- Surur, M., Nurtjahyani, S., Agusti, A., & Yana, I. (2023). The Effect of Project Based Learning on Digital Literacy Skills and Conceptual Understanding in an Online-Based Flipped Classroom Environment. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i1.5681>.

- Susanti, Y. (2024). Efektivitas Metode Demonstrasi Dalam Praktek Manasik Haji Pada Pelajaran Pai. *El Banar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(02), 65–78. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v7i02.301>
- Syah, M. (2002). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 4(2), 175. <https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433>
- Tabaleku, R. E., & Dendo, A. M. T. (2024). Pembelajaran Berbasis Pertanyaan: Mendorong Siswa Untuk Aktif Bertanya Dan Meningkatkan Prestasi Akademik. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 276–292. <https://doi.org/10.59404/ijce.v4i3.186>
- Taliak, J., Al Farisi, T., Sinta, R. A., Aziz, A., & Fauziyah, N. L. (2024). Evaluasi Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Journal of Education Research*, 5(1), 583–589. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.876>
- Taufik, M. (2023). Hakikat Metode, Materi dan Alat Dalam Pendidikan Islam (Implementasi Model Pembelajaran “Market Place Activity” Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa .... *Jurnal Kolaboratif Sains*. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i12.4552>
- Te'a, Y. V., Soro, V. M., Pio, M. O., Una, Y., Tini, F. A., Kaka, Y. L., Lawe, Y. U., & Sayangan, Y. V. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Ipa Sd Kelas Rendah. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 2(1), 47–55. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i1.1534>
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms* (2nd ed.). ASCD.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: prestasi pustaka.

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2024). *Technology in Education: A Tool for Inclusivity and Innovation*. Paris: UNESCO Publishing.
- Uno, H. B. (2009). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2016). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B., & Mohamad, A. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, M. U. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. PT Remaja Roesdakarya.
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44, Issue 8, p. 64). Penerbit Cv. Agrapana Media. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wina, S. (2006). *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Zhang, L., & , Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study.



## PROFIL PENULIS

**Vina Uctuvia, M.Li.**

**Niswatin Nurul Hidayati, S.S., M.A.**



Niswatin Nurul Hidayati adalah seorang akademisi, penulis, dan penerjemah berpengalaman yang telah mengabdikan diri dalam bidang pendidikan dan literasi. Ia lahir di Tuban pada 10 November 1990. Saat ini, Niswatin adalah dosen tetap di Institut Teknologi dan Bisnis Tuban serta menjabat sebagai Kepala Lembaga Penjaminan Mutu (LPM) di institusi yang sama.

Latar belakang pendidikan Niswatin mencakup gelar Strata 1 dari Universitas Brawijaya, Strata 2 dari Universitas Gadjah Mada, dan kini sedang menyelesaikan studi Strata 3 di Universitas Airlangga di Prodi Ilmu Sosial dengan konsentrasi Bidang Media dan Komunikasi. Ia juga penerima berbagai penghargaan, termasuk sebagai lulusan terbaik, Beasiswa Pendidikan IMHERE Scholarship, Beasiswa Pendidikan Pascasarjana Dalam Negeri (BPP DN) dan Beasiswa Doktorat LPDP Kementerian Keuangan RI.

Dalam dunia penulisan, Anis, panggilan akrabnya, telah menghasilkan lebih dari 50 buku dan puluhan artikel ilmiah yang terpublikasi baik di jurnal nasional atau jurnal nasional terakreditasi. Tulisan-tulisan yang dihasilkan tersebut berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris, Pendidikan, serta studi tentang media. Buku-buku yang dihasilkan mencakup buku persiapan TOEFL, IELTS, dan TOEIC yang dikenal luas karena pendekatannya yang praktis dan mudah dipahami. Beberapa karya populernya antara lain Master Pocket TOEFL, Super ITP TOEFL Tricks, dan Smart Pocket Grammar. Selain itu, ia aktif sebagai editor, reviewer, dan penerjemah di berbagai jurnal dan lembaga penerbitan. Pengalaman kerja Niswatin mencakup peran sebagai pengajar, peneliti, dan penyunting di berbagai institusi. Ia juga dikenal aktif dalam pengabdian masyarakat melalui kegiatan penelitian dan kolaborasi dengan organisasi lokal. Dengan dedikasi

dan keahliannya, Anis terus berkontribusi dalam memajukan literasi di Indonesia.

**Kartini, S.Pd.,M.Pd.**



Kartini lahir pada tanggal 12 Juni 1991 di Kariako, Luwu, Sulawesi Selatan, Indonesia. Ia lulus dari SD 437 Kariako pada tahun 2003 dan SMP Negeri 1 Bupon pada tahun 2006. Ia melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 1 Bupon dan lulus pada tahun 2009. Kemudian, ia melanjutkan studinya di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, pada tahun 2009 dan lulus pada tahun 2013. Ia melanjutkan studi ke jenjang magister jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Makassar pada tahun 2016 dan lulus pada tahun 2018. Setelah itu, beliau melanjutkan studi ke jenjang S3 jurusan Pendidikan Bahasa Inggris di Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar pada tahun 2021 dan lulus pada tahun 2024.

Beliau pernah menjadi Dosen Bahasa Inggris di Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Papua sejak tahun 2018 hingga tahun 2020, dan pada tahun 2023 beliau diterima sebagai CPNS sebagai Dosen Bahasa Inggris di jurusan Gizi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar.

**Ratih Estu Nugraheni, S.T., M.T.**



Ratih Estu Nugraheni merupakan anak pertama dari tiga bersaudara yang berasal dari kota Semarang. Ia lahir pada tahun 1996 dan merupakan alumni dari Teknik Kimia Universitas Diponegoro. Penulis memiliki banyak hobby seperti membaca, menulis, menonton film, dan travelling. Penulis juga aktif berorganisasi sejak masa

perkuliahan Strata-1 (S1). Hingga saat ini, penulis masih aktif di beberapa komunitas baik pada skala kedaerahan maupun skala nasional seperti Asa Edu Semarang, Giras ID, dan komunitas Belajar Zero Waste. Tiga komunitas yang masih digeluti penulis memiliki fokus di bidang sosial, pendidikan, dan lingkungan. Penulis merasa bahwa tiga aspek tersebut adalah aspek penting dan krusial yang harus diperhatikan demi meningkatkan kesejahteraan yang ada di Indonesia.

Sejak tahun 2019, penulis memiliki prinsip hidup untuk mengurangi limbah rumah tangga. Sehingga masih belajar konsisten menerapkan prinsip hidup zero waste pada kehidupannya sehari-hari. Kepedulian penulis pada lingkungan membuatnya aktif pada penelitian pemanfaatan limbah dan pelestarian lingkungan. Misalnya pada jenjang Strata-1 penulis memilih topik penelitian yang memanfaatkan limbah kulit bawang bombay (*Allium Cepa*) sebagai inhibitor korosi (karat). Pada penelitian ini, penulis memanfaatkan limbah kulit bawang bombay untuk mengurangi permasalahan korosi (karat) yang menyebabkan kerugian besar pada skala industri. Tidak hanya mengurangi masalah korosi (karat), penelitian ini juga lebih ramah lingkungan karena meminimalisir penggunaan kandungan bahan kimia berbahaya. Sementara saat Strata-2 penulis memilih mengaplikasikan membran nano-hybrid PSf-TiO<sub>2</sub>/ZnO/GO dalam pengolahan limbah industri batik rumahan di kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Penelitian ini membantu mengurangi kerusakan lingkungan karena dapat menyederhanakan komponen kompleks yang terkandung pada limbah batik. Menurut penelitian yang telah dilakukan penulis, sebagian besar zat pewarna berhasil disederhanakan melalui reaksi fotokatalitik nanopartikel TiO<sub>2</sub>, ZnO, dan GO.

Sebelum menjadi seorang dosen tetap di di Universitas Sunang Bonang, penulis memulai karir profesionalnya di dunia otomotif. Ia bekerja sebagai seorang Quality Control di perusahaan yang bergerak di bidang heat treatment industri otomotif. Karirnya di industri otomotif tersebut bisa dibilang cukup baik. Penulis berhasil diangkat sebagai leader Quality Control yang membawahi beberapa departemen besar seperti PPIC, Produksi, dan Maintenance. Selain itu, penulis juga pernah bekerja sebagai Sales

Executive Engineer di perusahaan yang bergerak pada bidang power plant dan migas. Pekerjaan ini mengajarkan penulis untuk lebih memahami kepribadian manusia dan bersyukur atas apa yang telah dimilikinya. Karena pekerjaan ini, penulis memiliki kesempatan untuk berkeliling Indonesia secara gratis dan menikmati keindahan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Untuk saat ini, penulis sedang belajar fokus untuk menjalankan karirnya di dunia pendidikan. Ia juga masih aktif bergerak di penelitian yang berkaitan dengan limbah, pelestarian lingkungan, energi terbarukan, serta proses pemisahan khususnya membran. Penulis sedang menjalankan beberapa proyek penelitian kolaborasi dengan dosen-dosen maupun peneliti di instansi lain. Penulis merasa bahwa kesejahteraan di negeri ini dapat diperbaiki dengan memperbaiki kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan yang baik. Sehingga penulis selalu menjaga semangat belajar dalam dirinya agar dapat memberi dampak positif pada lingkungan sekitarnya. Penulis percaya bahwa manusia diciptakan Tuhan bukan hanya untuk hidup, melainkan untuk menghidupkan manusia lainnya.

### **Samsul Bahri, S.Pd.**



Samsul Bahri adalah Putra ketiga dari bapak Ibrahim dan ibu binti. Samsul Bahri seorang akademisi di bidang Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. Ia lahir di Bima pada 10 Februari 2001. Yang Berdomisili di Kelurahan Rontu Kecamatan Raba Kota Bima Nusa Tenggara Barat. Latar belakang pendidikan Samsul Bahri Strata 1 di kampus STKIP Taman Siswa Bima mengambil Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PJKR). Saat ini melanjutkan Strata 2 Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan (FIKK) Universitas Negeri Yogyakarta.

## **A. Taufiq, M.Pd.**



Ahmad Taufiq merupakan anak kedua dari tiga bersaudara yang berasal dari kabupaten lamongan. yang lahir pada tahun 1991 dan merupakan alumni dari Universita Negeri Surabaya. Penulis memiliki banyak hobby seperti olahraga renang, sepak bola, bulu tangkis, dan travelling. Penulis juga aktif berorganisasi sejak masa perkuliahan Strata-1 (S1). Penulis aktif sebagai praktisi di bidang olahraga sebagai pelatih atau wasit juri. Penulis merasa seseorang perlu mengembangkan diri dengan mempunyai bidang keahlian dalam profesi masing-masing.

Awal tahun 2024 penulis memutuskan untuk menjadi profesi sebagai pengajar (dosen) di Universitas Islam Majapahit pada Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Penulis juga nentukan cabang keilmuan dalam profesi sebagai dosen dengan keilmuan Pendidikan olahraga. Sebelum menjadi dosen penulis juga sempat menjadi guru PJOK sekolah swasta di kabupaten lamongan, menjadi staff di kampus lamongan. Sehingga penulis juga tidak asing lagi Ketika sekarang menjadi dosen dan melakuka pekerjaan di lingkup kampus. Untuk saat ini, penulis sedang belajar fokus untuk menjalankan karirnya di dunia pendidikan. Ia juga masih aktif bergerak di penelitian yang berkaitan dengan olahraga, teknologi olahraga, Kesehatan jasmani, dan kepelatihan olahraga. Penulis sedang menjalankan beberapa proyek penelitian kolaborasi dengan dosen-dosen maupun peneliti di instansi lain. Penulis merasa bahwa kesejahteraan di negeri ini dapat diperbaiki dengan memperbaiki kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan yang baik. Sehingga penulis selalu menjaga semangat belajar dalam dirinya agar dapat memberi dampak positif pada lingkungan sekitarnya. Penulis percaya bahwa manusia diciptakan Tuhan bukan hanya untuk hidup, melainkan bermanfaat untuk banyak orang.

## **Umar, M.Pd.**



Umar, yang akrab disapa dengan nama “La Ode” lahir di Bima, 23 Agustus 1990 tepatnya di Desa Kore Kecamatan Sanggar. Penulis merupakan alumnus UIN Alauddin Makassar, lulusan S1 Jurusan PGMI/SD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (2013) dan S2 Program Studi Dirasah Islamiyah Konsentrasi Pendidikan dan Keguruan (2015). Sejak Agustus 2016 diangkat menjadi dosen tetap yayasan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI/SD)

Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Bima. Minat utama dalam penelitian dan tulisan akademik pada Ilmu Pendidikan Dasar, Studi Keislaman, dan Studi Sosial. Ketiganya tergambar dalam buku Pengantar Profesi Keguruan (Rajawali Pers, 2019), Pengantar Pendidikan Islam: Mewujudkan Kualitas SDM Dalam Perspektif Al-Qur’an (Rajawali Pers, 2020), Etnopedagogi Maja Labo Dahu (Ruas Media, 2021), Modul: PAI SD Terintegrasi Budaya Maja Labo Dahu (Pustaka Pencerah, 2021), dan Pengantar Pendidikan Indonesia: Arah Baru Dalam Membentuk Profil Pelajar Pancasila (Tata Media, 2022). Penulis pernah menjadi Pengurus HMI UIN Alauddin Makakssar Cabang Gowa-Raya (2011), Ketua Umum IKPPMS Bima-Makassar (2012), Wakil Ketua BEM Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar (2013) dan menjadi Sekertaris Bidang Pendidikan dan Kaderisasi Pengurus Daerah Pemuda Muhammadiyah/PDPM Kabupaten Bima (2018 s/d 2022), pernah menjadi Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LP2M) Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Bima Tahun 2019 s/d 2022. Sekarang ini menjadi Ketua Program Studi S1 PGMI/SD Universitas Muhammadiyah Bima (UM Bima).

## **Nining Winarsih, M.Pd.**



Nining Winarsih, putri ketiga pasangan Bapak Sadeli dan Ibunda Aminah dilahirkan di kota Probolinggo Jawa Timur pada bulan Oktober puluhan tahun silam. Saat ini merupakan dosen tetap program studi Tadris Ilmu Pengetahuan sosial di Universitas Islam Zainul Hasan Genggong Probolinggo (UNZAH). Riwayat Pendidikan: sedang menempuh program doctoral (Strata Tiga)

pada jurusan Ilmu-Ilmu Sosial di Universitas Airlangga dengan Beasiswa Pendidikan Indonesia Kemdikbudristek. Telah menempuh strata satu melalui program beasiswa supersemar di salah satu perguruan tinggi negeri di Jawa Timur bernama Universitas Jember pada program studi Pendidikan Sejarah, jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Pendidikan Strata dua dengan program beasiswa kementerian agama republik Indonesia lulus bulan Juli 2019 di salah satu perguruan tinggi negeri di Jawa Timur bernama Universitas Negeri Surabaya pada program pascasarjana di program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Passion saya adalah menulis. Kecintaan akan budaya menjadi pelecut semangat bagi saya untuk mengharumkan nama Indonesia melalui tulisan. Beberapa penghargaan terkait artikel budaya telah tertorehkan untuk negeri, satu diantaranya dalam lomba menulis artikel budaya tingkat nasional dalam rangka hadeging pakualaman yang di selenggarakan di Daerah Istimewa Yogyakarta dan lomba menulis kepemudaan dan sejarah usia muda pahlawan Indonesia dalam rangka memperingati bulan pemuda yang diselenggarakan oleh kementerian pemuda dan olahraga republik Indonesia di Jakarta. Kontribusi untuk ilmu pengetahuan di Indonesia melalui tulisan tidak hanya tertuang dalam publikasi di jurnal nasional melainkan juga dalam jurnal internasional. Beberapa buku cetak diantaranya berjudul “Kisah Para Pendidik”, “Kisah Guru Nusantara”, dan “Psikologi Pendidikan” telah diterbitkan oleh beberapa pulisher. Tidak cukup sampai disitu, berbagai pengabdian masyarakat pada komunitas budaya di

wilayah sekitar menjadi misi utama dalam menumbuhkan kesadaran akan budaya pada generasi penerus bangsa. Moto hidup saya, menjadi seorang manusia yang bermanfaat adalah sebuah keharusan.

**Ainiyah Ekowati, M.Pd.**



Ainiyah Ekowati, M.Pd., lahir di Bogor, Jawa Barat pada 21 November 1986. Pendidikan dasar ditempuh di SD Kawung Luwuk 1, kemudian melanjutkan ke MTs Negeri Bogor, dan MA Negeri 2 Bogor. Pada tahun 2015, Ainiyah melanjutkan studi di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan Bogor, dan berhasil meraih gelar sarjana pada tahun 2019. Ia kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang magister di Universitas Negeri Jakarta dan lulus pada tahun 2019.

Dalam karier profesionalnya, Ainiyah pernah mengabdikan sebagai Guru Bahasa Indonesia di SMA IT Al-Madinah Kabupaten Bogor (2019—2010) dan tahun 2010 menjadi asisten dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, UNPAK sampai saat ini menjadi dosen tetap yayasan dengan jabatan fungsional asisten ahli. Ainiyah terus berkomitmen untuk berkontribusi dalam pengembangan pendidikan tinggi, khususnya dalam bidang pengajaran bahasa Indonesia, penelitian, dan pengabdian. dengan semangat profesionalisme.

**Dr. Ilham, M.Pd.I.**



Ilham lahir pada tanggal 11 Mei 1982 di Desa Rato Kec. Lambu Kab. Bima-NTB. sebagai dosen tetap dan saat ini sebagai ketua program studi Pendidikan Agama Islam pada Universitas Muhammadiyah Bima.

Riwayat pendidikan yang telah ditempuh dimulai pada pendidikan Sekolah Dasar di SDN Rato Kec. Lambu Kab. Bima.

Selanjutnya melanjutkan studi pada Madrasah Tsanawiyah di MTs Negeri Raba Kota Bima. Pendidikan menengah ditrmpuh pada SMU N 4 Raba Kota Bima, sambil nyantri mendalami pendidikan agama selama 6 tahun di pondok pesantren Al-Husainy Kota Bima. Selanjutnya menyelesaikan studi sarjana (S1) pada Fak. Tarbiyah IAIN Mataram. Menlanjutkan Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Makassar dan program doktor pada Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang.

Pengalaman menulis telah menghasilkan banyak karya tulisan yang telah dipublikasikan baik dalam bentuk buku. Sementara penelitian dan pengabdian kepada masyarakat telah dipublikasikan dalam bentuk jurnal ilmiah. Penulisan fokus pada pendidikan Islam sesuai konsentrasi program studi. Untuk menunjang tugas sebagai akademisi dalam bidang pendidikan Islam, ia banyak berkiprah pada beberapa organisasi antara lain: Sebagai Pengurus pondok Pesantren Al-Husainy Kota Bima, Anggota Dewan Pendidikan Kota Bima, Ketua majelis tabligh PDM Kota Bima, Ketua Komisi Pendidikan dan Dakwah MUI Kota Bima, Wakil Ketua Dewan Masjid Indonesia (DMI) Kota Bima.

# METODE PEMBELAJARAN

## *Teori, Implementasi, dan Evaluasi*

Perubahan zaman yang ditandai dengan kemajuan teknologi dan tuntutan globalisasi telah menghadirkan tantangan baru bagi dunia pendidikan. Guru dan tenaga pendidik dituntut untuk tidak hanya memahami teori pembelajaran secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara kreatif dan tepat sasaran dalam konteks kelas yang dinamis. Oleh karena itu, buku ini disusun untuk menjembatani kebutuhan akan pemahaman teoritis yang kuat, penerapan strategi yang efektif, serta kemampuan mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran secara objektif dan berkelanjutan. Pembahasan dalam buku ini mencakup berbagai pendekatan dan metode pembelajaran tradisional maupun modern, strategi implementasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta teknik evaluasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Setiap bab disusun dengan alur yang sistematis, didukung oleh referensi ilmiah yang relevan dan kasus-kasus praktis yang memperkaya pemahaman pembaca.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah  
Penerbit HN Publishing  
Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari,  
Kabupaten Tuban, Jawa Timur  
hn.publishing24@gmail.com  
<https://yph-annihayah.com>

