

METODE MENGAJAR BELAJAR YANG KREATIF DAN MENGHIBUR DI YAYASAN PENDIDIKAN AL-CHASANAH KEBON JERUK JAKARTA BARAT

Fajarina

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara No.9, Jakarta Barat
fajarina@esaunggul.ac.id;

Abstract

The Implementation of Community Service at Al Chasanah Educational Foundation in Jakarta Barat, which was held in 25th April 2017, aims to share the knowledge of creative and entertaining teaching and learning methods with Teachers and Education Staff starting from Kindergarten to Senior High School and Vocational High School level. The specific target to achieve is the understanding and ability to apply the creative and entertaining teaching and learning methods. Today the demands and needs of education in terms of communication between teachers and students in the classroom is no longer the one-way but two-way communication or better known as SCL (Students Center Learning) system. Even the teachers are expected to be able to create their own teaching methods in the classroom by using the teaching and learning methods. The method of implementation of community service applied is the practical education in the form of transfer of knowledge about steps, advantages and disadvantages of various teaching and learning methods so as to be accepted and to increase the knowledge and skills of the Teachers and Education Staff. The result and conclusion is that the Teachers and Education Staff feel enjoyed and enthusiastic with the delivery of creative and entertaining teaching and learning methods, in which some of them said that they have applied some methods delivered, but some also said that there are some methods they have just known and they want to know how to implement the techniques in the classroom.

Keywords: *education communication, teaching and learning methods*

Abstrak

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di Yayasan Pendidikan Al Chasanah Jakarta Barat yang dilaksanakan tanggal 25 April 2017, bertujuan untuk berbagi pengetahuan mengenai metode mengajar belajar yang kreatif dan menghibur kepada Guru dan Staf Pendidikan mulai dari level Taman Kanak-Kanak (TK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Target khusus yang ingin dicapai adalah pemahaman dan kemampuan untuk menerapkan metode mengajar belajar yang kreatif dan menghibur. Dewasa ini tuntutan dan kebutuhan dunia pendidikan dalam hal komunikasi antara guru dengan murid di dalam kelas tidak lagi satu arah, melainkan dua arah atau lebih dikenal dengan sistem SCL (*Students Center Learning*). Bahkan guru diharapkan mampu mengkreasikan metode pengajarannya di dalam kelas dengan menggunakan metode mengajar belajar. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat yang digunakan adalah penyuluhan praktis berupa transfer ilmu mengenai langkah-langkah, kelebihan dan kekurangan macam-macam metode mengajar belajar sehingga dapat diterima dan menambah pengetahuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan. Hasil dan kesimpulannya adalah para Guru dan Staf Pengajaran merasa senang dan antusias dengan adanya penyampaian metode mengajar belajar yang kreatif dan menghibur ini dimana sebagian dari mereka mengaku sudah mempraktikkan beberapa metode yang disampaikan, namun ada juga beberapa metode yang baru mereka ketahui dan ingin tahu teknis pelaksanaannya di dalam kelas.

Kata kunci : komunikasi, pendidikan, metode mengajar belajar

Pendahuluan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan kegiatan yang berperan menjembatani dunia pendidikan atau kampus dengan masyarakat termasuk lembaga pendidikan di bawahnya atau sekolah. Peran Perguruan Tinggi

yang dihadapkan pada masalah yang terjadi di masyarakat termasuk lembaga pendidikan yakni sekolah antara lain bagaimana tenaga pendidik mampu menghadapi dan mengatasi tantangan lebih jauh ke depan pada masa sekarang ini, berbasis pada hasil kegiatan penyuluhan metode

mengajar belajar kreatif dan menghibur sebagai pendukung pelayanan dan peningkatan pendidikan tepatnya pada teknis belajar mengajar untuk meningkatkan luaran atau produktivitas para murid di sebuah sekolah di wilayah Tanjung Duren Barat III, tepatnya adalah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan (Yayasan Pendidikan Al-Chasanah) dan berupaya membentuk tenaga pendidik yang terampil dan berkeahlian lebih yang mampu membuat para peserta didik atau murid untuk aktif di dalam kelas sehingga mampu menyesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan dunia pendidikan saat ini, berupa penyuluhan macam-macam metode mengajar belajar yang bervariasi dan menghibur karena bisa dianggap ada unsur permainannya yang bukan hanya notabene sistem pengajaran milik Taman Kanak-Kanak (TK) saja namun sekolah dengan jenjang lebih tinggi pun tetap bisa menerapkan. Bedanya hanya pada isi materi dan jenis permainan yang lebih remaja dan bukan permainan kanak-kanak dimana macam-macam metode ini adalah sumbangsih dari para pakar pendidik dari berbagai Negara dan berlaku global yakni di seluruh lembaga pendidikan di dunia, tak terkecuali dapat diterapkan di Yayasan Pendidikan Al-Chasanah.

Penerapan macam-macam metode pengajaran saat ini merupakan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan mutu para peserta didik di sekolah yang dinaungi Yayasan Pendidikan Al-Chasanah. *Sharing* materi yang bertujuan untuk memperluas atau menambah pengetahuan dan keterampilan bagi Guru dan Staf Pendidikan serta memperluas interaksi.

Potensi pelayan pendidikan biasanya terjadi dan menjadi kendala disebabkan dari kurangnya beberapa kemampuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan yang menyebabkan efek terhadap mutu pendidikan dan mutu anak didik, belum diterapkannya sistem *Students Center Learning* (SCL) atau belum optimalnya penerapan komunikasi antara guru dan murid secara dua arah atau *two ways communication* oleh pihak sekolah, menjadi permasalahan mitra. Para guru pada umumnya memiliki keinginan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dari hal tersebut diperlukan suatu

wadah untuk pendalaman dan pengembangan kompetensi keterampilan yang dapat dikatakan sebagai wadah meningkatkan kualitas pembelajaran, namun belum tahu bagaimana meningkatkannya, apa saja yang diperlukan, dan kemana mencari bantuan (*support*) untuk meningkatkan pelayanan pendidikan tersebut. Hal demikian yang menjadi permasalahan mitra yakni Yayasan Pendidikan Al-Chasanah.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk penyuluhan mengenai macam-macam metode mengajar belajar dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 April 2017 dari pukul 13.00 sd. 16.00 WIB dengan alat yang dipakai adalah laptop, OHP dan layar OHP. Adapun metode penyampaiannya melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada metodenya. Tahapan-tahapan yang dilalui terdiri dari :

1. Analisis kebutuhan yaitu memahami karakter para pendidik. Kemudian memahami budaya dan iklim lembaga pendidikan yang bersangkutan.
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi *Sharing Knowledge dan* Prosedur Kerja untuk menyampaikan materi.
3. Pelaksanaan yaitu pemaparan materi dan membuka sesi tanya jawab dengan para peserta.
4. Evaluasi dan Refleksi yaitu kegiatan bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat, hal ini dilakukan untuk mendukung pelayan pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah metode mengajar belajar yang kreatif, efektif dan menghibur :

Metode Debat

Metode debat merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Materi ajar dipilih dan disusun menjadi paket pro dan kontra. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari empat orang. Di dalam kelompoknya, siswa (dua orang mengambil posisi pro dan dua orang lainnya

dalam posisi kontra) melakukan perdebatan tentang topik yang ditugaskan. Laporan masing-masing kelompok yang menyangkut kedua posisi pro dan kontra diberikan kepada guru. Selanjutnya guru dapat mengevaluasi setiap siswa tentang penguasaan materi yang meliputi kedua posisi tersebut dan mengevaluasi seberapa efektif siswa terlibat dalam prosedur debat. Pada dasarnya, agar semua model berhasil seperti yang diharapkan pembelajaran kooperatif, setiap model harus melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung (interdependen) untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Peran tersebut mungkin bermacam-macam menurut tugas, misalnya, peran pencatat (recorder), pembuat kesimpulan (summarizer), pengatur materi (material manager), atau fasilitator dan peran guru bisa sebagai pemonitor proses belajar.

Metode Role Playing

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Kelebihan metode *Role Playing*:

Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama.

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.

4. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Metode pemecahan masalah (*problem solving*) adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.

Adapun keunggulan metode *problem solving* sebagai berikut:

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
2. Berpikir dan bertindak kreatif.
3. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis
4. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
5. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
6. Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
7. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Kelemahan metode *problem solving* sebagai berikut:

1. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini. Misal terbatasnya alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta akhirnya dapat menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.
2. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

Pembelajaran Berdasarkan Masalah

Problem Based Instruction (PBI) memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

Langkah-langkah:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll.)
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
4. Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Kelebihan:

1. Siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserapnya dengan baik.
2. Dilatih untuk dapat bekerjasama dengan siswa lain.
3. Dapat memperoleh dari berbagai sumber.

Kekurangan:

1. Untuk siswa yang malas tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.
2. Membutuhkan banyak waktu dan dana.
3. Tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini.

Cooperative Script

Skrip kooperatif adalah metode belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari.

Langkah-langkah:

1. Guru membagi siswa untuk berpasangan.
2. Guru membagikan wacana / materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.

3. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
4. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya. Sementara pendengar menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/menghapal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
5. Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya, serta lakukan seperti di atas.
6. Kesimpulan guru.
7. Penutup.

Kelebihan:

1. Melatih pendengaran, ketelitian / kecermatan.
2. Setiap siswa mendapat peran.
3. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan.

Kekurangan:

1. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu
2. Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut).

Picture and Picture

Picture and Picture adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan / diurutkan menjadi urutan logis.

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Menyajikan materi sebagai pengantar.
3. Guru menunjukkan / memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
4. Guru menunjuk / memanggil siswa secara bergantian memasang / mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan / dasar pemikiran urutan gambar tersebut.

6. Dari alasan / urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep / materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan / rangkuman.

Kebaikan:

1. Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
2. Melatih berpikir logis dan sistematis.

Kekurangan:

Memakan banyak waktu. Banyak siswa yang pasif.

Numbered Heads Together

Numbered Heads Together adalah suatu metode belajar dimana setiap siswa diberi nomor kemudian dibuat suatu kelompok kemudian secara acak guru memanggil nomor dari siswa.

Langkah-langkah:

1. Siswa dibagi dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya.
4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka.
5. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain.
6. Kesimpulan.

Kelebihan:

1. Setiap siswa menjadi siap semua.
2. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
3. Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

Kelemahan:

1. Kemungkinan nomor yang dipanggil, dipanggil lagi oleh guru.
2. Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru

Metode Investigasi Kelompok (Group Investigation)

Metode investigasi kelompok sering dipandang sebagai metode yang paling kompleks dan paling sulit untuk dilaksanakan dalam

pembelajaran kooperatif. Metode ini melibatkan siswa sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi. Metode ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam ketrampilan proses kelompok (*group process skills*). Para guru yang menggunakan metode investigasi kelompok umumnya membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 5 hingga 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen. Pembagian kelompok dapat juga didasarkan atas kesenangan berteman atau kesamaan minat terhadap suatu topik tertentu. Para siswa memilih topik yang ingin dipelajari, mengikuti investigasi mendalam terhadap berbagai subtopik yang telah dipilih, kemudian menyiapkan dan menyajikan suatu laporan di depan kelas secara keseluruhan. Adapun deskripsi mengenai langkah-langkah metode investigasi kelompok dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Seleksi topik

Para siswa memilih berbagai subtopik dalam suatu wilayah masalah umum yang biasanya digambarkan lebih dahulu oleh guru. Para siswa selanjutnya diorganisasikan menjadi kelompok-kelompok yang berorientasi pada tugas (*task oriented groups*) yang beranggotakan 2 hingga 6 orang. Komposisi kelompok heterogen baik dalam jenis kelamin, etnik maupun kemampuan akademik.

2. Merencanakan kerjasama

Para siswa beserta guru merencanakan berbagai prosedur belajar khusus, tugas dan tujuan umum yang konsisten dengan berbagai topik dan subtopik yang telah dipilih dari langkah a) di atas.

3. Implementasi

Para siswa melaksanakan rencana yang telah dirumuskan pada langkah b). Pembelajaran harus melibatkan berbagai aktivitas dan ketrampilan dengan variasi yang luas dan mendorong para siswa untuk menggunakan berbagai sumber baik yang terdapat di dalam maupun di luar sekolah. Guru secara terus-menerus mengikuti kemajuan tiap kelompok dan memberikan bantuan jika diperlukan.

4. Analisis dan sintesis
Para siswa menganalisis dan mensintesis berbagai informasi yang diperoleh pada langkah c) dan merencanakan agar dapat diringkaskan dalam suatu penyajian yang menarik di depan kelas.
5. Penyajian hasil akhir
Semua kelompok menyajikan suatu presentasi yang menarik dari berbagai topik yang telah dipelajari agar semua siswa dalam kelas saling terlibat dan mencapai suatu perspektif yang luas mengenai topik tersebut. Presentasi kelompok dikoordinir oleh guru.
6. Evaluasi
Guru beserta siswa melakukan evaluasi mengenai kontribusi tiap kelompok terhadap pekerjaan kelas sebagai suatu keseluruhan. Evaluasi dapat mencakup tiap siswa secara individu atau kelompok, atau keduanya.

Metode JIGSAW

Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri dari dua atau tiga orang.

Siswa-siswa ini bekerja sama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya dalam: a) belajar dan menjadi ahli dalam subtopik bagiannya; b) merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagiannya kepada anggota kelompoknya semula. Setelah itu siswa tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai “ahli” dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam subtopik tersebut kepada temannya. Ahli dalam subtopik lainnya juga bertindak serupa. Sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaannya terhadap seluruh materi yang ditugaskan oleh guru. Dengan demikian, setiap

siswa dalam kelompok harus menguasai topik secara keseluruhan.

Metode Team Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ada 5 komponen utama dalam komponen utama dalam TGT yaitu:

1. Penyajian kelas
Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.
2. Kelompok (*team*)
Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.
3. *Game*
Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar

pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40

Model Student Teams – Achievement Divisions (Stad)

Siswa dikelompokkan secara heterogen kemudian siswa yang pandai menjelaskan anggota lain sampai mengerti.

Langkah-langkah:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll.).
2. Guru menyajikan pelajaran.
3. Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota kelompok. Anggota yang tahu menjelaskan kepada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
4. Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu.
5. Memberi evaluasi.
6. Penutup.

Kelebihan:

1. Seluruh siswa menjadi lebih siap.
2. Melatih kerjasama dengan baik.

Kekurangan:

1. Anggota kelompok semua mengalami kesulitan.

2. Membedakan siswa.

Model Examples Non Examples

Examples Non Examples adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus/gambar yang relevan dengan KD.

Langkah-langkah:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan lewat OHP.
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan / menganalisa gambar.
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan.

Kebaikan:

1. Siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar.
2. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
3. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Kekurangan:

1. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
2. Memakan waktu yang lama.

Model Lesson Study

Lesson Study adalah suatu metode yang dikembangkan di Jepang yang dalam bahasa Jepangnya disebut *Jugyokenkyuu*. Istilah *lesson study* sendiri diciptakan oleh Makoto Yoshida. *Lesson Study* merupakan suatu proses dalam mengembangkan profesionalitas guru-guru di Jepang dengan jalan menyelidiki/menguji praktik mengajar mereka agar menjadi lebih efektif.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

Sejumlah guru bekerjasama dalam suatu kelompok. Kerjasama ini meliputi:

1. Perencanaan.
2. Praktek mengajar.
3. Observasi.
4. Refleksi/ kritikan terhadap pembelajaran.
5. Salah satu guru dalam kelompok tersebut melakukan tahap perencanaan yaitu membuat rencana pembelajaran yang matang dilengkapi dengan dasar-dasar teori yang menunjang.
6. Guru yang telah membuat rencana pembelajaran pada (2) kemudian mengajar di kelas sesungguhnya. Berarti tahap praktek mengajar terlaksana.
7. Guru-guru lain dalam kelompok tersebut mengamati proses pembelajaran sambil mencocokkan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Berarti tahap observasi terlalui.
8. Semua guru dalam kelompok termasuk guru yang telah mengajar kemudian bersama-sama mendiskusikan pengamatan mereka terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Tahap ini merupakan tahap refleksi. Dalam tahap ini juga didiskusikan langkah-langkah perbaikan untuk pembelajaran berikutnya.
9. Hasil pada (5) selanjutnya diimplementasikan pada kelas/pembelajaran berikutnya dan seterusnya kembali ke (2).

Adapun kelebihan metode lesson study sebagai berikut:

1. Dapat diterapkan di setiap bidang mulai seni, bahasa, sampai matematika dan olahraga dan pada setiap tingkatan kelas.
2. Dapat dilaksanakan antar/lintas sekolah.

Apa pun macam metode yang dipakai hendaknya para pendidik bisa menggilir pemakaiannya pada setiap pertemuan hingga bisa menjadi pengajaran yang lebih kreatif. Dan untuk apa pun metode yang dipakai hendaknya ada sistem *rewards* atau penghargaan bagi yang aktif baik dalam kelompok untuk suatu tugas atau riset maupun aktif dalam diskusi di dalam kelas. Penghargaan ini bisa bermacam-macam mulai dari memberikan penganan ringan hingga bonus tambahan nilai untuk peserta didik yang terpilih pada saat ujian dengan cuma-cuma (*free*). Disinilah nilai tambah dari unsur menghiburnya.

Kesimpulan

Dari pembahasan mengenai macam-macam metode mengajar belajar di atas, disimpulkan bahwa para pendidik harus memiliki keterampilan mengajar yang tidak lagi satu arah atau *one way communication*. Namun sudah harus memberlakukan komunikasi dua arah yang memusatkan pada keaktifan ada pada para peserta didik atau yang lebih dikenal dengan *Student Center Learning* (SCL). Untuk melakukan komunikasi dua arah, para pendidik dapat memilih bahkan menggunakan semua metode pengajaran yang telah diajarkan dalam pengabdian masyarakat pada saat ini. Dan sebelum menggunakannya, hendaknya para pendidik terlebih dahulu memahami setiap aturan dari metode yang dipakai. Kemudian hendaknya dilakukan simulasi persiapan terlebih dahulu di luar kelas, sebaiknya tidak melibatkan peserta didik untuk simulasinya melainkan meminta bantuan dari sejawat atau pihak lain.

Daftar Pustaka

<http://www.uinjkt.ac.id/student-centered-learning-2/>

<http://www.adiwgunawan.com/articles/mengapa-anak-sulit-konsentrasi>

<https://ridwan202.wordpress.com/artikel/metode-pembelajaran-efektif/>

Ristekdikti. (2017), *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*, Edisi XI, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.