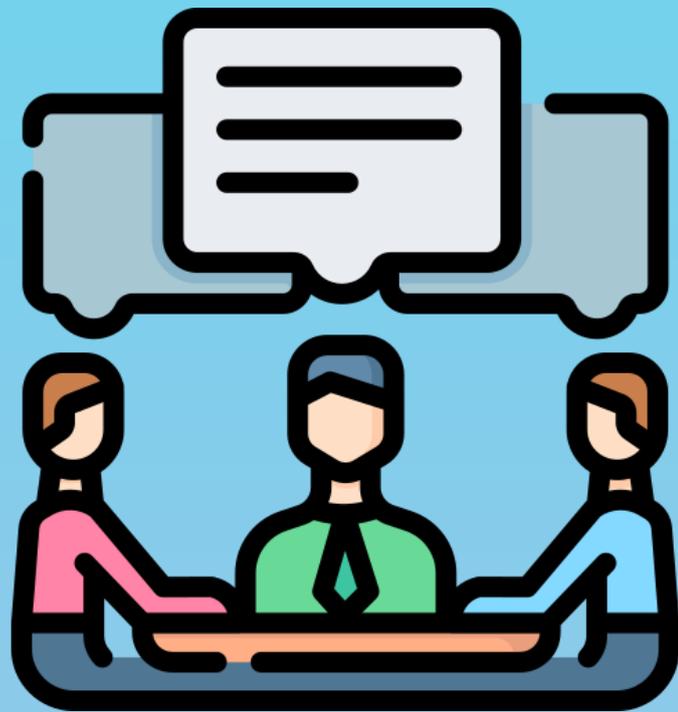


MODUL

PELATIHAN WIDYAISWARA PENYESUAIAN/*INPASSING* BERBASIS *E-LEARNING*

METODE PEMBELAJARAN



Penulis :
Dra. Indrawati, M.TEFL.

PUSAT PEMBINAAN JABATAN FUNGSIONAL
BIDANG PENGEMBANGAN KOMPETENSI PEGAWAI ASN
LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA RI



INTEGRITAS



PROFESIONAL



INOVATIF



PEDULI



PELATIHAN WIDYAISWARA PENYESUAIAN//INPASSING

MATA PELATIHAN METODE PEMBELAJARAN

Oleh:

Dra. Indrawati, MTEFL

**LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA
REPUBLIC INDONESIA
JAKARTA, 2016**



**LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA
REPUBLIK INDONESIA**

KATA PENGANTAR

Salah satu aspek yang penting dalam sistem Pelatihan adalah tenaga pengajar, yang dalam hal ini adalah Widyaiswara, karena perannya sebagai ujung tombak dalam penyelenggaraan Pelatihan. Widyaiswaralah yang langsung berinteraksi dengan peserta Pelatihan dalam kelas dengan berbagi informasi, pengetahuan, dan pengalaman. Lebih dari itu, Widyaiswara juga memberikan motivasi dan juga menjadi inspirasi bagi peserta Pelatihan. Dalam pendek kata, peran Widyaiswara menentukan pemahaman dan kemampuan peserta dalam menghasilkan *outcome* Pelatihan.

Dengan peran strategis tersebut, Widyaiswara dituntut untuk semakin profesional karena hanya dengan kualifikasi yang mumpuni, Widyaiswara dapat melaksanakan tugasnya dengan baik dalam mengelola kelas-kelas dalam Pelatihan Aparatur Sipil Negara (ASN). Oleh karena itu untuk menjamin profesionalisme Widyaiswara, Lembaga Administrasi Negara (LAN) telah merevisi pengaturan tentang Pelatihan Widyaiswara *Penyesuaian/Inpassing* yang diantaranya merubah kurikulum Pelatihan dan metode Pelatihan yang mengedepankan Teknologi dan Informasi melalui *e-Learning* agar dapat memenuhi tuntutan perubahan.

Untuk mendukung penyelenggaraan Pelatihan Widyaiswara *Penyesuaian/Inpassing* berbasis *e-Learning*, diperlukan adanya modul yang menjadi standar materi dalam Pelatihan Widyaiswara *Penyesuaian/Inpassing* berbasis *e-Learning*

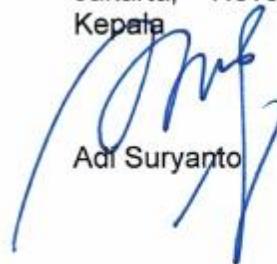
dan mempermudah peserta dalam memahami maksud pembelajaran materi yang diajarkan. Dengan demikian, modul ini lebih merupakan pedoman bagi pengajar yang diharapkan selalu dikembangkan/disempurnakan materinya untuk menjamin kualitas penyelenggaraan Pelatihan.

Dengan diterbitkannya modul ini, meskipun isinya telah dikembangkan dengan seoptimal mungkin, namun tak dapat dipungkiri masih terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan. Oleh karena itu kami selalu mengharapkan saran dan masukan dari para *stakeholders* demi peningkatan materi modul dan kualitas Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/*Inpassing*. Selanjutnya, kepada para penulis, kami sampaikan banyak terima kasih dan penghargaan atas kontribusi dan kerjasamanya.

Akhirnya, semoga Tuhan selalu meridhoi usaha kita semua. Amin.

Jakarta, November 2016

Kepala



Adi Suryanto

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Deskripsi Singkat	2
C. Tujuan Pembelajaran	2
1. Kompetensi Dasar	2
2. Indikator Hasil Belajar.....	2
D. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok	3
1. Konsepsi Metode Pembelajaran	3
2. Penjelasan Siklus “ <i>Experiential Learning</i> ” oleh David Kolb	3
3. Ragam Metode Pembelajaran	3
4. Praktik Metode Pembelajaran.....	4
E. Petunjuk Belajar	4
BAB II KONSEPSI METODE PEMBELAJARAN	5
A. Model-model Pembelajaran.....	5
1. Model Pembelajaran.....	6
2. Pendekatan Pembelajaran	6
3. Strategi Pembelajaran	6
4. Metode Pembelajaran	6
B. Pengertian Metode Pembelajaran	7
C. Alasan Pentingnya Metode Pembelajaran.....	9
1. <i>Direct Teaching Approach</i> (Pendekatan Pembelajaran Langsung) ..	10
2. <i>Constructivist Teaching Approach</i> (Pendekatan Pembelajaran Konstruktif)	11
3. <i>Guided Teaching Approach/Balanced Teaching Approach</i> (Pendekatan Pembelajaran Seimbang)	12
D. Prinsip-prinsip Penentuan Metode Pembelajaran.....	12

1.	Kondisi Kelas.....	12
2.	Individualisasi Peserta (<i>Self-Paced</i>)	13
3.	Dukungan Media (<i>Media Driven</i>)	14
4.	Pertimbangan Biaya	14
E.	Latihan	14
F.	Rangkuman.....	15
G.	Evaluasi	15
BAB III MENGENAL KONSEP BELAJAR “EXPERIENTIAL LEARNING” OLEH DAVID KOLB		16
A.	Mengenal Konsep “ <i>Experiential Learning Theory</i> ”	16
1.	Definisi “ <i>Experiential Learning</i> ”	16
2.	Konsep “ <i>Learning Cycle</i> ”	18
B.	Mengidentifikasi Gaya Belajar	19
C.	Metode Pembelajaran yang Mengadopsi “ <i>Experiential Learning</i> ”	19
BAB IV RAGAM METODE PEMBELAJARAN.....		20
A.	Jenis-jenis Metode Pembelajaran.....	20
B.	Metode Pembelajaran Langsung (<i>Direct</i>)	21
1.	Metode Ceramah (<i>Lecture</i>).....	21
2.	Metode Tanya Jawab	24
3.	Metode Pembahasan Artikel.....	30
C.	Metode Pembelajaran Tidak Langsung	32
1.	Metode <i>Buzz Group</i>	32
2.	Metode Diskusi.....	34
3.	Metode Pembahasan Kasus (<i>Case Study Method</i>)	38
4.	Metode Simulasi.....	41
5.	Metode Demonstrasi	43
D.	Metode Integratif – Pembelajaran Mendukung Perubahan Perilaku (Afektif).....	44
1.	Metode Bermain Peran.....	44
2.	Metode Debat.....	47
3.	Metode Permainan Terstruktur	49

4. Metode <i>Self-Analysis</i>	51
E. Latihan	53
F. Rangkuman.....	54
G. Evaluasi	54
BAB V PRAKTIK METODE PEMBELAJARAN	55
A. Praktik Pembelajaran Dengan Metode	55
1. Praktik 1	55
2. Praktik 2	56
B. Format Praktik Metode	56
1. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Ceramah	57
2. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode <i>Buzz Group</i>	58
3. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Tanya Jawab.....	59
4. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Diskusi	60
5. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Pembahasan Artikel	61
6. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Studi Kasus	62
7. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Simulasi	63
8. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Demonstrasi	64
9. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Bermain Peran	65
10. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Debat	66
11. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode Permainan Terstruktur.....	67
12. Format <i>Checklist</i> Penggunaan Metode <i>Self-Analysis</i>	68
BAB VI PENUTUP.....	70
A. Simpulan	70
B. Tindak Lanjut.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan penulisan modul ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan Widyaiswara Penyesuaian/*Inpassing* dalam mengajar dengan memahami konsep metode dan memvariasikan metode sesuai dengan tujuan pembelajaran dan waktu pembelajaran. Dalam pokok bahasan modul metode pembelajaran Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/*Inpassing* ini Anda akan dibekali konsep dan hakikat metode pembelajaran serta prinsip-prinsip dalam menggunakan metode. Hasil survei penulis pada beberapa kesempatan dengan pertanyaan tentang Pengajar atau Widyaiswara yang berkesan bagi mereka maka jawaban yang diperoleh salah satunya adalah Widyaiswara dirasa berkesan bagi peserta karena penggunaan metode yang baik. Tentunya banyak lagi alasan yang dapat dikemukakan, seperti karakter Widyaiswara yang baik yang memiliki kemampuan mengelola kelas dan kemampuan berkomunikasi. Namun dalam hal ini pembahasan lebih fokus pada penggunaan metode yang baik sebagai salah satu syarat agar proses belajar mengajar efektif. Tentu pertanyaan selanjutnya adalah mengapa perlu menggunakan metode yang baik? Adalah agar terjadi percepatan pemahaman dalam transfer ilmu pengetahuan.

Lalu mengapa diperlukan metode mengajar yang efektif? Hasil survei dari Mortimore, 1999 (dalam "*Differentiation in Teaching and Learning*" oleh Tim O'Brien and Dennis Guiney, 2001), menurut Beliau kegiatan mengajar dikategorikan sebagai berikut: 1) menyatukan informasi (*imparting information*), 2) menyampaikan ilmu pengetahuan (*transmitting knowledge*), 3) mempermudah pemahaman (*facilitating understanding*), 4) mengubah konsepsi peserta (*changing learner's conceptions*), dan 5) mendorong pembelajaran bagi peserta (*supporting students learning*). Dari berbagai

kegiatan yang berbeda tersebut sangat jelas peranan Widyaiswara bersifat beraneka fungsi (*multifaceted*). Hal inilah yang mendorong diperlukannya penggunaan berbagai macam metode, misalnya metode untuk menyampaikan informasi tentu berbeda dengan mengubah sikap/pesepsi. Dengan berbagai fungsi tersebut maka diperlukan metode yang tepat dan diharapkan tidak terjadi '*mismatch*' (ketidakcocokkan) antara kegiatan belajar dengan tujuan belajar. Dalam modul ini diberikan contoh dan penggunaan berbagai metode sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.

B. Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan **Metode Pembelajaran** ini diberikan kepada para peserta Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/*Inpassing* untuk melengkapi peserta dengan pengetahuan tentang konsepsi model, metode dan strategi pembelajaran, ragam metode pembelajaran dan bagaimana penerapannya dalam konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah dirancang oleh Widyaiswara.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Kompetensi Dasar

Setelah melakukan pembelajaran ini peserta mampu menerapkan metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, proses dan kebutuhan kelas dengan cermat.

2. Indikator Hasil Belajar

Setelah selesai pembelajaran peserta dapat:

- a. mendeskripsikan konsepsi metode pembelajaran;
- b. menjelaskan konsep "*Experiential Learning*";
- c. menjelaskan ragam metode pembelajaran;
- d. mempraktikkan metode-metode pembelajaran.

D. Materi Pokok dan Sub Materi Pokok

Mata Pelatihan Metode Pembelajaran merupakan mata Pelatihan dengan durasi 16 Jam Pelajaran (JP) dengan alokasi ceramah atau input 3 JP, latihan dengan simulasi, *role play* dan praktik 13 JP dengan materi pokok dan sub materi pokok sebagai berikut:

1. Konsepsi Metode Pembelajaran

- a. Berbagai Konsep Terkait dengan Metode Pembelajaran Seperti: Pengertian Model, Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Taktik Pembelajaran;
- b. Pengertian Metode Pembelajaran;
- c. Alasan Pentingnya Metode Pembelajaran;
- d. Prinsip-prinsip Penentuan Metode Pembelajaran;
- e. Latihan;
- f. Rangkuman;
- g. Evaluasi.

2. Penjelasan Siklus “*Experiential Learning*” oleh David Kolb

Berbagai tipe dan karakteristik pembelajar berdasarkan siklus “*learning cycle*” seperti

- a. Tipe Pembelajar *Activist*
- b. Tipe Pembelajar *Reflector*
- c. Tipe Pembelajar *Theorist*
- d. Tipe Pembelajar *Pragmatis*

3. Ragam Metode Pembelajaran

- a. Jenis-jenis Metode Pembelajaran
- b. Metode Pembelajaran Langsung
- c. Metode Pembelajaran Tidak Langsung
- d. Metode Pembelajaran Integratif

4. Praktik Metode Pembelajaran

- a. Praktik 1
- b. Praktik 2
- c. Praktik 3

E. Petunjuk Belajar

Penyampaian materi Pelatihan ini menggunakan pendekatan pembelajaran orang dewasa yang menekankan pada siklus belajar *experiential learning* oleh David Kolb yakni peserta melakukan, merefleksi, membuat kesimpulan dan melakukan uji coba (menerapkan) apa yang telah dipelajari. Suasana belajar diciptakan kondusif dan interaktif untuk mencoba metode yang disajikan. Untuk meningkatkan khasanah pengetahuan dan keterampilan tentang mata Pelatihan ini, peserta dianjurkan untuk membaca buku-buku yang terkait dengan metode pembelajaran yang tertera dalam daftar pustaka modul ini atau dari sumber-sumber lain melalui IT serta media belajar lainnya (*soft* maupun *hardcopy*) yang relevan. Selain itu, forum diskusi atau FGD untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan dengan para peserta lain adalah sumber belajar yang paling membantu Anda agar dapat lebih efektif menerapkan metode-metode pembelajaran terpilih.

Adapun keterangan dari gambar tersebut adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Apa yang dimaksud dengan model pembelajaran? Model merupakan teori belajar yang luas yang akan menjadi kerangka pikir untuk menentukan pendekatan, misalnya ada beberapa model yang dikenal seperti model **behaviorism** oleh Ivan Pavlov (1849) dan Skinner (1904), **constructivism** oleh Jean Piaget (1896), **social learning** oleh Albert Bandura (1977). Model apa yang diyakini maka akan mempengaruhi pendekatan yang akan dipilih. Jika Anda berkeyakinan bahwa *constructivism model* merupakan hal yang efektif dalam belajar karena aliran ini beranggapan bahwa pembelajaran akan terwujud bila orang menghadapi masalah maka tahap berikutnya akan dipikirkan pendekatan belajar apa yang tepat.

2. Pendekatan Pembelajaran

Seandainya seseorang berkeyakinan dengan *constructivism model* maka pendekatan yang akan dipilih harus diputuskan apakah bersifat '*student centered* atau *teacher centered*'.

3. Strategi Pembelajaran

Seandainya Anda memutuskan *student centered* lebih efektif maka langkah selanjutnya Anda diharuskan memilih strategi yang tepat misalnya apakah '*expository* atau *discovery learning*'. Adapun *expository* maksudnya adalah informasi disajikan langsung oleh Widyaiswara sedangkan *discovery learning* yaitu peserta diminta mencari informasi sendiri.

4. Metode Pembelajaran

Jika Anda meyakini *discovery learning* lebih efektif maka metode yang tepat untuk ini adalah studi kasus atau diskusi. Dan terakhir Anda juga harus mampu membedakan teknik atau takti yang tepat, tentunya berbeda teknik diskusi bagi peserta yang jumlahnya besar dengan jumlah kecil.

Uraian berikut merupakan deskripsi perbedaan masing-masing konsep yang terkait dengan model atau pendekatan pembelajaran. Secara luas, model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, teknik serta taktik pembelajaran. Bruce Joyce dan Marsha Weil (<http://www.edpsycinteractive.org/topics/instruct/instdmlds.html>), membagi 4 (empat) kelompok model pembelajaran yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal-humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku. Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran menurut Sanjaya (2007) adalah sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang masih sangat umum. Pendapat Roger Buckley dan Jim Caple (2004: 189) menyebutkan secara umum ada 2 (dua) kategori strategi dalam pembelajaran yaitu: *centralized* (yang berpusat pada Widyaiswara dan *decentralized* yang berpusat pada peserta. Pendekatan pembelajaran berpusat pada Widyaiswara akan menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), seperti strategi deduktif/ekspositori. Sedangkan pembelajaran berpusat pada peserta menurunkan strategi pembelajaran tidak langsung (*indirect instruction*) seperti, *discovery/inquiry* serta pembelajaran induktif. Menurut Wina Sanjaya (2008), strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan suatu rencana kerja untuk mencapai sesuatu (*strategi is a plan of operation in achieving something*) sedangkan metode suatu cara dalam mencapai sesuatu (*method is a way in achieving something*).

B. Pengertian Metode Pembelajaran

Pembelajaran tidak terjadi seperti “*magic*” atau sulap. Namun melalui proses dan banyak hal yang harus diperhatikan seperti penggunaan variasi media dan beragam metode pembelajaran. Sebagai Widyaiswara yang efektif Anda harus menguasai berbagai ragam metode pembelajaran (*Instructional*

Method). Lalu apa makna *Instructional Method* menurut Anda? Berikut pengertian *Instructional Method* yang dikutip dari berbagai sumber:

1. “Methods are the **procedures** of instruction selected to help learners to achieve the objective or to internalize the content or message” (metode adalah penentuan prosedur pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar atau untuk menginternalisasi materi/pesan) - oleh Robert Heinich dan Michael Molenda dalam *Instruksional Technology and Media for Learning*, Pearson New Jersey;
2. Menurut Wikipedia – Thesaurus a method mean a way of doing something, especially a **sistematic way**; implies an orderly logical arrangement (usually in steps).

Dari dua definisi diatas dapat ditarik benang merahnya bahwa esensi metode adalah alat untuk mencapai tujuan dengan cara atau prosedur yang terstruktur. Ada bermacam metode yang digunakan sesuai dengan capaian tujuan belajar apakah kognitif, afektif atau keterampilan. Dengan kata lain metode dapat dianalogikan seperti memancing ikan dimana Anda menggunakan umpan yang berbeda sesuai dengan ikannya. Jadi gunakan metode yang berbeda untuk tujuan pembelajaran yang berbeda.

Secara singkat, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya pada strategi *discovery learning* kita dapat memakai metode *problem solving* atau studi kasus. Ada banyak metode yang kita kenal seperti ceramah, demonstrasi diskusi, simulasi, laboratorium dan lain-lain. Selanjutnya metode dapat dijabarkan lagi kedalam teknik pembelajaran misalnya dalam metode *brainstorming* kita dapat menggunakan teknik bertanya secara lisan atau dengan teknik menulis pada kertas yang sudah disediakan. Demikian pula dengan penggunaan metode diskusi perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, Widyaiswara pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Sedangkan Dick dan Carey (1985) dalam Yatim Riyanto (2009) mengatakan bahwa strategi pembelajaran adalah semua komponen materi/paket pengajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membantu peserta dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam definisi ini disebutkan strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan termasuk seluruh komponen materi atau paket pengajaran dan pola pengajaran itu sendiri. Dengan memahami beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa strategi instruksional adalah kegiatan yang dilakukan oleh Widyaiswara secara sistematis untuk mengomunikasikan isi pelajaran kepada peserta untuk mencapai tujuan instruksional tertentu. Ia berkenaan dengan bagaimana (*the how*) menyampaikan isi pelajaran.

C. Alasan Pentingnya Metode Pembelajaran

Kegiatan mengajar merupakan suatu proses yang kompleks dimana seorang Widyaiswara tidak hanya memiliki kemampuan dalam penguasaan substansi atau kemampuan mengartikulasikannya namun dia juga harus mampu menginformasikan pengetahuan, memahami peserta dan mampu beradaptasi pada situasi apapun dan mau bersikap terbuka terhadap ide-ide peserta (Carol dan kawan-kawan, 2006).

Dalam teori pembelajaran kita mengenal ada gaya mengajar dan sebaliknya kita juga mengenal ada gaya belajar. Sebagai Widyaiswara yang efektif tentunya kita harus menyelaraskan gaya mengajar dengan gaya belajar peserta. Misalnya seorang Widyaiswara tidak dapat memaksakan hanya menggunakan ceramah dalam mengajar sementara kita tahu sebagian peserta lebih suka belajar dengan cara berdiskusi atau dengan cara mempraktikkan langsung.

Memahami peserta dan perbedaan gaya belajar yang mereka miliki akan memudahkan Widyaiswara untuk memilih dan menyesuaikan strategi serta metode dalam menyampaikan isi pelajaran. Melalui observasi atau interview dengan peserta, Widyaiswara dapat memahami cara yang lebih disukai

peserta dalam belajar. Kita ambil contoh dimana sebuah kelas memiliki mayoritas peserta suka belajar dengan cara mendengar (tipe auditori) atau mereka lebih senang menggunakan grafik atau diagram (tipe visual) dan mungkin pula lebih suka dengan melakukan gerak (tipe kinestetik). Untuk mengakomodir gaya belajar yang bervariasi ini, Widyaiswara hendaknya dapat menggabungkan dan membuat variasi semua strategi untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta selama proses belajar-mengajar berlangsung.

Dalam menghadapi peserta yang berbeda-beda, mengharuskan Widyaiswara mempersiapkan strategi instruksional yang berbeda-beda pula. Berikut beberapa strategi yang disebutkan oleh Carlos F. Diaz (2006), yaitu: 1) *Direct teaching approach*, 2) *Constructivist teaching approach*, dan 3) *Guided teaching approach*.

1. *Direct Teaching Approach* (Pendekatan Pembelajaran Langsung)

Pendekatan pembelajaran langsung, yaitu suatu strategi yang menyiasati agar semua aspek yang membentuk sistem instruksional diarahkan langsung pada peserta. Dalam strategi ini, peserta tidak perlu mencari dan menemukan sendiri fakta, prinsip, dan konsep-konsep yang akan dipelajari karena semua yang disebutkan itu telah disajikan secara jelas oleh Widyaiswara. Pendekatan yang biasanya digunakan meliputi ceramah langsung, presentasi dan demonstrasi.

Selain pendekatan yang disebutkan di atas, biasanya juga digunakan pendekatan yang memakai buku latihan, *drill*, program komputer, praktik langsung dan permainan-permainan mendidik lainnya yang menekankan pada penguasaan keterampilan dan pengetahuan. Bentuk kelas yang memakai pendekatan tipe ini biasanya bangku disusun secara berbaris ke belakang dan meja Widyaiswara di depan dan semua materi pembelajaran ada di belakang meja Widyaiswara untuk dibagikan bila diperlukan.

2. **Constructivist Teaching Approach (Pendekatan Pembelajaran Konstruktif)**

Tidak seperti *direct approach* yang tergantung pada Widyaiswara, *constructivist approach* adalah strategi yang menyiasati agar peserta diarahkan untuk aktif mencari dan menemukan sendiri fakta, prinsip, dan konsep yang mereka butuhkan dan Widyaiswara harus menciptakan lingkungan belajar yang dapat memotivasi dan mengarahkan peserta untuk belajar mandiri. Pendekatan ini berawal dari ahli Psikologi Jean Piaget (1896-1980) dan Lev Vyangotsky (1896-1934). Kedua ahli psikologi tersebut berpendapat bahwa secara sederhana ilmu pengetahuan tidak dapat disampaikan atau dialihkan secara langsung dari Widyaiswara kepada peserta. Mereka lebih lanjut mengatakan, ilmu pengetahuan harus dikonstruksikan oleh peserta dan direkonstruksikan sehingga terbentuk atau tersedia informasi atau ilmu pengetahuan yang baru. Widyaiswara yang mempraktikkan konsep ini percaya bahwa pengetahuan terbentuk berdasarkan pengetahuan mereka yang terdahulu (*student's prior knowledge*).

Widyaiswara tipe *constuctivist* biasanya kurang peduli pada kurikulum yang standar tapi mereka lebih senang memberi kebebasan pada peserta untuk memilih kegiatan, buku atau pelajaran yang mereka suka untuk dipelajari. Adapun suasana kelas pada *constructivist approach* ini, Widyaiswara secara aktif bersama peserta seperti layaknya situasi yang nyata dan fokus pada apa yang dipikirkan peserta dan bagaimana mereka memandang dunia. Proses dan pemahaman lebih ditekankan pada produk atau hasil belajar. Widyaiswara yang menggunakan pendekatan *constructivist* menggunakan pertanyaan dan menginvestigasi untuk memotivasi peserta memikirkan apa yang mereka pelajari. Metode ini lebih berorientasi pada peserta dan berbasis pada pemecahan masalah sehingga memberikan kesempatan lebih banyak pada peserta apa yang ingin dipelajari, apa cara yang terbaik bagi mereka untuk mempelajarinya dan bagaimana mereka dapat menerangkan apa yang telah mereka pelajari.

3. *Guided Teaching Approach/Balanced Teaching Approach* (Pendekatan Pembelajaran Seimbang)

Dua pendekatan yang disebutkan di atas yakni *constructivist vs direct approach*, merupakan dua jenis strategi pembelajaran yang bila dipertentangkan akan membentuk suatu rentangan. Pendekatan *balanced approach* ini menyeimbangkan kedua pendekatan yang terdahulu, dimana peserta tidak saja diarahkan atau dibimbing langsung oleh Widyaiswara tapi mereka juga diberi kebebasan dan kemandirian belajar apa yang menjadi minat dan bakatnya.

Metode yang terakhir ini disebut juga metode eklektik (terintegrasi). Pada pendekatan ini peserta tidak hanya diberikan teori, konsep atau prinsip tapi juga diberikan kesempatan untuk belajar mandiri dan belajar menyelesaikan masalah untuk menerapkan konsep atau teori yang dipelajari. Untuk keberhasilan proses belajar-mengajar tergantung keahlian Widyaiswara untuk memilih dan menggunakan strategi apa yang paling cocok karena tidak ada satu strategi yang cocok untuk semua.

D. Prinsip-prinsip Penentuan Metode Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran ada banyak cara untuk menyampaikan dan mengkomunikasikan materi pembelajaran, dan biasanya dipilih strategi atau metode yang paling efektif. Ada beberapa pertimbangan yang perlu dikaji dalam memilih strategi pembelajaran. Menurut Goad (1997) ada 4 (empat) kategori yang perlu diperhatikan ketika kita ingin menggunakan strategi pembelajaran yakni 1) pertimbangan kelas, 2) individualisasi peserta (*self-paced*), 3) dukungan media, dan 4) biaya.

1. Kondisi Kelas

Tersedianya ruang kelas yang ideal sangat mendukung kesuksesan pembelajaran dan sebaliknya dengan kondisi kelas yang tidak memadai akan menghambat proses belajar-mengajar. Misalnya kelas yang kecil tentu tidak tepat jika kita menggunakan metode diskusi atau permainan

yang memerlukan gerakan fisik. Mari kita pikirkan suasana kelas seperti apa yang cocok untuk kegiatan yang menggunakan metode berikut ceramah, demonstrasi, diskusi, seminar, latihan, simulasi, dan praktik di laboratorium.

2. Individualisasi Peserta (*Self-Paced*)

Pemilihan metode juga harus mempertimbangkan perbedaan individu dalam menyerap pembelajaran, misalnya ada peserta yang memiliki motivasi dan kemampuan yang tinggi dalam menyerap atau menguasai materi. Dan pada sisi lain ada juga peserta yang tidak termotivasi serta memerlukan waktu lebih banyak dalam memahami materi. Ada beberapa cara untuk mengantisipasi perbedaan ini seperti:

<i>Workbooks</i>	Metode ini gabungan materi bacaan, latihan dan pertanyaan yang dapat dilengkapi peserta. Perkembangan peserta dapat dilihat dari kemampuannya menjawab pertanyaan dengan baik dan benar
<i>Mentoring & coaching</i>	Menugaskan anggota lain yang berkualitas baik sebagai mentor/ <i>coach</i> . Mentor dapat memberi saran untuk kemajuan karir peserta yang berhubungan dengan situasi kerja. <i>Coach</i> membantu peserta mempelajari keterampilan, mungkin menggunakan daftar centang, <i>workbook</i> , mendemonstrasikan atau mengkritik
<i>Audio & Video/CD-ROM</i>	Peserta dapat menggunakan kaset atau video untuk didengar atau dilihat agar dapat dipelajari berulang ulang
<i>Computerized</i>	Dengan menggunakan IT peserta bisa belajar mandiri.

3. Dukungan Media (*Media Driven*)

Pada era teknologi informasi saat ini, teknologi banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi merupakan suatu hal yang menarik dan menantang karena banyak kendala seperti biaya untuk membeli teknologi tersebut, kapasitas atau kemampuan Widyaiswara dalam menggunakannya. Adapun contoh media yang dimaksud adalah CD ROM, audio, video, komputer dan lain-lain. Dengan memanfaatkan multimedia maka pelatihan bisa efektif dan lebih menarik. Widyaiswara dapat melakukan simulasi, *teleconference*, *telelecture* dan sebagainya.

4. Pertimbangan Biaya

Pertimbangan lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan strategi pembelajaran adalah pembiayaan. Tidak dapat dipungkiri biaya dapat menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran, misalnya, dalam pelatihan medis apakah Widyaiswara menggunakan metode praktik atau simulasi. Widyaiswara juga harus mempertimbangkan apa yang menjadi objek untuk bahan praktik apakah hewan atau benda lainnya dan berapa biaya yang diperlukan. Contoh lain, misalnya, pada diklat penerbangan bagaimana melatih keterampilan pilot dalam menerbangkan pesawat dan bagaimana mempraktikkan pendaratan darurat, maka perlu dipertimbangkan biaya untuk melakukan penerbangan pesawat atau mungkinkah hanya bisa digantikan dengan metode simulasi dan aspek lainnya.

E. Latihan

Sekarang, Anda telah mempelajari mengenai konsep dan model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Mari kita refleksikan konsep dan model-model di atas dengan melihat 2 (dua) pertanyaan berikut:

1. Apakah kelemahan dan tantangan tiga model di atas jika diterapkan dalam pembelajaran Anda?
2. Mana dari model tersebut yang lebih sering Anda manfaatkan? Mengapa demikian?

F. Rangkuman

Pemahaman terhadap konsep metode dan model-model pembelajaran akan memperkaya dan mempengaruhi proses dan hasil pembelajaran yang akan Anda terapkan di kelas. Dengan memahami model, Anda dapat mengarahkan pilihan Anda terhadap metode yang akan dipakai.

G. Evaluasi

1. Sebutkan 3 (tiga) model pembelajaran yang sering dimanfaatkan dalam proses pembelajaran!
2. Apakah perbedaan mendasar antara model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran tidak langsung?
3. Sebutkan metode-metode apa yang masuk dalam model pembelajaran integratif!

BAB III

MENGENAL KONSEP BELAJAR

“*EXPERIENTIAL LEARNING*” OLEH DAVID KOLB

Indikator Hasil Belajar:

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta Pelatihan dapat menyebutkan definisi “experiential learning” dari David Kolb, menjelaskan tahapan siklus belajar ‘learning experience’, mengenal 4 (empat) tipe pembelajar seperti activist, reflector, theorist, dan pragmatis.

A. Mengenal Konsep “*Experiential Learning Theory*”

1. Definisi “*Experiential Learning*”

- a. Pengalaman yang diperoleh melalui internalisasi secara sadar atau dibawah sadar terhadap pengalaman yang diobservasi yang akan meningkatkan pengalaman atau pengetahuan (*The insight gained through the conscious or unconscious internalization of our own or observed experiences which build upon our past experiences or knowledge*). (Beard and Wilson, 2002, p.16)
- b. Pembelajaran *experiential* adalah belajar yang terjadi bila adanya perubahan dalam penilaian, perasaan, keterampilan hasil untuk orang tertentu dari kehidupan melalui satu/beberapa pengalaman (*Experiential learning means that learning that occurs when changes in judgements, feelings, skills result for a particular person from living through an event or events*). (Chickering, 1977, p. 633)
- c. Pembelajaran *experiential* ... adalah sama dengan pembelajaran dengan pendekatan ‘*discovery*’ yang melibatkan pembelajar untuk memilah-milah sendiri dengan mengubah persepsinya terhadap suatu kejadian (*Experiential learning ... is synonymous with ‘meaningful-discovery’ learning which involves the learner in sorting things for himself by restructuring his perception of what is happening*). (Boydell, 1976, pp. 19, 20)

(Sumber: *A Handbook of Reflective and Experiential Learning: Theory and Practice* oleh Jenifer A. Moon)

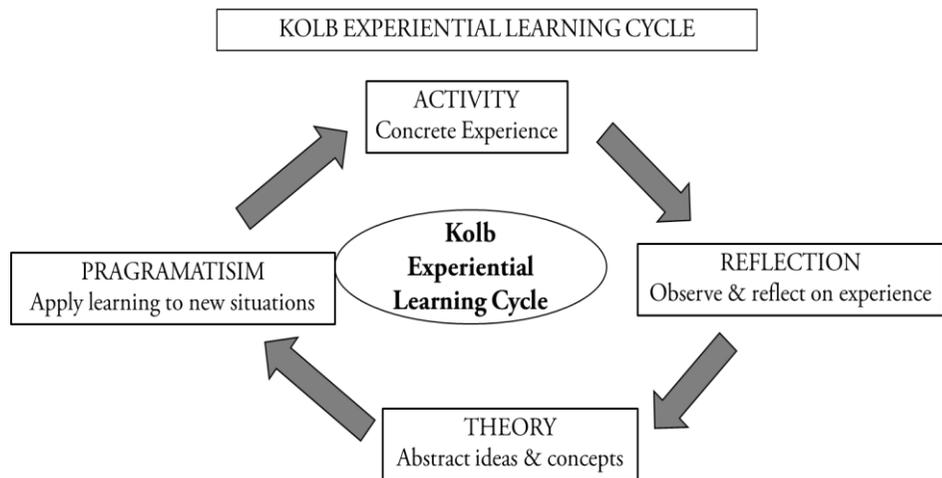
Dari definisi tersebut berikut simpulannya bahwa *experiential learning* menghendaki pendekatan belajar yang mendorong peserta aktif melakukan kegiatan belajar baik dari pengamatan, analisa dan menemukan pengetahuan atau keterampilan. Untuk memenuhi kriteria tersebut, ragam metode pembelajaran berikut akan dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Pada Bab III dibahas ragam metode mendorong *active learning*.

Teori *experiential learning* telah menjadi pokok bahasan para pakar pendidikan sejak awal abad ke-20. Para ahli sepakat belajar merupakan proses penciptaan pengetahuan (*creating knowledge*) sebagaimana yang disebutkan oleh David Kolb "*Experiential Learning Theory*" (ELT) seperti yang terlihat pada gambar berikut. Berikut teori-teori yang mendukung teori belajar yang cenderung pada *experiential learning*.

- a. Belajar merupakan suatu proses dan bukan hasil;
- b. Belajar merupakan proses belajar kembali (*relearning*). Oleh karena itu sebaiknya proses belajar diciptakan agar peserta dapat merefleksikan dan menyimpulkan sesuai dengan keyakinan dan pengetahuannya;
- c. Belajar memerlukan keterampilan menyelesaikan masalah (*resolution of conflicts*);
- d. Belajar merupakan proses untuk beradaptasi dengan dunia secara keseluruhan (*adaptation to the world*) dengan kata lain belajar melibatkan integrasi (*thinking, feeling, perceiving, dan behaving*);
- e. Belajar merupakan hasil dari transaksi yang sinergis antara seseorang dengan lingkungannya;
- f. Belajar merupakan proses penciptaan pengetahuan (*creating knowledge*).

2. Konsep “*Learning Cycle*”

Untuk meyakinkan peserta belajar, Anda harus yakin mereka melalui tahapan belajar siklus *experiential learning*. Melalui tahapan belajar *experiential learning* sangat penting dan menjadi tanggung jawab Widyaiswara, seperti terlihat pada gambar berikut:



Experiential learning cycle terdiri dari 4 (empat) langkah:

1. Activity
Mengalami: tahapan ini peserta mencoba melakukan aktivitas;
2. Reflection
Berpikir: tahapan ini peserta memikirkan dan mendiskusikan tentang apa yang dialami;
3. Theory
Membentuk suatu rencana/aturan: peserta menyimpulkan dari apa yang telah mereka alami dan pikirkan pada tahap refleksi. Mereka sekarang membentuk prinsip-prinsip umum mengenai apa yang seharusnya terjadi.
4. Pragmatism
Melakukan uji coba: tahapan ini peserta melakukan uji coba pembelajaran. Seringkali pembelajaran menjadi terserap menjadi perilaku peserta.

Metode *role play* merupakan contoh dan latihan yang sangat baik untuk menerapkan siklus belajar *experiential learning*. Langkah pertama peserta terlibat dan berlatih untuk melakukan aktivitas. Langkah berikutnya peserta mendiskusikan apa yang telah dilakukan/dialami pada kegiatan *role play*. Langkah ketiga peserta dapat menyimpulkan prinsip atau prosedur dari kegiatan yang direfleksikan. Langkah terakhir, peserta

akan melakukan *role play* lainnya untuk mengujicoba prinsip-prinsip atau prosedur yang baru.

B. Mengidentifikasi Gaya Belajar

Siklus *learning cycle* bukan hanya sekedar teori namun hal yang lebih penting adalah munculnya gaya belajar yang berbeda beda secara alamiah (*preferences for different styles*) dan masing-masing *styles* memiliki preferensi dalam belajar seperti yang terlihat pada table berikut:

ACTIVIST	REFLECTOR	PRAGMATIST	THEORIST
<ul style="list-style-type: none">• Menyukai pengalaman langsung• Menyukai latihan, problem solving/ drama.	<ul style="list-style-type: none">• Suka melihat sesuatu dari perspektif yg berbeda.• Suka mencatat dan butuh waktu utk berfikir.	<ul style="list-style-type: none">• Mereka mencari ide ide baru dan selalu ingin mencoba ide tsb• Mereka selalu ingin belajar hal hal yang praktis.	<ul style="list-style-type: none">• Mereka yg bersifat analitis, objective & logis, lebih menyukai hal yg memiliki struktur, tujuan , rasional dan model.

C. Metode Pembelajaran yang Mengadopsi “*Experiential Learning*”

Dalam berbagai literatur tentang model pembelajaran disebutkan ada 2 (dua) pendekatan pembelajaran yaitu *student centered* dan *teacher centered*. Dua pendekatan tersebut akan mempengaruhi Anda dalam pemilihan metode. Untuk konteks pelatihan, pendekatan *student centered* dianggap paling tepat dan efektif. Hal ini akan menciptakan pembelajaran ‘*Active Learning*’ dimana aktivitas yang dikerjakan oleh peserta di dalam maupun di luar kelas, tidak hanya secara sebatas pasif mendengarkan fasilitator. Namun *active learning* adalah proses dimana peserta terlibat lebih banyak di dalam penugasan seperti analisis, sintesis, dan evaluasi.

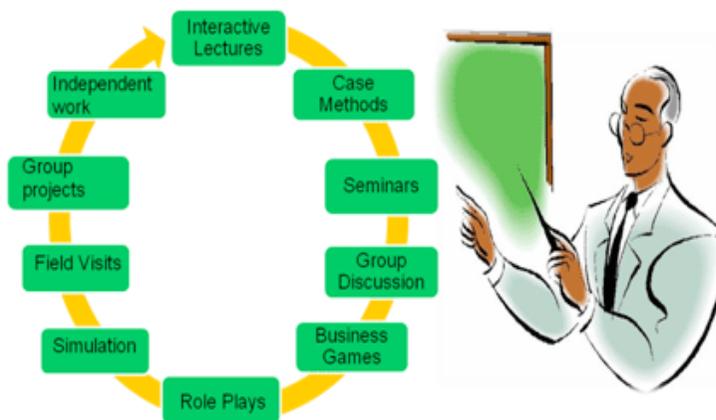
BAB IV

RAGAM METODE PEMBELAJARAN

Indikator Hasil Belajar:

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta Pelatihan dapat menjelaskan jenis-jenis metode pembelajaran langsung seperti ceramah, tanya jawab dan pembahasan artikel, metode pembelajaran tidak langsung seperti diskusi, Buzz group, simulasi, studi kasus, dan demonstrasi serta metode integratif seperti role play, debat, permainan terstruktur dan metode self-analysis. Selain itu dijabarkan pula cara menerapkan metode-metode yang dilatihkan tersebut dalam proses pembelajaran.

A. Jenis-jenis Metode Pembelajaran



Banyak metode belajar yang Anda kenal seperti yang terlihat pada bagan tersebut. Secara umum tujuan penggunaan metode adalah suatu upaya yang dilakukan Widyaiswara untuk mempercepat pemahaman peserta dalam menyerap dan memahami pelajaran baik dari pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Dari pengalaman menunjukkan bahwa proses dan hasil pembelajaran yang menarik dan sukses adalah jika proses pembelajaran terdapat motivasi internal dan 'independensi' dari peserta. Namun, dalam praktiknya tidak semua peserta dengan kondisi motivasi dan independensi yang sama. Penggunaan metode yang beragam dapat membantu membangun motivasi peserta. Ini disebabkan karena orang dewasa belajar dalam berbagai cara,

berbagai bentuk pengajaran dan metode, dan mereka membutuhkan pelibatan dalam setiap kegiatan proses pembelajaran. Cara terbaik untuk melibatkan peserta adalah dengan memberi keragaman dalam metode pembelajaran (Diaz, Pelletier & Provenzo, 2006).

Galileo seorang ahli astronomi Italia mengatakan “*You cannot teach a man anything you can only help him discover it within himself*”. Dengan menerapkan ragam metode, seorang Widyaiswara telah menciptakan kondisi-kondisi ‘menemukan’ dalam proses pembelajaran. Para ahli pendidikan dan psikolog pendidikan dalam pembelajaran telah melakukan pengklasifikasian terhadap jenis pembelajaran. Para psikolog pendidikan mengklasifikasikan pembelajaran dengan istilah *Knowledge, Skill, Attitude* (Goad, 1997). Banyak ahli pendidikan seperti Kenneth D. More dan Prof. Atwi Suparman memberikan istilah pembelajaran langsung, tidak langsung dan integratif. Istilah-istilah ini merujuk pada jenis pembelajaran yang akan dilakukan. Pengklasifikasian ini tentunya telah membantu para pendidik dan pelatih untuk menentukan metode yang paling sesuai untuk dapat membantu peserta belajar ‘menemukan’ dengan lebih efektif. Dengan melihat jenis pembelajaran yang akan diberikan, Widyaiswara dapat memilih metode yang akan dipakai dan menerapkannya secara bervariasi.

Selanjutnya, mari kita lihat masing-masing metode tersebut, kekuatan serta tantangannya, dan cara penerapannya. Untuk cara penerapannya, Anda dapat melakukan adaptasi sesuai dengan lingkungan kelas yang Anda miliki. Jika dalam cara penerapannya terkesan terlalu kaku, Anda dapat menyederhanakannya namun tidak membuat proses pembelajaran menjadi berantakan.

B. Metode Pembelajaran Langsung (*Direct*)

1. Metode Ceramah (*Lecture*)

Metode ceramah merupakan metode pembelajaran bersifat menerangkan (eksposisi) yang sangat sering dipakai. Hampir semua

Widyaiswara menggunakan metode ini di hampir semua mata Diklat untuk durasi yang variatif. Dan, bahkan ada yang menggunakan metode ceramah ini secara eksklusif. Dalam metode ini Widyaiswara berperan sebagai narasumber untuk mentransfer ilmu. Widyaiswara juga berperan sebagai *presenter* yang menguasai keterampilan menyajikan, mahir menggunakan alat bantu visual dan menguasai keterampilan berkomunikasi. Agar efektif, metode ceramah ini sebaiknya disusun dalam 3 tahapan: 1) tahap pembukaan, tahap paparan isi, dan tahap penutup.

a. Tujuan

Metode ceramah ini bertujuan untuk menyampaikan informasi atau pengetahuan.

b. Keunggulan

Sebagai suatu metode, ceramah memiliki beberapa keunggulan seperti:

- 1) efisien untuk peserta yang besar;
- 2) efektif digunakan dengan modul;
- 3) memberikan pengaruh belajar positif jika digabungkan dengan metode lain seperti *role play* dan diskusi;
- 4) memberi kesempatan bagi peserta untuk menangkap ide-ide utama yang akan disampaikan oleh Widyaiswara;
- 5) memberi kesempatan bagi peserta untuk beristirahat dari kegiatan-kegiatan pembelajaran sebelum atau sesudahnya yang melibatkan kegiatan fisik.

c. Tantangannya

- 1) tidak memberikan waktu yang cukup untuk bertukar pikiran dengan peserta lain;
- 2) komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran bersifat satu arah;

- 3) membosankan karena peserta tidak secara fisik aktif dan harus duduk tenang agar tidak mengganggu peserta lain;
- 4) tidak mempedulikan pengalaman peserta;
- 5) peserta dapat menerima informasi yang tidak sesuai yang ingin disampaikan Widyaiswara karena tidak memiliki kesempatan untuk mengklarifikasi;
- 6) cepat menimbulkan kebosanan;
- 7) sulit menjaga konsentrasi atau perhatian peserta dalam waktu yang lama;
- 8) tidak mempedulikan gaya belajar masing-masing peserta;
- 9) sulit bagi Widyaiswara untuk mendorong proses pembelajaran secara individual.

Dengan melihat banyaknya tantangan dalam penerapan metode ceramah ini, Widyaiswara dapat melakukan beberapa metode agar peserta dapat lebih partisipatif. Misalnya, Widyaiswara dapat memberikan kuis, merancang alat bantu visual yang menarik, memasukkan cerita atau humor yang relevan dan lain-lain yang dapat mencegah kebosanan para peserta.

d. Prosedur Penerapan

Agar penyajian dapat berjalan dengan lancar dan peserta Diklat dapat mendapat pembelajaran yang efektif, perlu persiapan yang terstruktur oleh Widyaiswara dengan melakukan:

- 1) Persiapan. Ada tiga hal penting yang dapat Anda persiapkan saat melakukan ceramah yaitu: 1) substansi atau informasi yang akan Anda sampaikan, 2) alat bantu yang Anda perlukan (misalnya LCD dengan tayangan slide), dan 3) lingkungan pembelajaran yang ideal bagi Anda dalam memberikan ceramah (pengaturan tempat duduk peserta, posisi duduk Anda dan kondisi ruangan). Dari segi substansi, persiapan yang perlu Anda lakukan adalah perencanaan yang baik tentang isi materi pembelajaran yang akan diberikan, rencanakan proses yang

akan dilalui selama Anda ceramah, dan tujuan pembelajaran yang ingin Anda tetapkan untuk waktu yang telah ditentukan. Setelah Anda merencanakan dengan matang maka selanjutnya Anda menuju tahap pelaksanaan ceramah.

- 2) Pelaksanaan (kegiatan penyajian). Pada tahap ini Anda memasuki kegiatan ceramah. Saat berceramah, Anda perlu memberikan latar belakang atau pendahuluan mengenai pembelajaran atau topik yang akan Anda sampaikan. Dan selanjutnya, sampaikan poin-poin penting yang Anda sampaikan.
- 3) Penutup. Pada tahap ini Anda akan menyampaikan kembali poin-poin penting yang sudah Anda sampaikan, simpulan serta rekomendasi jika memang diperlukan.

2. Metode Tanya Jawab



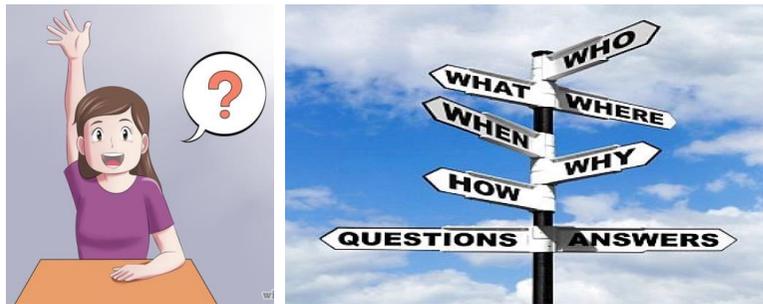
Tanya jawab merupakan metode pembelajaran langsung yang digunakan dengan berbagai tujuan. Tanya jawab merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran karena ia dapat membangun pengertian, memperkuat pemahaman dan mengembangkan pengetahuan yang sudah ada secara lebih baik. Menurut penelitian, bertanya merupakan metode yang tak kalah populer dari ceramah. Ini menempati kedudukan kedua setelah metode ceramah (Moore, 2005). Karena seringnya metode ini digunakan bisa mencapai 35-50% waktu pembelajaran,

banyak orang tidak menyadari bahwa ia merupakan metode yang sangat berdampak bagi peserta untuk mendorong pembelajaran. Meskipun demikian, penggunaan metode ini membutuhkan seni dan keterampilan khusus untuk melakukannya.

a. Tujuan

Metode ini sangat bermanfaat untuk a) meningkatkan minat dan motivasi peserta; b) mengevaluasi dan memeriksa konsep pemikiran, keberhasilan pembelajaran dan pekerjaan yang ada pada peserta; c) mengembangkan cara berpikir kritis; dan d) mengkaji pembelajaran sebelumnya.

1) Teknik Bertanya yang Efektif



Pada umumnya, ada empat kategori pertanyaan yang kita berikan kepada peserta terkait dengan tujuan Anda bertanya seperti dapat dilihat dalam tabel berikut (Moore, 2005):

<i>Mental Operation Questions (Pertanyaan Mental)</i>	<i>Guildford's Structure of the Intellect (Struktur Intelektual Guildford)</i>	<i>Bloom's Taxonomy (Taksonomi Bloom)</i>
1. <i>Factual (Faktual)</i>	<i>Cognitif/Memory (Kognisi/Ingatan)</i>	<i>Knowledge/Comprehension (Pengetahuan/Pemahaman)</i>
2. <i>Emperical (Emperis)</i>	<i>Convergent Thinking (Pemikiran Konvergen)</i>	<i>Aplication/Analysis (Aplikasi/ Analisis)</i>
3. <i>Productive (Produktif)</i>	<i>Divergent Thinking (Pemikiran Divergen)</i>	<i>Synthesis (Sintesis)</i>

4. <i>Evaluative</i> (Evaluatif)	<i>Evaluation Thinking</i> (Pemikiran Evaluasi)	<i>Evaluation (Evaluasi)</i>
-------------------------------------	---	------------------------------

2) Metode Tanya Jawab Memakai Taksonomi Bloom

Membuat pertanyaan berdasarkan tingkat kompetensi Taksonomi Bloom yang terdiri dari 6 (enam) tingkatan pengetahuan (kognitif), yakni:

Tingkat Kompetensi	Definisi (Pertanyaan yang Cocok)
Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	Mengutip, Menyebutkan, Menjelaskan, Menggambar, Membilang, Mengidentifikasi, Mendaftar, Menunjukkan, Memberi label, Memberi indeks, Memasangkan, Menamai, Menandai, Membaca, Menyadari, Menghafal, Meniru, Mencatat, Mengulang, Mereproduksi, Meninjau, Memilih, Menyatakan, Mempelajari, Mentabulasi, Memberi kode, Menelusuri, Menulis
Pemahaman	Memperkirakan, Menjelaskan, Mengkategorikan, Mencirikan, Merinci, Mengasosiasikan, Membandingkan, Menghitung, Mengkontraskan, Mengubah, Mempertahankan, Menguraikan, Menjalin, Membedakan, Mendiskusikan, Menggali, Mencontohkan, Menerangkan, Mengemukakan, Mempelukan, Memperluas, Menyimpulkan, Meramalkan, Merangkum, Menjabarkan
Penerapan (<i>Application</i>)	Menugaskan, Mengurutkan, Menentukan, Menerapkan, Menyesuaikan, Mengkalkulasi, Mengklasifikasi, Menghitung, Membangun, Membiasakan, Mencegah, Menentukan, Menggambarkan, Menggunakan, Menilai, Melatih, Menggali, Mengemukakan, Mengadaptasi, Menyelidiki, Mengoperasikan, Mempersoalkan, Mengkonsepkan, Melaksanakan, Meramalkan, Memproduksi, Memproses, Mengaitkan, Menyusun, Mensimulasikan, Memecahkan, Melakukan, Mentabulasi, Memproses, Meramalkan
Analisis (<i>Analysis</i>)	Menganalisis, Mengaudit, Memecahkan, Menegaskan, Mendeteksi, Mendiagnosis, Menyeleksi, Merinci, Menominasikan, Mendiagramkan, Mengkorelasikan, Merasionalkan, Menguji, Mencerahkan, Menjelajah, Membagikan, Menyimpulkan, Menemukan, Menelaah, Memaksimalkan, Memerintahkan, Mengedit, Mengaitkan, Memilih, Mengukur, Melatih, Mentransfer
Sintesis (<i>Synthesis</i>)	Mengabstraksi, Mengatur, Menganimasi, Mengumpulkan, Mengkategorikan, Mengkode,

	Mengombinasikan, Menyusun, Mengarang, Membangun, Menanggulangi, Menghubungkan, Menciptakan, Mengkreasikan, Mengoreksi, Merancang, Merencanakan, Mendikte, Meningkatkan, Memperjelas, Memfasilitasi, Membentuk, Merumuskan, Menggeneralisasi, Menggabungkan, Memadukan, Membatas, Mereparasi, Menampilkan, Menyiapkan, Memproduksi, Merangkum, Merekonstruksi
Penilaian (<i>Evaluation</i>)	Membandingkan, Menyimpulkan, Mengarahkan, Menilai, Mengkritik, Menimbang, Memutuskan, Memisahkan, Memprediksi, Memperjelas, Menugaskan, Menafsirkan, Mempertahankan, Memerinci, Mengukur, Merangkum, Membuktikan, Mendukung, Memvalidasi, Mengetes, Memilih, Memproyeksikan

- 3) Membuat Pertanyaan Berdasarkan Taksonomi Bloom
Pedoman Taksonomi Bloom berikut dapat membantu Anda untuk membuat pertanyaan pada saat membuat pertanyaan.

a) *Knowledge*

Activities	Questions for learning
• <i>Tell</i>	• <i>What three things are the most important?</i>
• <i>Recite</i>	• <i>Describe them to someone else</i>
• <i>List</i>	• <i>List the key characters in the book</i>
• <i>Memorize</i>	• <i>Write your list, turn it over, repeat it</i>
• <i>Remember</i>	• <i>Write your list, turn it over, repeat it, try again</i>
• <i>Find</i>	• <i>Look for and list the ingredients needed</i>
• <i>Summarize in your own words</i>	• <i>List five key things and explain each</i>
• <i>Locate</i>	• <i>Where in the book would you find</i>
• <i>Name</i>	• <i>Name as many characters as you can, go for five</i>

b) *Comprehension*

Activities	Questions for learning
• <i>Restate</i>	• <i>What do you think is happening here?</i>
• <i>Explain</i>	• <i>What is significant?</i>
• <i>Give examples of</i>	• <i>Can you think of any other similarities?</i>
• <i>Summarize</i>	• <i>What do you consider essential?</i>
• <i>Translate</i>	• <i>What might this mean?</i>
• <i>Edit</i>	• <i>Using the cut and paste facility can you ...</i>
• <i>Draw</i>	• <i>What three things are the most important?</i>

c) Application

Activities	Questions for learning
• <i>Demonstrate</i>	• <i>Plan and deliver a presentation to ...</i>
• <i>Based on what you know</i>	• <i>What is most significant for your chosen audience?</i>
• <i>Model</i>	• <i>How can you best demonstrate your understanding?</i>

d) Analysis

Activities	Questions for learning
• <i>Investigate</i>	• <i>What information is needed? When will you get it?</i>
• <i>Classify</i>	• <i>Organize the data using a flow chart/concept map</i>
• <i>Categorize</i>	• <i>List the data in categories for a given audience</i>
• <i>Compare and contrast</i>	• <i>List arguments for and against, compare them.</i>
• <i>Relevant and irrelevant</i>	• <i>Choose a target audience. List R & I s for them</i>
• <i>Facts and opinions</i>	• <i>Separate into fact and opinion using a Venn diagram</i>
• <i>Fallacies</i>	• <i>What assumption are being made? Why?</i>

e) Synthesis

Activities	Questions for learning
• <i>Create</i>	• <i>Provide a portfolio of evidence showing your case for ...</i>
• <i>Compose</i>	• <i>Taking the theme of stillness produce three pieces for piano</i>
• <i>Invent</i>	• <i>You need an effective labour-saving device for ...</i>
• <i>Construct</i>	• <i>Using appropriate materials based on your research produce ...</i>
• <i>Combine</i>	• <i>Your audience of fund managers need a multi-media presentation</i>
• <i>Forecast</i>	• <i>Using all the evidence available</i>
• <i>Formulate</i>	• <i>As a result of analysis of data, give the cost-effective solution to</i>
• <i>Argue the case for</i>	• <i>Listen to the evidence, summarize, critique, choose and recommend</i>

• <i>Predict</i>	• <i>Based on the evidence and your intuitive feelings, say what you think is likely to ...?</i>
• <i>Imagine</i>	• <i>Being as unconventional as you like, try to investigate a ...</i>

f) *Evaluation*

Activities	Questions for learning
• <i>Prioritize</i>	• <i>Reorder with a justification</i>
• <i>Rate</i>	• <i>Design a mechanism to evaluate the importance of ...</i>
• <i>Grade</i>	• <i>Devise a hierarchy of significance ...</i>
• <i>Critique</i>	• <i>Discuss the relative merits in relation to ...</i>
• <i>Judge</i>	• <i>Following your critique, say which is better and why ...</i>
• <i>Recommend</i>	• <i>What is the best option? Why? List five reasons ...</i>

Sebagai latihan Anda dapat mencoba membuat pertanyaan dengan tingkat pengetahuan yang Anda inginkan misalnya pada tingkat *knowledge*, formulasi pertanyaannya:

- 1) Sebutkan 3 (tiga) syarat terciptanya *good governance*!
- 2) Jelaskan definisi pelayanan public!
- 3) Uraikan dengan kata-kata Anda sendiri definisi manajemen kinerja!

b. Keunggulan

- 1) tidak memerlukan peralatan khusus untuk melakukannya;
- 2) mendorong proses berpikir;
- 3) dapat digunakan kapan saja;
- 4) dapat digunakan dengan metode lain secara bersamaan;
- 5) dapat membangun partisipasi aktif dari peserta jika dilakukan dengan tepat.

c. Tantangannya

Seperti dinyatakan oleh Moore (2005), meskipun metode ini digunakan secara ekstensif oleh Widyaiswara, tak jarang ia dapat menjadi metode yang sangat membosankan dan tidak mendapat

respons dari peserta. Untuk itu, perlu bagi Widyaiswara untuk melihat tujuan pertanyaan, pembahasan dalam pertanyaan dan teknik melakukan tindak lanjut setelah satu pertanyaan selesai. Dan beberapa tantangan lain seperti:

- 1) respons yang ingin diharapkan dapat terjadi secara lambat;
- 2) perlu bahasa yang tepat untuk target peserta yang dilatih;
- 3) waktu yang diperlukan untuk satu tujuan pertanyaan sulit untuk diukur.

d. Prosedur Penerapan

Agar dapat terjadi pembelajaran yang efektif dengan menggunakan metode ini, disarankan Widyaiswara dapat melakukan:

- 1) penentuan tujuan dari pertanyaan yang akan dilakukan;
- 2) merencanakan pertanyaan-pertanyaan yang diperlukan dalam perencanaan pembelajaran Anda;
- 3) gunakan bahasa sederhana saat Anda melemparkan pertanyaan;
- 4) beri waktu bagi peserta untuk berpikir sebelum Anda meminta ia menjawab;
- 5) lemparlah pertanyaan ke segala penjuru untuk membangun 'keihklasan' menjawab dari setiap peserta sebelum Anda menentukan satu peserta untuk menjawab;
- 6) ucapkan terimakasih atas jawaban peserta sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, Anda telah membuka peluang untuk partisipasi aktif.

3. Metode Pembahasan Artikel

Mungkin banyak dari Anda yang telah menggunakan metode pembahasan artikel namun tidak menggunakan istilah ini. Pembahasan artikel cukup menarik untuk dilakukan dan biasanya menambah daya tarik dari pengetahuan yang akan kita sampaikan. Dengan metode ini Widyaiswara menyampaikan substansi melalui artikel yang sudah dirancang atau dipersiapkan. Tentunya artikel yang disiapkan adalah

yang relevan dengan pembelajaran yang sedang dilakukan. Artikel yang telah disiapkan dapat dibahas secara berpasangan, dalam kelompok atau dalam lingkup kelas. Proses pembahasan biasanya ditentukan oleh jumlah peserta dan waktu yang tersedia.

a. Tujuan

Metode belajar dengan pembahasan artikel bertujuan untuk menyampaikan isu, substansi atau topik melalui artikel yang dapat diperoleh dari media cetak maupun non-cetak.

b. Keunggulan

Beberapa keunggulan dari metode ini adalah:

- 1) memberikan suasana yang berbeda untuk mendapatkan suatu isu atau pengetahuan;
- 2) memberi kesempatan bagi peserta untuk menjadi narasumber dalam proses pembelajaran;
- 3) memberi kesempatan bagi peserta untuk menjadi kreatif dalam menyampaikan sebuah pengetahuan yang ia peroleh;
- 4) memberi kesempatan berlatih bagi peserta untuk berkomunikasi kepada peserta lain secara efektif;
- 5) memberikan kesempatan belajar yang cukup banyak bagi peserta yang menyukai cerita.

c. Tantangan

Tantangan yang dapat diidentifikasi seperti:

- 1) mendapatkan materi atau artikel yang mewakili isu atau topik yang sedang dibahas dalam pembelajaran;
- 2) metode memerlukan daya nalar peserta untuk menangkap isi artikel untuk dapat dibahas selanjutnya.

d. Prosedur

Agar metode ini dapat dirasakan manfaatnya oleh peserta dan Widyaiswara, langkah-langkah berikut dapat dilakukan:

- i. *Sebelum pembelajaran*
 - a) Widyaiswara menyiapkan artikel yang akan dibahas sesuai materi pembelajaran sebelum kelas dimulai;
 - b) penyiapan artikel dapat dilakukan Widyaiswara atau menugaskan peserta menyiapkan artikel yang relevan;
 - c) artikel yang dipilih dapat beragam (sumber atau penulisnya).
- ii. *Selama pembelajaran*
 - a) sampaikan kepada peserta kegiatan yang akan dilakukan (pembahasan artikel);
 - b) sampaikan tujuan dari kegiatan pembahasan artikel tersebut;
 - c) sampaikan berapa lama kegiatan membaca dan membahas artikel yang diberikan kepada masing masing peserta;
 - d) beri waktu bagi peserta untuk membaca artikel yang telah mereka dapatkan;
 - e) setelah peserta selesai membaca artikel dan memahami artikel yang mereka terima, mintakan peserta untuk menyampaikan isi artikel kepada peserta lain. Jika kegiatan dilakukan secara kelas, maka Widyaiswara meminta para peserta untuk menyampaikan isi artikel yang mereka baca;
 - f) berikan apresiasi kepada peserta atas proses yang telah mereka lakukan.

C. Metode Pembelajaran Tidak Langsung

1. Metode *Buzz Group*

Buzz group adalah suatu metode pembelajaran dalam bentuk diskusi yang dilakukan secara spontan dalam kelompok, dilakukan secara singkat dan tanpa dipilih seorang ketua untuk memimpin diskusi. *Buzz group* dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2–5 orang antara orang yang berdekatan. Bahkan, Moore menyebutkan *Buzz group* ini dapat terdiri dari 4–7 peserta dan dapat berlangsung beberapa kali dalam

satu sajian tergantung dari jumlah konsep atau istilah yang ingin dimantapkan dalam kelompok kecil (dapat berlangsung 3–5 kali dalam 60 menit). Metode ini biasanya akan dilanjutkan dengan diskusi kelas.

a. Tujuan

Sebagai suatu metode pembelajaran, *Buzz group* bertujuan untuk membahas suatu isu atau masalah dalam waktu relatif singkat (tidak lebih dari 15 menit). Metode ini digunakan untuk berbagi pandangan, pendapat, atau reaksi peserta tentang suatu isu, materi atau ide (Moore, 2005).

b. Keunggulannya

- 1) Bermanfaat untuk mengklarifikasi konsep yang sukar, memperoleh balikan (memahami daya tangkap peserta), mengungkapkan kembali ide yang dipaparkan, mempelajari konsep dan istilah baru, belajar berpikir dalam pemecahan masalah;
- 2) Lebih bebas dan santai serta bebas dari tekanan bagi peserta untuk mengemukakan pandangan atau ide.

c. Tantangannya

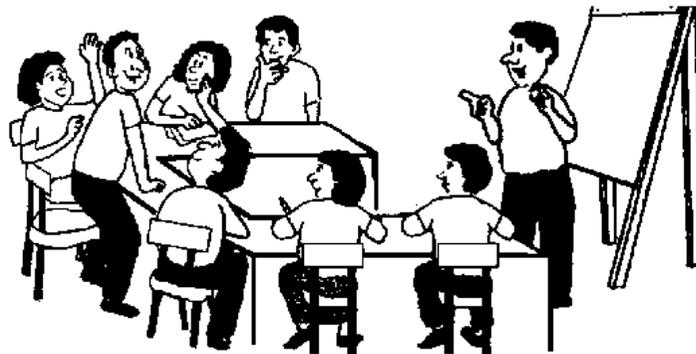
Meskipun kegiatan metode ini terdengar sederhana, ia memiliki tantangan juga. Beberapa tantangannya adalah:

- 1) memerlukan meja kursi yang dapat dirubah agar diskusi dapat berlangsung dengan efektif. Jika tidak, Widyaiswara perlu melakukan *setting* duduk yang memberi keleluasaan untuk bergerak;
- 2) tingkat partisipasi peserta kurang jika tidak mendapatkan 'warm-up' yang cukup tentang konsep yang akan didiskusikan;
- 3) suara riuh dari kelompok lain dapat memengaruhi konsentrasi peserta lain.

d. Prosedur Penerapan

- 1) Tentukan tema yang akan dibahas oleh peserta. Tema dapat disampaikan secara lisan atau tulisan;
- 2) Kelompokkan peserta sesuai jumlah yang diinginkan. Kelompokkan peserta dengan peserta yang dekat dengan mereka;
- 3) Siapkan pengaturan duduk peserta agar setiap anggota kelompok dapat berpartisipasi;
- 4) Tentukan waktu berapa lama yang mereka miliki untuk membahas isu yang sudah ditentukan;
- 5) Apresiasi para kelompok peserta yang telah melaksanakan kegiatan *Buzz group*;
- 6) Mintakan hasil diskusi dari masing-masing kelompok untuk dibahas dalam kelas. Ini dapat dilakukan dengan memilih beberapa kelompok saja jika waktu dan jumlah kelompok terlalu besar.

2. Metode Diskusi



Diskusi adalah pembelajaran dengan menggunakan komunikasi dua arah. Diskusi adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pembahasan suatu konsep, isu ataupun masalah dalam kelompok dengan mendiskusikan dasar-dasar alasannya dan mencari jalan keluar sebaik-baiknya. Berbeda dengan *Buzz group*, metode ini perlu memilih seorang pimpinan diskusi dan perangkat peran lainnya seperti notulen dan penyaji (sesuai jenis diskusi). Kroehnert (1995) mengklasifikasikan

diskusi sebagai metode kelompok dimana dalam metode kelompok ini yang menjadi diferensiasi dari metode lain adalah adanya sebuah ide atau konsep yang akan dibahas dan peran yang akan dimainkan dalam kelompok.

Ada beragam jenis dan bentuk diskusi yang dikenal seperti diskusi kelompok, diskusi bebas, konferensi, seminar, *workshop*, dan klinik (Suparman, 1997 dan Kroehnert, 1995). Penamaan metode diskusi ini lebih pada jumlah peserta, peran dan model pengaturan peserta. Pada diskusi kelompok, biasanya jumlah anggota kelompok biasanya berisikan 5-20 peserta. Namun, perlu diingat jumlah peserta yang terlalu banyak dalam satu kelompok disesuaikan dengan kedalaman topik yang akan dibahas dan waktu yang dialokasikan kepada peserta. Pada umumnya diskusi dapat berlangsung dari 15 menit sampai 2 jam. Semakin dalam sebuah topik memerlukan kelompok yang lebih kecil. Sedangkan dalam bentuk konferensi jumlah peserta lebih banyak dan dapat mencapai seratus peserta. Seminar juga demikian, peserta yang dapat terlibat dalam seminar dapat mencapai 500 orang peserta. Secara singkat tabel berikut dapat memperlihatkan perbedaan beberapa bentuk diskusi:

Bentuk Diskusi	Tujuan	Jumlah Peserta	Posisi Duduk
Diskusi Kelompok/ diskusi bebas	Membicarakan suatu topik untuk dicarikan jalan keluar. Topik bahasan harus terus dipantau oleh ketua kelompok atau Widyaiswara agar tidak keluar dari koridor. Untuk diskusi bebas, masing-masing peserta dapat diberikan pilihan topik yang menjadi pilihan untuk dibahas dalam kelompok. Pilihan topik dapat ditentukan oleh peserta atau ditentukan bersama-sama dengan Widyaiswara.	5 – 20 peserta	Dapat berbentuk bulat atau segi empat tergantung pada besaran ruang kelas dan jumlah peserta.
Konferensi	Membicarakan suatu topik tertentu dengan latar belakang peserta yang berbeda-beda	5 – 100/ lebih peserta	Bentuk konferensi, memerlukan penentuan peran

	namun mereka memiliki minat yang sama terhadap topik.		yang lebih banyak dan perencanaan duduk agar partisipasi peserta dapat lebih efektif.
Seminar	Membahas suatu topik tertentu oleh peserta yang memiliki kebutuhan yang sama. Seminar biasanya diikuti oleh kelompok-kelompok kecil untuk melakukan 'follow up' dari topik yang dibahas. Diperlukan seorang peserta 'ahli' untuk memberikan paparan. Widyaiswara dapat berperan sebagai pimpinan seminar dalam proses diskusi ini.	5 – 500 peserta	Bentuk seminar memerlukan persiapan topik dari peserta ahli, peran moderator dan alat bantu visual untuk paparan serta posisi duduk peserta agar lebih efektif.
Workshop	Membahas sebuah topik tertentu oleh peserta yang memiliki minat dan latar belakang yang sama. Dengan metode diskusi ini dapat meningkatkan kemampuan peserta untuk menggabungkan belajar dan diskusi.	Dalam kelompok kecil (3 – lebih 10 orang)	Memerlukan ruang atau <i>space</i> untuk pembicara sebelum dilanjutkan dengan diskusi kelompok.
Klinik	Merupakan diskusi dalam bentuk kelompok kecil dimana para peserta memiliki minat yang sama untuk membahas masalah hidup yang nyata. Anggota kelompok mendiagnosa dan menganalisis masalahnya dan menawarkan solusi untuk pemecahan masalah yang ada. Pada umumnya, solusi yang ditawarkan oleh kelompok peserta adalah hasil pengalaman nyata yang telah mereka uji cobakan dalam kehidupan mereka.	Kelompok kecil (2 – 7 peserta)	Dapat mengikuti model diskusi kelompok.

Agar berhasil, metode ini memerlukan persiapan kelas dan topik yang matang. Selain itu, Widyaiswara perlu memiliki kemampuan mengelola diskusi kelas seperti kemampuan memberikan ragam pertanyaan seperti pertanyaan terbuka dan menantang, pertanyaan tertutup dan pertanyaan reflektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap topik tertentu yang dipilih.

a. Tujuan

Tujuan dasar dari metode ini adalah berbagi pengalaman, pendapat dan pemikiran tentang suatu topik, masalah atau isu dan bagaimana pemecahan masalahnya.

b. Keunggulan

Beberapa keunggulan metode diskusi adalah:

- 1) memberi ruang bagi peserta untuk saling bertukar pengalaman dan pemikiran;
- 2) memberi kesempatan bagi peserta untuk berpartisipasi secara aktif;
- 3) mengembangkan sikap kerja sama;
- 4) dapat mengembangkan rasa percaya diri dalam mengemukakan ide-ide, pengalaman dan konsep;
- 5) memberi kesempatan bagi peserta untuk mendapat pengetahuan yang luas dan beragam untuk suatu topik yang dibahas.

c. Tantangan

Beberapa tantangan yang dapat diidentifikasi:

- 1) ada kemungkinan semua anggota kelompok tidak produktif atau tidak aktif;
- 2) dapat menimbulkan frustrasi bila anggota kelompok lain yang segera melihat hasil nyata;
- 3) memakan waktu yang terlalu lama;

- 4) kemungkinan kelompok membicarakan hal-hak yang tidak relevan dengan topik yang dibahas.

d. Prosedur Penerapan

- 1) Sebelum diskusi:
 - a) tentukan jenis diskusi yang akan dilakukan dalam kelompok;
 - b) bentuklah kelompok sesuai kebutuhan dan ukuran kelas;
 - c) memilih ketua atau peran lain yang diharapkan dalam proses diskusi;
 - d) menyampaikan tata cara diskusi dan batas waktu yang disediakan;
 - e) menginformasikan referensi topik yang umum, memberikan bahan bacaan sebelum sesi diskusi dimulai.
- 2) Saat diskusi:
 - a) ketua kelompok diskusi atau pimpinan diskusi mengambil alih peran Widyaiswara dan ia akan menguraikan topik yang akan didiskusikan;
 - b) pimpinan diskusi akan memberi kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk saling bertukar pikiran, pengalaman, penafsiran dan tanya jawab;
 - c) pemimpin diskusi mengambil kesimpulan dari hasil diskusi;
 - d) pimpinan diskusi menyampaikan hasil diskusi;
 - e) dalam seminar, konferensi dan *workshop* pimpinan diskusi berperan sebagai moderator.
- 3) Setelah diskusi
 - a) lakukan revidi apa yang telah terjadi dalam proses diskusi;
 - b) berikan apresiasi terhadap peran dan hasil diskusi yang sudah dilaksanakan oleh peserta.

3. Metode Pembahasan Kasus (*Case Study Method*)

Studi kasus merupakan suatu metode pembelajaran dalam bentuk simulasi untuk mempelajari kasus nyata atau kasus yang dikarang (Suparman, 1997). Pada umumnya, studi kasus disampaikan dalam

bentuk cerita yang berisikan komponen-komponen utama seperti adanya pelaku, kejadian, konteks dan situasi, lokasi, waktu dan permasalahan yang dihadapi oleh pelaku terlibat. Dari kasus yang disajikan, peserta diharapkan dapat menentukan atau memilih atau menawarkan beberapa alternatif pemecahan masalah. Apakah pengertian metode studi kasus? Menurut Leenders dan Erskine (1978: 14) metode studi kasus adalah “*.... a method of instruction in which participants and instructors participate in direct discussion of business cases or problems. These cases, usually prepared in written form and derived from **actual experience of business executives**, are read, studied and discussed by participants among themselves, and they constitute the basis for class discussion under the direction of the instructor. The case method, therefore, includes both a special tipe of instructional material and the special techniques of using that material in the instruotional process*”. Dari definisi tersebut kasus disebutkan kasus merupakan kejadian nyata (*actual experience*) dan bukan hanya cerita belaka. Kasus biasanya tersedia daam dalam bentuk tertulis dan pada saat membahas harus didiskusikan.

Berikut contoh kasus yang sederhana

Widyaiswara XY tiba di lokasi diklat sesuai jadwal yang telah dikirimkan oleh panitia Diklat Prajabatan. Namun, alangkah terkejutnya beliau saat tiba di ruang kelas yang dijadwalkan pukul 07.45 pagi, ruangan masih sepi dan berantakan. Panitia yang menjemputnya dan mengantarnya akan mencari panitia lain yang bertugas membereskan kelas. Sang panitia bergegas meninggalkan kelas untuk mencari panitia yang bertanggung jawab untuk mempersiapkan kelas. Tak lama kemudian terdengar derap langkah peserta sudah mulai memasuki kelas.

Apa yang dapat dipelajari dari kasus?

- Apa yang terjadi?
- Mengapa itu terjadi?
- Jika Anda adalah Widyaiswara XY, bagaimana reaksi Anda terhadap keadaan tersebut?
- Jika Anda panitia Diklat, bagaimana reaksi Anda?
- Jika Anda peserta, apa yang akan Anda lakukan?

a. Tujuan

Metode pembelajaran ini digunakan oleh Widyaiswara untuk mengembangkan kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Topik yang dibahas setiap kelompok adalah kasus-kasus yang membutuhkan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

b. Keunggulan

Beberapa keuntungan metode ini adalah:

- 1) membantu para peserta untuk mengembangkan dan mempertajam kemampuan menganalisis, memecahan masalah, dan pengambilan keputusan;
- 2) membantu peserta untuk memiliki pemahaman tentang berbagai sistem nilai, persepsi, serta sikap-sikap tertentu terkait dengan situasi atau masalah tertentu;
- 3) memperlihatkan kepada peserta tentang peranan dan pengaruh berbagai nilai dan persepsi terhadap pengambilan keputusan;
- 4) membangun strategi kelompok dalam memecahkan masalah yang diberikan.

c. Tantangan

Beberapa tantangan dalam mengimplementasikan metode ini:

- 1) keberhasilan pembelajaran sangat tergantung pada kasus yang dipaparkan oleh Widyaiswara;
- 2) bagi peserta yang kurang menyukai debat dan memberikan argumentasi, metode ini menjadi metode yang menekan;
- 3) tidak memberikan solusi yang efektif jika para peserta tidak mengenal konteks yang dipaparkan. "Seseorang bisa melakukan banyak hal, tapi bukan semua hal sekaligus". Belajar untuk "berada di sini, saat ini", beri perhatian pada apa yang sedang Anda kerjakan. Energi terfokus adalah sumber kekuatan. Itulah perbedaan antara kesuksesan dan kegagalan.

d. Prosedur

- 1) Persiapan sebelum pemberian kasus
 - a) Widyaiswara menyiapkan kasus yang akan dibahas;
 - b) Melakukan pengelompokan peserta, mereka dapat dibagi dalam kelompok-kelompok kecil (4 – 7 orang).
- 2) Prosedur Pembahasan Kasus
 - a) Widyaiswara menjelaskan tujuan dan skenario studi kasus;
 - b) Widyaiswara membagikan bahan kasus yang telah disiapkan secara tertulis;
 - c) minta kelompok untuk mencarikan beberapa alternatif pemecahan masalah dan memilih alternatif yang dianggap paling tepat;
 - d) beri waktu dan tentukan waktu untuk membahas kasus yang sudah diberikan kepada kelompok untuk menganalisis kasus dan melihat penyebab dan berbagai faktor terkait;
 - e) beri waktu bagi kelompok untuk menyimpulkan masalah, mencari alternatif pemecahan dan menetapkan pemecahan masalah yang terbaik.
- 3) Pemaparan dan Penutup
 - a) masing-masing kelompok menyajikan pemecahan masalah yang dipilih dan alasannya;
 - b) Widyaiswara memberikan simpulan dari hasil studi kasus;
 - c) memberikan apresiasi kepada kelompok.

4. Metode Simulasi

Simulasi merupakan sebuah metode pembelajaran yang melatih peserta untuk meniru suatu kegiatan atau pekerjaan yang berkaitan dengan tugas-tugas yang akan menjadi tanggung jawab dalam pekerjaannya. Seringnya, simulasi dilakukan dalam kelompok yang beranggotakan 5 sampai dengan 10 peserta. Simulasi ditekankan pada topik-topik yang berkaitan dengan keterampilan intelektual, psikomotorik dan sosial seperti penggunaan berbagai alat pemadam kebakaran, tandu, masker

oksigen, alat pelampung, dan lain-lain; situasi yang berkaitan dengan penyelamatan diri seperti kebakaran, gempa, tsunami atau perampokan; serta keterampilan khusus seperti keterampilan mengajar, memimpin rapat, menata ruangan, atau mengatur strategi tertentu.

a. Tujuan

Metode simulasi pada umumnya, ditujukan untuk melatih keterampilan yang diperlukan pada suatu *setting* tertentu.

b. Keunggulan

Beberapa keunggulan yang dapat diidentifikasi dari metode ini adalah:

- 1) menyenangkan karena peserta dibawa dalam situasi aktif dan terlibat secara fisik dalam proses belajar;
- 2) dapat mengembangkan kreativitas peserta untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu;
- 3) dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman terhadap pekerjaan yang disimulasikan dan mereka turut merasakan kondisi nyata di lapangan dalam skala kecil;
- 4) membantu yang kurang cakap dan kurang percaya diri.

c. Tantangan

Beberapa tantangan dari metode ini:

- 1) peserta yang tidak siap akan mengganggu proses simulasi;
- 2) peserta yang terbiasa dengan pembelajaran tradisional akan enggan melakukan simulasi.

d. Prosedur

Ada beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam penerapan simulasi sebagai sebuah metode pembelajaran seperti berikut:

- 1) **Persiapan**
Widyaiswara menyusun skenario, membagi kelompok dan peran anggota kelompok, lembar evaluasi kepada peserta pengamat dan prosedur pelaksanaan simulasi.
- 2) **Pelaksanaan**
 - a) berikan instruksi tentang tujuan dan proses kegiatan simulasi yang akan dilakukan. Selanjutnya, beri waktu bagi peserta untuk mempelajari peran yang akan dilaksanakan. Dan terakhir beri kesempatan bagi peserta untuk berdiskusi dan mengkoordinasikan peran-peran yang akan mereka jalankan dalam simulasi;
 - b) kegiatan inti - peserta melakukan simulasi sedangkan kelompok lain melakukan pengamatan.
- 3) **Penutup**
 - a) kelompok yang menjadi pengamat diminta memberikan evaluasi atau pendapat;
 - b) beri apresiasi terhadap peserta Diklat yang telah berpartisipasi dalam proses simulasi;
 - c) lakukan refleksi (reviu) terhadap proses belajar yang baru mereka lakukan.

5. Metode Demonstrasi

Demonstrasi adalah metode pembelajaran yang menekankan pada praktik langsung atau menunjukkan cara-cara melakukan atau membuat sesuatu.

a. Tujuan

Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta untuk melakukan atau membuat sesuatu dengan tepat.

b. Keunggulan

- 1) membantu peningkatan keterampilan peserta lebih cepat;
- 2) mengembangkan keterampilan menjelaskan dan memberikan instruksi;

- 3) bisa dilakukan secara individual maupun dalam kelompok.

c. Tantangan

- 1) membutuhkan waktu persiapan yang matang;
- 2) jika melibatkan peserta dalam proses demonstrasi, Widyaiswara perlu memberikan waktu untuk '*briefing*' dan latihan bagi peserta untuk dapat melakukan demonstrasi;
- 3) jika memerlukan alat-alat yang diperlukan, Widyaiswara perlu mempersiapkan alat-alat tersebut dan bagaimana menggunakan alat tersebut.

d. Prosedur

- 1) Pendahuluan
 - a) melakukan persiapan peralatan;
 - b) menentukan sasaran yang akan dicapai.
- 2) Pelaksanaan
 - a) mendemonstrasikan sambil menjelaskan setiap prosedur yang dikerjakan dengan jelas dan memastikan bahwa peserta memahami;
 - b) memberikan kesempatan bertanya, diskusi dan praktik kepada peserta.
- 3) Penutup

Widyaiswara menyimpulkan dan mereviu apa yang sudah didemonstrasikan.

D. Metode Integratif – Pembelajaran Mendukung Perubahan Perilaku (Afektif)

1. Metode Bermain Peran

Bermain peran adalah teknik interaktif yang meminta peserta untuk terlibat dalam beracting untuk situasi kehidupan yang nyata. Dalam bermain peran, peserta dapat mengaplikasikan keterampilan seperti cara

berkomunikasi, cara memberikan *feedback*, cara memberikan pertanyaan dan memberikan pemecahan masalah. Widyaiswara dan peserta lain dalam metode ini dapat memberikan umpan balik kepada rekannya tentang penampilan mereka. Metode ini membuat peserta lebih tertantang untuk berpartisipasi dengan serius dan aktif (Lucas, 2003). Metode pembelajaran bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada peserta untuk memerankan suatu karakter dengan sikap dan perilaku tertentu dalam menjalankan tugasnya.

a. Tujuan

Metode pembelajaran ini dipakai untuk menumbuhkan kepekaan sosial, sikap positif dan menemukan alternatif pemecahan masalah terhadap suatu sikap, karakter atau perilaku seseorang dalam pelaksanaan tugas atas pekerjaan.

b. Keunggulan

Metode bermain peran dapat menjadi pembelajaran yang menekankan pada peran-peran yang dihadapi peserta sehari-hari dalam dunia kerja seperti:

- 1) pelayanan suatu instansi yang baik/buruk;
- 2) memilih mitra kerja yang baik;
- 3) menangani masalah komunikasi/gosip di kantor;
- 4) menangani masalah mutasi pegawai;
- 5) meningkatkan pemahaman, sikap dan persepsi dan apresiasi terhadap suatu pekerjaan;
- 6) meningkatkan kemauan berkomunikasi;
- 7) mendorong keaktifan dan partisipasi peserta;
- 8) dapat mengembangkan lebih banyak keterlibatan dengan pengetahuan/isu yang sedang menjadi fokus pembelajaran;
- 9) dapat digunakan sebagai *behavioral pre-training assessment* atau *diagnostic*;
- 10) dapat menjadi alat penilaian sejauh mana pembelajar dapat menerapkan apa yang telah dilatih;

- 11) memberikan kesempatan untuk berlatih dalam lingkungan yang lebih aman;
- 12) praktik bermain peran dapat disegmentasikan;
- 13) melibatkan peserta secara emosional dan kognitif;
- 14) bermain peran dan simulasi adalah alat pedagogi karena ia memberikan pengalaman yang merupakan guru terbaik dalam pembelajaran. Jika akses terhadap pengalaman nyata tidak memungkinkan, maka lingkungan artifisial dapat diberikan, meski tidak ideal namun cukup untuk pembelajaran (Albert Ip, Australian Educator, <http://www.mtecp.org>)

c. Tantangan

- 1) bagi peserta yang belum pernah mengikuti metode ini, ada muncul kecenderungan untuk bermain-main (tidak sungguh-sungguh dalam memainkan perannya);
- 2) adanya peserta yang tidak mengerti dan menghayati peran yang akan dilakoni;
- 3) membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan konsep, deskripsi peran dan skenario setting dan peran yang dimainkan.

d. Prosedur Penerapan

- 1) Widyaiswara memperkenalkan situasi masalah secara dramatis dan memberikan instruksi yang jelas;
- 2) tuliskan peran, situasi dan konteks yang dihadapi oleh si pemain peran (setiap anggota kelas mendapat peran sehingga tidak ada yang mengamati tanpa sebuah misi);
- 3) beri waktu bagi peserta untuk memahami peran yang baru diberikan sehingga ia dapat melakoni peran yang akan dibawa;
- 4) peserta mempraktikkan suatu keterampilan;
- 5) beri waktu untuk refleksi terhadap pesan yang disampaikan dalam permainan peran, proses yang dialami oleh peserta dan manfaat yang mereka dapatkan proses belajar;

- 6) ucapkan terimakasih dan apresiasi terhadap para pemeran dan hasil belajar yang mereka dapatkan.

2. Metode Debat



Apa alasan berdebat dan apa manfaatnya? Debat dilakukan karena adanya kontroversi (perbedaan persepsi, pemahaman dan pandangan) tentang suatu isu. Contoh beberapa isu yang kontroversial dalam masyarakat antara lain *seharusnya pemerintah mengadopsi sistem sosialis dalam pengobatan, perlu standarisasi tes untuk pendidikan dasar dan menengah, serta ekonomi yang baik adalah representasi sistem politik yang baik.*

a. Tujuan

Metode debat bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi (verbal dan non-verbal), meningkatkan keterampilan mendengar secara aktif serta meyakinkan orang lain ketika menyampaikan pendapat. Melalui metode debat peserta berlatih berargumentasi untuk mengemukakan dan mempertahankan pendapat.

b. Keunggulan

- 1) meningkatkan keterampilan berbicara dan menyampaikan pendapat dengan runtut dan teratur;
- 2) melibatkan peserta dalam pembelajaran;
- 3) mempraktikkan teori-teori komunikasi;

- 4) menghidupkan sesi pembelajaran dan memotivasi peserta;
- 5) meningkatkan keterampilan berpikir analitis.

c. Tantangan

- 1) memerlukan keterampilan Widyaiswara untuk menciptakan tugas sebagai bahan debat (topik yang kontroversi);
- 2) membutuhkan tata ruang kelas yang dinamis dan fleksibel;
- 3) membutuhkan alat belajar yang lengkap seperti meja, *speaker* dan podium;
- 4) membutuhkan usaha keras untuk menghidupkan kelas bagi peserta introvert (pendiam);
- 5) debat kurang berhasil jika pengetahuan peserta terbatas tentang topik yang menjadi perdebatan.

d. Prosedur Penerapan

- 1) Widyaiswara membagi dua kelompok peserta debat yang satu kelompok pro dan yang lain kelompok kontra;
- 2) Widyaiswara memberikan tugas yang akan didebatkan oleh kedua kelompok;
- 3) setelah selesai membaca materi, Widyaiswara menunjuk salah satu anggota kelompok pro untuk berbicara dan saat itu juga ditanggapi oleh anggota kelompok kontra demikian seterusnya sampai semua anggota kelompok selesai memberikan tanggapannya (berbicara);
- 4) sementara peserta berdebat menyampaikan gagasannya, Widyaiswara mencatat ide-ide penting di papan tulis, sampai sejumlah ide yang diharapkan keluar;
- 5) Widyaiswara menambahkan konsep yang belum lengkap;
- 6) Widyaiswara mengajak peserta untuk membuat kesimpulan dari apa yang dibahas.

3. Metode Permainan Terstruktur

Kata permainan terstruktur (*structured games*) barangkali masih asing bagi Anda untuk diterapkan pada orang dewasa. Apalagi permainan itu diterapkan dalam kelas. Dalam konteks pelatihan aparatur, permainan terstruktur sering dipakai dalam pelatihan *outbound* dan kelas dinamika kelompok. Mata Diklat yang lain masih belum banyak melakukan metode bermain terstruktur ini.

Metode permainan memberikan ruang bagi peserta untuk bekerja dan belajar dalam lingkungan yang nyaman, tidak menakutkan. Biasanya dengan bermain, peserta dapat menjadi diri mereka sendiri, menjadi lebih alami (natural). Dengan metode permainan, Widyaiswara dapat memberikan beragam perspektif kepada peserta berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh Widyaiswara.

Anda pastinya sudah memahami bahwa peserta bereaksi secara berbeda terhadap lingkungan yang mereka hadapi. Peserta memiliki cara belajar yang berbeda. D. Peter Honey dan Alan Mumford mengklasifikasikan gaya belajar dengan kategori *activist* (aktivis), *theorist* (teoris), *reflector* (reflektor) dan *pragmatist* (pragmatis). Menurut mereka, peserta aktivis menyukai permainan-permainan yang bersifat praktis, mereka menyukai hal-hal baru dan senang bergerak cepat. Sang reflektor menyukai waktu untuk introspeksi dan diskusi. Para peserta yang masuk kategori teoritis menyukai pembelajaran dalam bentuk sebuah kerangka kerja. Dan, sang pragmatis menyukai belajar berdasarkan contoh-contoh realitas (*real-world*). Peserta pragmatis ingin sesuatu yang praktis. Dengan metode permainan, Widyaiswara dibantu untuk dapat mengakomodir gaya belajar yang disebut oleh Honey dan Mumford (<http://www.itpeopleindia.com>).

a. Tujuan

Widyaiswara menggunakan permainan terstruktur ini untuk berbagai alasan. Permainan terstruktur seperti kegiatan pemecah kebekuan (*ice-breakers*), ditujukan untuk memberi 'energi' kepada peserta,

untuk memperkenalkan unsur-unsur kebahagiaan, dan untuk mendorong pembelajaran khususnya melalui metode eksperensial.

b. Keunggulan

- 1) menyediakan suasana nyaman dan 'natural' bagi peserta;
- 2) menyediakan suasana yang bahagia;
- 3) peserta tidak merasa tertekan akan hasil belajar yang diterapkan secara kaku dalam metode pembelajaran yang lain;
- 4) memberi ruang untuk kreativitas dalam penciptaan sumber-sumber dan cara-cara belajar.

c. Tantangan

- 1) memerlukan persiapan matang dan kreativitas dari pihak Widyaiswara untuk membangun struktur dan skenario permainan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai;
- 2) memerlukan ruang kelas yang dapat '*mobile*' untuk permainan-permainan yang dirancang oleh Widyaiswara;
- 3) memerlukan alat-alat yang mendukung permainan yang dirancang;
- 4) memerlukan koordinasi dengan pihak penaseleggara dalam *setting* tempat dan alat permainan yang mungkin diperlukan;
- 5) bagi peserta tertentu seperti teoris atau reflektor memiliki reaksi yang berbeda dari peserta yang pragmatis dan aktivis.

d. Prosedur

- 1) Sebelum pembelajaran
 - a) persiapkan permainan dan skenarionya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai;
 - b) persiapkan *setting* tempat dan duduk para peserta agar nyaman dalam proses permainan nanti;
 - c) persiapkan alat bantu yang diperlukan dalam proses permainan.

- 2) Selama pembelajaran
 - a) berikan instruksi singkat (*briefing*) tentang tujuan dan proses pembelajaran yang akan dilakukan;
 - b) berikan penjelasan tentang kegiatan atau peran yang akan dilakukan oleh peserta;
 - c) berikan penjelasan tentang waktu yang akan dipakai dalam permainan yang akan dilakukan;
 - d) berikan waktu bagi peserta untuk bertanya jika ada yang perlu diklarifikasi;
 - e) lakukan permainan dan amati proses dan perilaku yang ingin Anda amati.
- 3) Setelah pembelajaran
 - a) berikan apresiasi terhadap permainan yang baru dilakukan oleh peserta;
 - b) mintakan pandangan dan pembelajaran yang diperoleh oleh peserta selama permainan;
 - c) berikan pandangan Anda terhadap proses dan perilaku yang Anda amati.

4. Metode *Self-Analysis*

Istilah *Self-Analysis* sering terdengar dalam proses-proses penilaian kinerja pengelolaan sumber daya manusia dan psikologi. Secara harfiah *self-analysis* diuraikan sebagai “*An independent methodical attempt to study and comprehend one's own personality, emotions, and behavior* (<http://www.answers.com/topic/self-analysis>). Jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, *self-analysis* merupakan usaha metodikal untuk mempelajari dan memahami kepribadian, emosi dan perilaku seseorang. Metode ini sangat sesuai digunakan untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh peserta.

Belajar adalah proses personal dan sosial. Hasil belajar berdampak kepada personal dan sosial. Pembelajaran yang sukses terjadi karena pengendalian personal yang cukup baik oleh peserta. Widyaiswara

berperan untuk mendorong pengendalian pribadi ini terjadi kepada peserta. *Self-analysis* juga dapat membantu Widyaiswara untuk membangun pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta, membangun interaksi kelas yang lebih baik dan membantu membangun tindakan-tindakan korektif atas proses, interaksi dan metode pembelajaran yang telah diterapkan.

Berikut adalah contoh instrumen yang dipakai Widyaiswara dalam metode *self-analysis*.

Apa yang sudah saya ketahui tentang pembelajaran yang sedang dipelajari?	Apa saja yang ingin saya ketahui dalam pembelajaran?	Apa saja yang sudah saya dapatkan/alami?
<ul style="list-style-type: none"> • ... • ... • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • ... • ... • ... 	<ul style="list-style-type: none"> • ... • ... • ...

a. Tujuan

Penerapan *self-analysis* dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta menjadi peserta yang reflektif, membantu peserta untuk tidak hanya mampu melakukan pekerjaan teknis tapi membantu mereka belajar dari pengalaman yang mereka dapatkan sebelum dan selama proses belajar.

b. Keunggulan

- 1) memberikan kesempatan kepada peserta untuk menilai pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang telah mereka miliki dan yang ingin mereka tingkatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang mereka inginkan;
- 2) memberi kesempatan kepada Widyaiswara untuk mengarahkan dan mengisi pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang ingin dicapai selama proses pembelajaran;
- 3) mendorong terjadinya motivasi internal;

- 4) peserta menjadi lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran pribadinya;

c. Tantangan

- 1) memerlukan kemampuan reflektif peserta. Jika peserta tidak terbiasa melakukan proses refleksi, mereka akan merasa cepat putus asa;
- 2) memerlukan kemampuan responsif dan adaptif Widyaiswara dalam memenuhi kebutuhan pembelajar yang akan bervariasi dalam satu kelas;
- 3) memerlukan kerjasama yang solid antara penyelenggara dan Widyaiswara untuk menyiapkan bahan, metode dan fasilitas belajar yang memadai.

d. Prosedur

- 1) menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas sebelum proses pembelajaran dimulai;
- 2) menyiapkan instrumen *self-analysis* sesuai kebutuhan pembelajaran;
- 3) menetapkan waktu untuk pengisian instrumen;
- 4) membahas hasil analisis secara kelas;
- 5) memberikan apresiasi kepada peserta atas proses yang telah mereka lakukan.

E. Latihan

Pada Bab ini Anda telah mendapatkan wawasan tentang ragam metode yang dapat Anda gunakan dalam proses pembelajaran Anda. Menurut Anda apakah metode belajar berikut sesuai dengan tujuan dan konteks pembelajaran Anda? Mengapa demikian?

1. Diskusi panel
2. *Self-analysis*

3. Pembahasan artikel

F. Rangkuman

Ragam metode adalah alat untuk mencapai tujuan pembelajaran Anda. Pemahaman tentang tujuan, manfaat, tantangan dan prosedur penerapan masing-masing metode akan meningkatkan kesuksesan Anda dalam mencapai tujuan pembelajaran yang Anda rencanakan. Metode-metode yang dipakai dalam satu mata Diklat atau satu sesi akan mempengaruhi suasana dan dinamika pembelajaran yang Anda berikan kepada peserta.

G. Evaluasi

1. Apa yang dapat Anda lakukan agar metode ceramah dapat efektif dan lebih menarik?
2. Apa perbedaan metode *Buzz group* dengan metode diskusi?
3. Apa keunggulan dari metode pembahasan artikel?
4. Metode apa yang lebih tepat untuk pembelajaran keterampilan? Berikan alasan Anda mengapa demikian?

BAB V

PRAKTIK METODE PEMBELAJARAN

Indikator Hasil Belajar:

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta Pelatihan dapat mempraktikkan metode-metode pembelajaran yang telah dipelajari pada Bab sebelumnya dengan panduan Widyaiswara pengampu.

A. Praktik Pembelajaran Dengan Metode

Pada Bab V ini Anda akan mencoba menerapkan metode yang telah dipelajari dengan pembelajaran yang Anda rancang atau pilih. Berikut contoh mata diklat yang bisa dipraktikkan atau Anda bebas memilih mata diklat yang Anda ampu.

1. Praktik 1

Buatlah skenario mengajar dengan menuangkannya pada Rencana Pembelajaran (RP) untuk mata diklat Pelayanan Prima. Peserta Anda merupakan pejabat fungsional umum dari berbagai instansi pusat dan daerah sejumlah 25 orang. Para peserta telah bekerja 3 tahun pada instansi mereka. Anda punya waktu 30 menit untuk memberikan konsep tentang Pelayanan Prima. Pada saat merancang pembelajaran tersebut Anda diminta merencanakan dan menentukan metode yang dianggap tepat untuk materi 30 menit, serta sebutkan pula tujuan pembelajaran yang ingin dicapai apakah domain pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pada saat menentukan metode jangan lupa menetapkan alat belajar apa yang tepat sesuai dengan metode yang dipilih. Misalnya Anda memutuskan untuk menggunakan metode bermain peran tentu Anda harus mempersiapkan *script* peran, pemeran (sebagai Kepala, Staf atau peran lainnya), alat penunjang lain untuk mendukung peran, tata ruang dan sebagainya.

2. Praktik 2

Buatlah skenario pembelajaran dengan mewujudkannya dalam bentuk Rencana Pembelajaran (RP) untuk mata diklat Komunikasi Efektif dengan sub topik “Bagaimana Menjadi Pendengar yang Efektif. Para peserta adalah pejabat *lower manager* (Eselon IV). Mereka ingin mengetahui keterampilan mendengar yang efektif sehingga mereka dapat menjadi manajer yang lebih baik. Pada saat merancang pembelajaran tersebut Anda diminta merencanakan dan menentukan Metode yang dianggap tepat untuk materi 30 menit, serta sebutkan pula tujuan pembelajaran yang ingin dicapai apakah domain pengetahuan, keterampilan atau sikap.

B. Format Praktik Metode

Berikut adalah format praktik penerapan metode yang dipakai dalam praktik penerapan metode-metode yang dipelajari. Gunakanlah format berikut saat Anda menilai keefektifan implementasi metode yang diterapkan.

1. Format *Checklist* Penggunaan Metode Ceramah

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode ceramah ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			
<p>Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				

2. Format *Checklist* Penggunaan Metode *Buzz Group*

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode *Buzz group* ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			

Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:

.....

3. Format *Checklist* Penggunaan Metode Tanya Jawab

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode tanya jawab ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pertanyaan			
2.	Kejelasan tingkat pertanyaan (level 1/level 2/level 3/ level 4)			
3.	Kejelasan bahasa (tidak ambigu)			
4.	Pertanyaan ditujukan ke semua peserta			
5.	Ketersediaan waktu bagi peserta untuk memproses pertanyaan yang diajukan			
6.	Ketersediaan waktu bagi peserta untuk menjawab			
7.	Memberi kesempatan bagi peserta untuk terlibat			
8.	Memberi apresiasi terhadap jawaban peserta			
9.	Memberi penguatan terhadap jawaban peserta			
<p>Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				

4. Format *Checklist* Penggunaan Metode Diskusi

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode diskusi ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			
Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:				

5. Format *Checklist* Penggunaan Metode Pembahasan Artikel

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode pembahasan artikel ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			
Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:				
.....				
.....				
.....				
.....				

6. Format *Checklist* Penggunaan Metode Studi Kasus

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode studi kasus ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			
Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:				
.....				
.....				
.....				
.....				

7. Format *Checklist* Penggunaan Metode Simulasi

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode simulasi ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			
<p>Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				

8. Format *Checklist* Penggunaan Metode Demonstrasi

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode demonstrasi ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			

Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:

.....

9. Format *Checklist* Penggunaan Metode Bermain Peran

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode bermain peran ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			
<p>Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				

10. Format *Checklist* Penggunaan Metode Debat

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode debat ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			
<p>Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				

11. Format *Checklist* Penggunaan Metode Permainan Terstruktur

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode bermain terstruktur ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			

Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:

.....

12. Format *Checklist* Penggunaan Metode *Self-Analysis*

Nama Diklat :

Nama Mata Diklat :

Petunjuk :

Perhatikan dengan seksama pada saat teman Anda melakukan metode *self-analysis* ini dan berikan umpan balik tentang kegiatan yang mereka lakukan pada saat menggunakan metode ini.

No	Kegiatan	Ya	Tidak	Komentar
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran			
2.	Kejelasan instruksi			
3.	Kejelasan bahasa (sederhana/ suara dapat ditangkap oleh peserta)			
4.	Kesesuaian tujuan dengan metode			
5.	Kesiapan dukungan alat bantu/ simulator/alat peraga			
6.	Tahapan dalam implementasi metode dilakukan secara sistematis			
7.	Kesesuaian <i>layout</i> kelas (susunan bangku/meja/flip chart/papan tulis)			
8.	Ketersediaan bahan ajar (artikel/kartu peran/bahan kasus/ <i>hand-outs</i>)			
9.	Keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran			
10.	Ketepatan pengelolaan waktu dalam penerapan metode			
<p>Masukan Anda agar metode dapat lebih efektif:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>				

FORMAT PENYAJIAN

1. Nama Diklat :
2. Nama Mata Diklat :
3. Jumlah JP :
4. Tujuan Pembelajaran : (Peningkatan K, S, dan A)
(*Knowledge*) : Peserta mampu membedakan
- (*Skills*) : Peserta mampu membuat
- (*Attitude*) : Peserta mampu mewaspadai.....
5. Materi/Pokok Bahasan :
6. Metode :
7. Alat Bantu Belajar dan Mengajar
.....
.....
8. Rencana Pembelajaran (RP) 30 menit (pembukaan, isi, dan penutup)
.....
.....
.....

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Dengan selasainya Anda membahas materi modul ini diharapkan Anda sudah mendapatkan wawasan tentang model dan metode pembelajaran dan cara melakukannya dari modul ini serta dari praktik bersama Widyaiswara dan rekan pembelajar sekelas. Seperti kata pepatah berikut, ***jangan biarkan pembelajaran kita menuju pada pengetahuan saja. biarkan ia menuju pada tindakan.*** Semoga dengan input yang tidak terlalu banyak ini dapat meningkatkan kepercayaan diri Anda dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar pada diklat yang Anda ampu.

Seperti setiap keterampilan, pertama Anda mencobanya pasti akan terasa kurang pas, kurang nyaman atau kurang luwes. Seperti kata Margaret Lee Rubbeck dikutip dari bukunya Andrias Harefa (2003) tentang **Mengasah Paradigma Pembelajar** berujar bahwa *“belajar selalu merupakan pemberontakan. Tiap bit penemuan kebenaran baru bersifat revolusioner terhadap apa yang sebelumnya dipercayai”*.

Sifat sebuah ilmu pengetahuan pula untuk selalu berubah sesuai dengan berubahnya waktu, kebutuhan dan konteks pembelajaran terjadi. Metode yang Anda pelajari pun dapat berubah bentuk dan caranya. Namun demikian, esensinya tetap dapat dipertahankan. Belajar adalah proses yang pribadi dan juga sosial. Pilihan Anda pribadi yang akan menentukan untuk memilih ragam metode yang sudah dipelajari dan menerapkannya. Namun, setiap Widyaiswara adalah guru dan model bagi pesertanya. Jika Anda adalah orang yang berani belajar dan memanfaatkan apa yang telah dipelajari serta berusaha melakukan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran, peserta Anda pun akan mengikuti jejak Anda. Metode adalah sebuah alat.

Metode akan baik jika konsep, aplikasi dan manfaatnya Anda pahami dengan baik.

B. Tindak Lanjut

Apa yang dapat Anda lakukan setelah pembelajaran ini? Pertama, terapkanlah metode ini sesuai prosedur yang sudah Anda pelajari sampai Anda dapat melaksanakan dengan penuh percaya diri dan baik. Kedua, minta rekan kerja atau para peserta untuk memberikan umpan balik terhadap metode yang Anda terapkan. Minta masukan dari mereka bagaimana agar Anda dapat melakukannya dengan lebih baik lagi. Selanjutnya, lakukanlah adaptasi sesuai dengan pengalaman dan masukan yang sudah Anda terima.

Kesuksesan setiap pekerjaan diawali dari perencanaan yang matang, seperti kata orang bijak *'If you fail to plan it means you plan to fail'*. Kalau tidak ingin mengalami kegagalan dalam mengajar maka buatlah rencana yang baik. Tentukan tujuan belajar, lama waktu yang Anda miliki, media apa yang menunjang kesuksesan metode yang Anda pilih, seperti apa karakter peserta dan bagaimana lingkungan atau fasilitas belajar yang akan mempengaruhi pemilihan metode. Kalau semua ini faktor ini diperhatikan maka seharusnya semua permasalahan bisa teratasi.

Akhir kata semoga Anda semua menikmati materi metode ini sebagai salah satu alat (*tools*) dalam menggeluti profesi mengajar. Sebagai penutup *quotes* dari William Arthur Ward berikut dapat memotivasi kita dalam mengajar *"The mediocre teacher tells. The good teacher explains. The superior teacher demonstrates. The great teacher inspires"* (Guru yang biasa hanya mampu bercerita. Guru yang baik mampu menerangkan. Guru yang super mampu mendemonstrasikan. Dan Guru yang hebat mampu MENGINSPIRASI). Semoga kita semua mampu meraih tingkatan yang paling tinggi yakni **'Mampu memberi inspirasi'** Aamiin ya Allah semoga Allah mendengar dan mengabulkan keinginan kita semua.

“Selamat Mencoba dan Perbanyak Latihan”

DAFTAR PUSTAKA

Albert Ip, Australian Educator (<http://www.mtecp.org>)

Biech, Elaine (2005), *Training for Dummies*, Wiley Publishing, Indiana, Canada.

Buckley, Roger and Caple, Jim (2004), *The Theory & Practice of Training, 5th Ed*, London, UK.

Cruickshank Donald R, Jenkins Deborah B, Metcalf Kim K, (2006), *The Act of Teaching, 4th Ed*, McGraw Hill, New York

Diaz, F. Carlos, Pelletier C. Marra & Provenzo, Eugence F. (2006), *Touch The Future... Teach!.* Pearson Education, USA.

Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan, *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*, (2005): Jakarta

Goad, Tom W (1997), *The First Trainer: A Step by Step Quick Guide for Managers, Supervisors, and New Training Professionals*, AMACOM, New York.

Harefa, Andreas (2003), *Mengasah Paradigma Pembelajar*, Penerbit Gradien, Yogyakarta.

Kroehnert, Gary (1995), *Basic Training for Trainers*, McGraw-Hill Book Company, 2nd Edition, Sydney, Australia.

Lucas, Robert W (2003), *Training Idea Book: Inspired Tips and Techniques for Engaging and Effective Learning*, Amacom, USA.

Moedjiono & Dimayati, M (1991), *Strategi Belajar Mengajar*, Departmen Pendidikan dan Kebudayaan,

Moore, Kenneth D (2005), *Effective Instructional Strategies From Theory to Practice*, Sage Publications, USA

Riyanto, Yatim (2009), *Paradigma Baru Pembelajaran*, Prenada Media, Jakarta.

Suparman, Atwi (1994), *Desain Instruksional*, Universitas Terbuka, Ciputat Jakarta

<http://www.how-to-make-a-resume.org/self-analysis-techniques>

<http://www.itpeopleindia.com>

<http://www.edpsycinteractive.org/topics/instruct/instmdls.html>

<http://www.tesolcourse.com/tesol-course-articles/self-analysis>

<http://www.edpsycinteractive.org/topics/instruct/instmdls.html>

**PUSAT PEMBINAAN JABATAN FUNGSIONAL
BIDANG PENGEMBANGAN KOMPETENSI PEGAWAI ASN
LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA RI**



INTEGRITAS



PROFESIONAL



INOVATIF



PEDULI