

MODEL PEMBELAJARAN DEMOCRACY CARD

Endang Suasaningdyah ^a

^a SMPN 33 Surabaya, Indonesia

Correspondence: endangsdyah@yahoo.co.id

Abstract

Democracy Card (DC) learning model based on teacher and learner position in learning process, using teacher concept behind. The teacher deliberately lets the learner take a bigger part to design their own activities, do it yourself and summarize it yourself or it can be said learning scenario from, for and by learners themselves is dominated by individual activities in minutes, small group activities and class activities by developing creativity as much as possible perhaps, and then the results are displayed on the blackboard. All centered on the learner. Master only provides facilities in the form of glue paper to stick the question card on the whiteboard. Activity-based activities and creativity to cultivate enthusiasm associated with the scramble to answer questions, foster consumptive attitude, fair, tolerance so that the learning process is achieved with an interesting learning atmosphere, relaxed and fun for learners.

Keywords: DC Learning Model, Enthusiastic, Exciting.

Abstrak

Model pembelajaran Democracy Card (DC) berdasarkan posisi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, menggunakan konsep guru dibelakang. Guru sengaja membiarkan peserta didik mengambil bagian lebih besar untuk merancang kegiatan sendiri, melakukan sendiri dan menyimpulkannya sendiri atau dapat dikatakan skenario pembelajaran dari, untuk dan oleh peserta didik sendiri didominasi kegiatan mulai individual dalam beberapa menit, kegiatan kelompok kecil lalu kegiatan kelas dengan mengembangkan kreativitasnya semaksimal mungkin, dan kemudian hasilnya dipajang dipapan tulis. Semua berpusat kepada peserta didik. Guru hanya memberikan fasilitas berupa lem kertas untuk menempel kartu soal di whiteboard. Kegiatannya berbasis aktifitas dan kreatifitas menumbuhkan antusiasme berkaitan dengan berebut menjawab pertanyaan, menumbuhkan sikap konsekwen, adil, toleransi sehingga tercapai proses pembelajaran dengan suasana belajar menarik, rileks dan menyenangkan bagi peserta didik.

Katakunci: Model Pembelajaran DC, Antusias, Menyenangkan.

Pendahuluan

DC (Democracy Card) merupakan model pembelajaran inovasi penulis yang menuntun peserta didik untuk merencanakan, membuat dan mengimplementasikan dari untuk oleh peserta didik sendiri. Model pembelajaran yang menonjolkan aktivitas, kreativitas dan prakarsa berpusat pada peserta didik. Awal mula pembuatannya adalah untuk mengisi jam-jam kegiatan belajar mengajar yang ditinggal penulis karena mengikuti rapat dinas atau kegiatan lainnya

sehingga peserta didik tetap mempunyai aktifitas kegiatan walaupun tidak ada gurunya. Semua bertanggungjawab atas keberlangsungan pelaksanaannya. Model pembelajaran DC memiliki lima unsur dasar menggambarkan fase yang harus dilalui. Adanya bentuk kerjasama guru dengan peserta didik serta bagaimana guru harus bertindak dan menerapkan berbagai aturan dalam pelaksanaannya. Hasil skor/ nilai merupakan unsur instructional effect, hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang ditetapkan. Suasana belajar yang menarik, rileks, menyenangkan merupakan unsur nurturant effect, hasil belajar diluar yang ditetapkan. Dalam perkembangan pelaksanaannya model pembelajaran DC memberikan prosedur yang sistimatis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada BAB I pasal 1 ayat (20), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedang dalam kurikulum 2013 pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik, antara peserta didik dan pendidik, dan antara peserta didik dan sumber belajar lainnya pada suatu lingkungan belajar yang berlangsung secara edukatif, agar peserta didik dapat membangun sikap, pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran mengandung serangkaian kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaian. Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Implikasinya bahwa pembelajaran sebagai suatu proses harus dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis dengan menerapkan pendekatan multi untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik (Udin, 2008)

Lebih lanjut dikatakan oleh Udin (2008) bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara aktif, efektif, dan inovatif. Pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks, artinya segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus merupakan sesuatu yang sangat berarti baik ucapan, pikiran maupun tindakan. Sedang menurut Kunandar (2007) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pembahasan

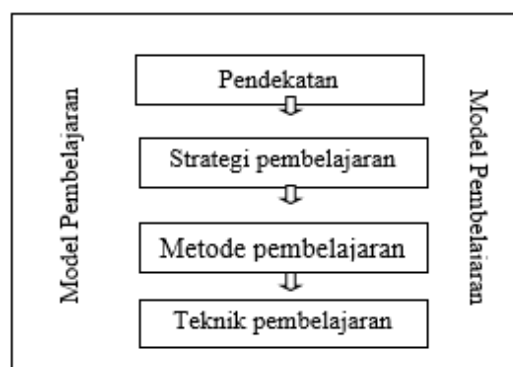
Berdasarkan posisi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pengajaran, dibedakan konsep pembelajaran dalam beberapa macam: 1) Guru di depan, peserta didik di

belakang, tetapi ketika masuk kelas, peserta didik harus sudah siap lebih dahulu dengan duduk manis di bangkunya masing-masing, dan gurunya datang kemudian. Dalam model ini guru harus memberi contoh dahulu, baru peserta didiknya melakukannya. Guru aktif berceramah dan menjelaskan (talk), peserta didiknya mendengarkan. Guru menulis di papan tulis dengan kapur tulis (chalk), peserta didik menuliskannya kembali di dalam buku catatannya. Itulah sebabnya model pembelajaran dikenal dengan chalk and talk. Model ini juga disebut teachers-centered atau berpusat kepada guru, 2) Guru di tengah-tengah bersama peserta didiknya. Guru dan peserta didik melakukan bersama-sama kegiatan yang telah dirancang bersama. Melihat gurunya juga ikut aktif melakukan pekerjaan itu, peserta didiknya ikut termotivasi menjadi lebih aktif. Kegiatan ditetapkan bersama, dirancang bersama, dan kemudian dilakukan evaluasi bersama pula. Dalam model ini, guru dipandang sebagai kawan. Model pembelajaran ini terkesan lebih demokratis, 3) Guru di belakang, peserta didik di depan, guru sengaja membiarkan peserta didik harus mengambil bagian lebih besar untuk merancang kegiatan sendiri, melakukannya sendiri, menyimpulkannya sendiri, dan guru memberikan fasilitas yang diperlukan oleh peserta didiknya. Dengan demikian guru benar-benar menjadi fasilitator sejati. Model mengajar inilah yang dikenal dengan student-centered atau berpusat kepada peserta didik, 4) Guru berkomunikasi jarak jauh dengan peserta didiknya melalui teknologi informasi (distance learning), guru berinteraksi dengan peserta didiknya menggunakan teknologi informasi jarak jauh. Guru berada di dalam ruangan sendirian. Ruangan itu dilengkapi dengan seperangkat televisi dan perangkat lainnya. Peserta didik ada nun jauh di mana bersama-sama menghadapi televisi yang cukup besar. Dengan menggunakan teknologi teleconference atau telewicara, antara guru dan peserta didik saling bertatap muka atau berkomunikasi melalui teknologi informasi (Suparlan, 2008).

Ada beberapa ciri yang sangat menonjol dalam proses pembelajaran. Menurut Suparlan (2008) yaitu, 1) Adanya sumber belajar yang beraneka ragam, dan tidak lagi mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk lebih memperkaya pengalaman belajar peserta didik, 2) Sumber belajar yang beraneka ragam tersebut kemudian didesain skenario pembelajarannya dengan berbagai kegiatan, 3) Hasil kegiatan belajar mengajar kemudian dipajang di tembok kelas atau papan tulis, 4) Kegiatan belajar mengajar bervariasi secara aktif, yang biasanya didominasi oleh kegiatan individual dalam beberapa menit, kegiatan berpasangan, dan kegiatan kelompok kecil antara empat sampai lima orang, untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah disepakati bersama, 5) Dalam mengerjakan berbagai tugas tersebut, para peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok mencoba mengembangkan semaksimal mungkin kreativitasnya, 6) Dalam melaksanakan kegiatannya yang beraneka ragam itu, tampaklah antusiasme dan rasa senang peserta didik, 7)

Pada akhir proses pembelajaran, semua peserta didik melakukan kegiatan sebagai refleksi, yakni menyampaikan (kebanyakan secara tertulis) kesan dan harapan mereka terhadap proses pembelajaran yang baru saja diikutinya.

Didalam Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas memberikan penjelasan model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, selama dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Supriyono (2003) model pembelajaran adalah bantuan alat-alat yang mempermudah peserta didik dalam belajar. Keberadaan model pembelajaran berfungsi membantu peserta didik memperoleh informasi, gagasan, keterampilan, nilai-nilai, cara berpikir dan pengertian yang diekspresikan mereka. Pembelajarannya mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya 1) Tujuan-tujuan pembelajaran, 2) Tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, 3) Lingkungan pembelajaran, 4) Pengelolaan kelas. Jihad dan Haris (2010) model pembelajaran diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam rencana pengajaran. Membuat suatu pola atau contoh dengan bahan-bahan yang dipilih guru sesuai dengan materi yang diberikan dan kondisi di dalam kelas. Unindra (2012) model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentukan dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran bahkan termasuk juga taktik pembelajaran yang kesemuanya terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga bisa digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Kesatuan Model Pembelajaran

Selain merupakan bentukan dari pendekatan, strategi, metode, taktik dan teknik pembelajaran, model pembelajaran memiliki bagian-bagian. Dikatakan Joyce dan Weil (2009), suatu model pembelajaran memiliki bagian-bagian sebagai berikut; 1) Syntax yaitu langkah-langkah urutan pembelajaran. Suatu model pembelajaran memuat sintaks atau urutan atau tahap-tahap kegiatan belajar yang menggambarkan bagaimana praktik model tersebut, misalnya bagaimana memulai dan mengakhiri pelajaran, 2) Adanya prinsip-prinsip reaksi (principles of reaction). Prinsip reaksi menjelaskan bagaimana guru memandang, memperlakukan, dan menilai peserta didik serta bagaimana menanggapi apa yang dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, 3) Sistem sosial (social system), menggambarkan bentuk kerjasama guru dan peserta didik dalam pembelajaran atau peran guru dan peserta didik dalam hubungannya satu sama lain serta jenis-jenis aturan yang harus diterapkan/dilaksanakan, 4) Sistem pendukung (support system). Menunjuk pada kondisi yang diperlukan untuk mendukung keterlaksanaan model pembelajaran, bahan, alat, atau lingkungan belajar, kesiapan guru dan peserta didik yang mendukung pembelajaran.

Berdasarkan pengertian, teori konsep atau definisi beberapa para ahli mengenai model pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian cara atau teknik penyajian materi ajar yang meliputi aspek sebelum, selama dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses belajar mengajar, baik yang disajikan secara individual maupun kelompok. Suatu model akan mempunyai ciri-ciri tertentu dilihat dari faktor-faktor yang melengkapinya. Trianto (2010) model pembelajaran mempunyai ciri-ciri khusus yaitu: 1) Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya. Maksudnya para pencipta atau pengembang tidak secara fiktif membuat teori harus mempertimbangkan teorinya dengan kenyataan yang ada, 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar, apa yang akan dicapai, serta bagaimana cara memecahkan masalah dalam pembelajaran, 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil, sehingga apa yang menjadi cita-cita mengajar dapat berhasil dalam pelaksanaannya, 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Lingkungan belajar yang kondusif, nyaman, menyenangkan merupakan salah satu aspek penunjang tujuan pembelajaran.

Sedangkan model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria berikut: 1) Valid, dikaitkan dengan model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat dan konsistensi internal, 2) Praktis, dapat terpenuhi jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan dapat diterapkan, 3) Efektif, terpenuhi jika para praktisi berdasar

pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif dan secara operasional memberikan hasil sesuai yang diharapkan.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Jika dalam Joyce dan Weil (2009) model pembelajaran memiliki empat unsur dasar yang meliputi syntac, principles of reaction, social sistem dan support system. Model pembelajaran dalam kurikulum 2013 memiliki lima unsur yaitu empat unsur dasar dari Joyce dan Weil ditambah instructional dan nurturant effect (Dit. PSMA, 2016). Dalam Permendikbud No.103 tahun 2014 kurikulum 2013 terdapat tiga model pembelajaran utama yaitu; model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning), model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning), dan model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (Discovery/Inquiry Learning). Disamping ketiga model pembelajaran tersebut dapat juga dikembangkan model pembelajaran Production Based Education (PBE) sesuai dengan karakteristik pendidikan menengah kejuruan dengan tujuan menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi kerja yang berkaitan dengan kompetensi teknis serta kemampuan kerjasama sesuai tuntutan organisasi kerja. Pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan berbasis keilmuan/saintifik yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, perilaku sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan: 1) difasilitasi untuk mencari tahu, 2) belajar dari berbagai sumber belajar, 3) proses pembelajaran menggunakan pendekatan ilmiah, 4) pembelajaran berbasis kompetensi, 5) pembelajaran terpadu, 6) pembelajaran yang menekankan pada jawaban divergen yang memiliki kebenaran multi dimensi, 7) pembelajaran berbasis keterampilan aplikatif, 8) peningkatan keseimbangan, kesinambungan, dan keterkaitan antara hard-skill dan soft-skills, 9) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sing tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), 10) mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani), 11) pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat, 12) pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, 13) pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik, 14) suasana belajar menyenangkan dan menantang. Pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

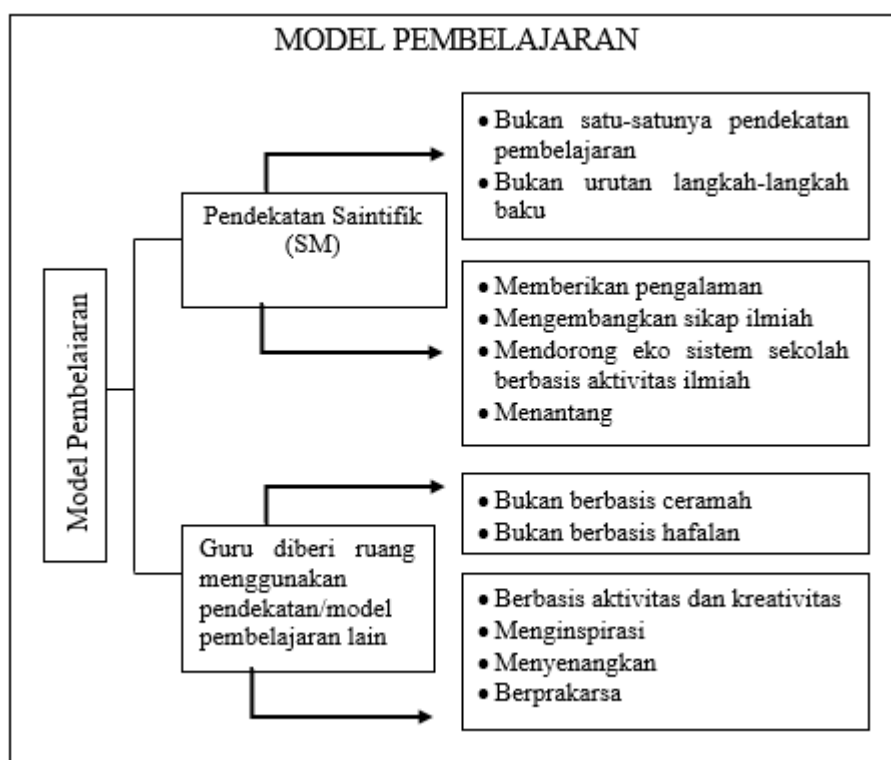
Proses pembelajaran yang mengacu pada pendekatan saintifik, meliputi lima langkah: 1) Mengamati, yaitu kegiatan peserta didik mengidentifikasi melalui indra penglihatan (membaca,

menyimak), pembau, pendengar, pengecap dan peraba pada waktu mengamati suatu objek dengan ataupun tanpa alat bantu. Kegiatan yang dilakukan berupa observasi lingkungan, mengamati gambar, video, tabel dan grafik data, menganalisis peta, membaca berbagai informasi yang tersedia di media massa, internet ataupun sumber lain. Bentuk hasil belajar dari kegiatan mengamati yaitu peserta didik dapat mengidentifikasi masalah, 2) Menanya, yaitu kegiatan peserta didik mengungkapkan apa yang ingin diketahuinya baik yang berkenaan dengan suatu objek, peristiwa, suatu proses tertentu. Kegiatannya berupa membuat pertanyaan secara individu atau kelompok tentang apa yang belum diketahuinya, dan mengajukan pertanyaan tersebut secara lisan maupun tulisan kepada guru, narasumber, peserta didik lainnya atau kepada diri sendiri dengan bimbingan guru sehingga peserta didik dapat mandiri dan menjadi kebiasaan. Pertanyaan harus dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk tetap aktif dan gembira. Bentuknya dapat berupa kalimat pertanyaan atau kalimat hipotesis. Bentuk hasil belajar dari kegiatan menanya yaitu peserta didik dapat merumuskan masalah dan merumuskan hipotesis, 3) Mengumpulkan data, yaitu kegiatan peserta didik mencari informasi sebagai bahan untuk dianalisis dan disimpulkan. Kegiatan nya dapat dilakukan dengan cara membaca buku, mengumpulkan data sekunder, observasi lapangan, uji coba, wawancara, menyebarkan kuesioner, dan sebagainya. Bentuk hasil belajar dari kegiatan mengumpulkan data yaitu peserta didik dapat menguji hipotesis, 4) Mengasosiasi, yaitu kegiatan peserta didik mengolah data dalam bentuk serangkaian kegiatan fisik dan pikiran dengan bantuan peralatan tertentu. Kegiatan peserta didik dalam mengolah data misalnya membuat tabel, grafik, bagan, peta konsep, menghitung, dan pemodelan. Selanjutnya menganalisis data dengan membandingkan ataupun menentukan hubungan antara data yang telah diolahnya dengan teori yang ada sehingga dapat ditarik simpulan dan atau ditemukannya prinsip dan konsep penting yang bermakna dalam menambah skema kognitif, meluaskan pengalaman, dan wawasan pengetahuan. Bentuk hasil belajar dari kegiatan menalar atau mengasosiasi yaitu peserta didik dapat menyimpulkan hasil kajian dari hipotesis, 5) Mengomunikasikan, yaitu kegiatan peserta didik mendeskripsikan dan menyampaikan hasil temuannya dari kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengolah data, serta mengasosiasi yang ditujukan kepada orang lain baik secara lisan maupun tulisan dalam bentuk diagram, bagan, gambar, dan sejenisnya dengan bantuan perangkat teknologi sederhana dan atau teknologi informasi dan komunikasi. Bentuk hasil belajar dari kegiatan mengomunikasikan adalah peserta didik dapat memformulasikan dan mempertanggungjawabkan pembuktian hipotesis.

Model pembelajaran sebagaimana dimaksud pada Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 dan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 adalah model pembelajaran yang menonjolkan aktivitas dan kreativitas, menginspirasi, menyenangkan dan berprakarsa, berpusat pada peserta

didik, otentik, kontekstual, dan bermakna bagi kehidupan peserta didik sehari-hari. Selain ketiga macam model utama tersebut termasuk model pembelajaran lain yang telah lama dikenal dan digunakan oleh guru seperti Jigsaw, TPS (Think Pair Share), GI (Group Investigation), NHT (Number Head Together), Picture and Picture, TSTS (Two Stay and Two Stray), dan lain-lain yang bukan berbasis ceramah atau hafalan.

Guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dengan pendekatan berbasis keilmuan dalam rangka mengembangkan tiga ranah kompetensi yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh.



Gambar 2. Model pembelajaran Dalam Kurikulum 2013

Tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua Kompetensi Dasar (KD) atau materi pelajaran. Model pembelajaran A mungkin tepat digunakan untuk materi pelajaran A1, A2, A3. Bisa juga materi pembelajaran A1 berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran B. Oleh karena itu guru perlu menganalisis rumusan pernyataan setiap KD, karakteristik dan modalitas belajar peserta didik yang akan belajar dengan model tersebut, serta sarana pendukung belajar lainnya, apakah cenderung pada pembelajaran Discovery/Inquiry Learning, Problem Based Learning atau Project Based Learning.

DC (Democracy Card) adalah model pembelajaran yang menggunakan kartu atau potongan kertas manila warna-warni sebagai media pembelajaran, merupakan hasil karya dari, oleh dan untuk peserta didik sendiri sehingga kemudian menggunakan istilah media pembelajaran, merupakan hasil karya dari, oleh dan untuk peserta didik sendiri sehingga kemudian menggunakan istilah democracy card dan disingkat DC. Model Pembelajaran ini dengan cara peserta didik berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan peserta didik yang lain, sintaknya adalah hubungan sosial saling bertukar kartu, membuat soal, tanya jawab menampilkan karakter peserta didik antusias, demokratis, jujur, adil, disiplin, sabar, kreatifitas, antusias, rasa ingin tahu, gemar membaca dan bertanggungjawab. Sintaknya: 1) Peserta didik dibagi menjadi 6 atau 7 kelompok, 2) Tiap kelompok memilih salah satu anggotanya untuk menjadi ketua kelompok, 3) Tiap kelompok diberi tugas membawa 1 lembar kertas manila warna yang berbeda, 4) Kertas dibagi menjadi 32 lembar, 5) Ketua kelompok mengumpulkan dan saling menukar dengan warna yang berbeda dengan ketua kelompok lain, 6) Ketua kelompok kembali ke kelompok dan membagi kartu bermacam-macam warna kepada anggotanya, 7) Peserta didik akan mendapat enam atau tujuh bagian kertas yang berlainan warna, 8) Untuk masing-masing peserta didik kertas dibentuk sama, dibentuk menurut kreatifitas peserta didik (bentuk bulat, bentuk mobil, bentuk bunga, hello kitty dsb), 9) Membuat pertanyaan di setiap kertas/ kartu beserta jawabannya, 10) Membuat komitmen/ kesepakatan bersama misalnya, tidak boleh memilih teman yang itu-itu saja (adil, toleransi), tidak diperkenankan soal sama dengan yang sudah dibaca (jujur), jika sudah ditunjuk tetapi tidak segera menjawab maka dianggap gugur (konsekwen), perlu ditunjuk yang lain, dll, 11) Guru mengawali bertanya tentang topik yang dibahas, peserta didik yang dapat menjawab maju ke depan, dilanjutkan membaca soal di kartu yang dibuatnya, 12) Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan maju ke depan, dilanjutkan membaca soal di kartu yang dibuatnya. Peserta didik yang soalnya sudah dijawab menempelkan kartu soal di papan, 13) Begitu dan seterusnya hingga waktu yang ditetapkan, 14) Menghitung skor yang diperoleh bersama-sama, 15) Nama yang dipanggil mengambil kartu soal yang ditempel di papan tulis atau white board kemudian memperlihatkan kepada guru disaksikan peserta didik yang lain, 16) Melakukan refleksi berupa kesan dan harapan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang baru saja dilaksanakan.

Tabel 1. Kegiatan dan bentuk hasil belajar model DC

| No | Kegiatan yang dilakukan | Deskripsi kegiatan dan bentuk hasil belajar |
|----|-------------------------|---|
| 1 | Mengamati (observing) | • Mengamati dilakukan dengan membaca atau mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan guru |

| | | |
|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Tumbuhnya kedisiplinan (berkaitan dengan pemanfaatan waktu), dan kesabaran dalam membaca atau mendengarkan materi yang disampaikan |
| 2 | Menanya (questioning) | <ul style="list-style-type: none"> • |
| 3 | Mengumpulkan informasi/mencoba (<i>Experimenting</i>) | <ul style="list-style-type: none"> • Dilakukan melalui membaca, membuat soal dan keterkaitan jawaban serta menyajikan hasilnya dalam bentuk produk • Meningkatkan keingintahuan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan membuat kartu soal • Mengembangkan sikap gemar membaca, teliti dan kerja keras |
| 4 | Mengasosiasi (<i>Associating</i>) | <ul style="list-style-type: none"> • --- • --- |
| 5 | Mengomunikasikan (<i>Communicating</i>) | <ul style="list-style-type: none"> • Dilakukan dalam bentuk kegiatan tanya jawab (menyampaikan hasil konseptualisasi) tentang pengetahuan, keterampilan, dan penerapannya dalam bentuk lisan, tulisan, dan produk • Tumbuhnya sikap konsekwen, adil, toleransi, kemampuan menjawab dengan antusias (berkaitan keinginan mendapat point tinggi), mengembangkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. |

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak harus dilaksanakan semuanya pada setiap pertemuan. Guru dapat memfokuskan kegiatan mana yang akan diajarkan, sesuai dengan KD yang harus dicapai peserta didik. Dalam implementasi model pembelajaran DC kegiatan pembelajaran harus dikembangkan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik.

Tabel 2. Langkah kegiatan pembelajaran model pembelajaran DC

| Tahap Kegiatan | Rincian Kegiatan | Alokasi Waktu |
|----------------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ul style="list-style-type: none"> • Menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran berdoa, mengecek kehadiran siswa, menyanyikan lagu Indonesia Raya, menyiapkan kegiatan literasi di awal pembelajaran (jika dimungkinkan) • Memotivasi siswa dengan mengemukakan manfaat pembelajaran • Memberikan informasi melalui slide dengan LCD (jika diperlukan) • Melakukan apersepsi untuk mereview materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari. • Menjelaskan tujuan pembelajaran, menyampaikan cakupan materi. | 15' |
| Kegiatan Inti (*) | Kegiatan Pertama ($\pm 10'$) <ul style="list-style-type: none"> • Membentuk kelompok dan pemilihan ketua kelompok • Tiap kelompok memotong 1 lembar kertas manila warna menjadi 32 potong | 50' |

| | | |
|---------|---|-----|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Ketua kelompok saling menukar potongan kertas dengan ketua kelompok yang lain • Ketua kelompok membagi potongan kertas kepada anggotanya, Tiap peserta didik akan mendapat 6 atau 7 potong kertas yang berlainan warna <p>Kegiatan Kedua ($\pm 10'$)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memotong atau membentuk kertas yang diterima (6 atau 7) sama bentuk dan sesuai kreativitas, tapi beda bentuk dengan peserta didik yang lain • Membuat pertanyaan terbuka pendek/sedang beserta jawaban di kertas yang sudah dibentuknya <p>Kegiatan Ketiga ($\pm 30'$)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat komitmen bersama tentang kesepakatan yang harus ditaati • Guru mengawali pertanyaan pertama, yang bisa menjawab maju kedepan dan membaca soal dalam kartu yang dibuatnya - Jika soal dapat dijawab peserta didik yang lain, kartu di tempel di whiteoard - Jika tidak ada yang dapat menjawab, mengganti dengan soal yang lain, begitu seterusnya • Guru dan peserta didik bersama-sama menghitung skor yang diperoleh • Peserta didik yang dipanggil mengambil kartu miliknya yang ditempel dipapan disaksikan peserta didik yang lain • Memperlihatkan jumlah kartu yang telah ditempel kepada guru | |
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesimpulan hasil kegiatan pembelajaran. • Melakukan refleksi berupa kesan dan harapan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang baru saja dilaksanakan • Pemberian tugas individual untuk membaca buku atau melalui internet materi yang telah disampaikan dan menyampaikan rencana materi pelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru menutup dengan memberi salam | 15' |

Penutup

Model pembelajaran DC tepat diterapkan pada pembelajaran, bahan kajian dan pokok bahasan atau sub pokok bahasan dari berbagai mata pelajaran karena menggunakan waktu dan dana tidak begitu banyak dan hasilnya mudah diserap peserta didik secara maksimal. Model pembelajaran ini dapat mengurangi kejenuhan peserta didik serta merangsang minat belajar peserta didik lebih giat lagi, karena mengandung unsur permainan dan kerjasama dalam pembelajaran. Bahan yang dipakainya pun mudah didapat karena bisa didapatkan di sekitar lingkungan peserta didik.

Daftar Pustaka

- Agus, S. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Jihad, A. & Haris, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Joyce, B., Weil, M., dan Calhoun, E (2009). *Model of teaching; model-model pengajaran. (edisi delapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemdikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud
- Kemdikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Skses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sa'ud, U.S. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2008). *Membangun Sekolah Efektif*. Jogjakarta: Hikayat Publishing.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.