

Analisis Deskriptif Inovasi Strategi dan Metode Pembelajaran dalam Kerangka Merdeka Belajar

Wan Muhammad Fariq

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Bengkalis, Indonesia

one.fariq1@gmail.com

Abstrak

Strategi dan metode pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sebagai guru profesional, dituntut untuk menguasai berbagai strategi dan metode pembelajaran dalam menghadapi industri 4.0. Selain itu, inovasi strategi dan metode pembelajaran akan terus dikembangkan oleh guru guna menjawab tantangan zaman, terlebih lagi dalam konteks merdeka belajar. Tulisan ini mengulas model inovasi strategi dan metode pembelajaran yang sedang dikembangkan dalam beberapa literatur. Jenis penelitian ini adalah kajian pustaka dengan menggunakan analisis deskriptif. Tulisan ini menyimpulkan bahwa ada 8 (delapan) jenis strategi yang dapat digunakan oleh guru, yaitu: Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI), Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM), Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Daya Pikir Keterampilan (SPPKB), Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK), Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL), Strategi Pembelajaran Afektif dan Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer dan Elektronik (E-Learning). Selain itu terdapat 14 (empat belas) metode pembelajaran yaitu: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi dan eksperimen, metode simulasi, metode resitasi, metode latihan keterampilan (Drill), Metode Peer Teaching, metode pemecahan masalah (*Problem Solving*), metode pengajaran tim (*Team Teaching*), metode kunjungan lapangan (*Field Trip*), metode proyek (*Project Method*), metode bagian (*Teileren Method*) dan metode global (*Ganze Method*).

Kata kunci: *Inovasi, Strategi, Metode Pembelajaran, Guru*

Pendahuluan

Strategi dan metode merupakan elemen yang sangat penting dalam pembelajaran. Penggunaan strategi, guru akan lebih mudah mengidentifikasi informasi dan mengelola setiap langkah pembelajaran agar dapat dilakukan secara efektif. Begitu juga dengan metode, hal tersebut lebih memudahkan proses dan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat mencapai apa yang telah direncanakan dengan semudah dan semudah mungkin. Tuntutan terhadap guru semakin kompleks di era revolusi Industri 4.0. Guru dituntut memahami tantangan dan strategi dalam menghadapi era tersebut (Angsana, 2019). Di samping itu, siswa juga dituntut untuk berfikir secara kritis. Pendekatan dan desain pembelajaran lebih cenderung studi kasus untuk memantik keaktifan mereka (Rahayu, 2021).

Terlebih dalam konteks merdeka belajar, strategi dan metode pembelajaran berperan penting dalam konteks pendidikan.

Diskusi tentang strategi dan metode pembelajaran bukanlah hal baru dalam dunia pendidikan. Semisal penelitian yang dilakukan Claire E Weinstein dan Richard E Mayer yang membahas mengenai strategi pembelajaran (Weinstein & Mayer, t.t.), penelitian Virginia Locastro tentang strategi belajar dan lingkungan belajar (Locastro, 1994), penelitian Fransico Cano-Garcia dan Fernando Justicia tentang strategi, gaya dan pendekatan pembelajaran (Cano-Garcia & Justicia-Justicia, 1994) dan masih banyak lagi. Adapun penelitian yang berkaitan dengan metode seperti penelitian Michael J. Price dan Richard M. Felder tentang metode pengajaran dan pembelajaran induktif (Prince & Felder, 2006), penelitian Scott A Engum, Pamela Jeffries dan Lisa Fisher yang membahas pendidikan berbasis komputer dan metode pembelajaran tradisional (Engum dkk., 2003) dan lainnya. Penelitian yang penulis teliti ini merupakan kumpulan teori-teori lama dan teori-teori terbaru mengenai strategi dan metode pembelajaran saat ini.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan jenis telaah kepustakaan (*literature review*) yang menurut Arksey bahwa semua metode tinjauan literatur menawarkan seperangkat alat yang perlu digunakan peneliti secara tepat (Arksey & O'Malley, 2005). Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan artikel, buku, jurnal dan sumber lainnya yang relevan dengan topik pembahasan. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu analisis deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Definisi Strategi Pembelajaran

Secara umum, strategi dipahami sebagai cara melakukan sesuatu. Strategi pembelajaran merupakan cara melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Yaumi, 2018, hlm. h. 59). Strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perilaku pelajar yang dimaksudkan untuk mempengaruhi bagaimana pelajar memproses informasi (R. E. Mayer, 1988).

Dick, Carey, dan Carey sebagaimana dikutip oleh Muhammad Yaumi membedakan strategi pembelajaran mikro dan makro. Strategi pembelajaran mikro adalah berbagai aktivitas belajar dan mengajar seperti diskusi kelompok, membaca mandiri, studi kasus, ceramah, simulasi komputer, *worksheet*, proyek kelompok kooperatif, dan sebagainya. Sebaliknya, strategi pembelajaran makro mencakup kegiatan belajar dan mengajar mulai dari tahap awal memberi motivasi kepada peserta didik sampai pada penguasaan topik-topik yang mengantarkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran mikro itulah disebut dengan metode pembelajaran sebagaimana yang dikatakan oleh AT&T yang dikutip oleh Suparman (Yaumi, 2018, hlm. h. 59).

Macam-macam Strategi Pembelajaran

Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE)

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi yang menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa agar siswa dapat menguasai mata pelajaran tersebut secara optimal. Hal tersebut merupakan bentuk pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru karena guru memegang peranan yang sangat penting atau dominan dalam strategi ini. Guru menyajikan dalam rumusan yang disusun dengan baik, sistematis, dan lengkap agar siswa tetap menyimak dan mencerna dengan baik dan tepat (Aji & Budiyo, 2018).

Menurut Jhon D. W. Andrews, strategi pembelajaran ekspositori melalui tiga langkah, yaitu: (1) Pengenalan konsep. Artinya siswa diberikan orientasi umum terhadap materi; (2) Bekerja dengan bahan baku atau data dari subjek yang ada; dan (3) Generalisasi, yaitu meminta siswa untuk memperluas, menggeneralisasi dan menguji pengetahuan yang baru diperoleh (Andrews, 1984).

Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI)

Strategi pembelajaran inkuiri adalah metode diskusi yang dipandu oleh guru, di mana guru mengajukan serangkaian pertanyaan terbuka ke kelas, meminta siswa untuk menulis tanggapan individu mereka, dan mendorong diskusi di antara siswa (Crawford dkk., 2005, hlm. h. 90). Strategi Pembelajaran Inkuiri bisa juga diartikan sebagai rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk menemukan jawaban atas suatu masalah yang dihadapinya (Aji & Budiyo, 2018).

Pembelajaran berbasis inkuiri ini merupakan pendekatan yang mencakup metode pengaktifan, bentuk organisasi yang berbeda dan paling tidak pembelajaran berbasis masalah di mana guru tidak mentransfer materi pelajaran dengan menggunakan presentasi dalam bentuk yang lengkap, tetapi dia menciptakan pengetahuan dengan penggunaan pemecahan masalah dan sistem pertanyaan yang diajukan (Serafin dkk., 2015). Kelompok inkuiri digunakan untuk merangsang siswa menjadi penanya yang terampil dalam mengajukan pertanyaan. Mereka juga memungkinkan siswa untuk menguji validitas hipotesis, menentukan dengan pengalaman langsung apakah hipotesis itu valid (Donald C. dkk., 2010, hlm. h. 267).

Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM)

Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) adalah siswa bekerja dalam kelompok kolaboratif kecil dan mempelajari apa yang perlu mereka ketahui untuk memecahkan masalah. Guru bertindak sebagai fasilitator untuk membimbing belajar siswa (Hmelo-Silver, 2004).

Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) merupakan metode pendidikan yang menggunakan masalah dunia nyata seperti konteks penting, agar siswa berpikir kritis dan mencapai keterampilan untuk memecahkan masalah yang diusulkan, hasil yang diperoleh dalam kerangka proyek profil menekankan bahwa kualitas komunikasi antara guru dan siswa

sangat penting, guru dianggap sebagai mitra, sebagai peserta aktif, selama kegiatan pelatihan. Lebih dari itu, guru harus lebih memperhatikan umpan balik yang diterima dari siswa, untuk mengontrol dan menyesuaikan proses pelatihan dengan baik (Gorghiu dkk., 2015). Di samping itu, ia penting untuk dikembangkan karena manusia harus menghadapi masalah. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) diharapkan dapat memberikan pelatihan dan kemampuan masing-masing untuk dapat memecahkan masalah, dari yang sederhana hingga yang kompleks (Aji & Budiyono, 2018).

Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB)

SPPKB merupakan strategi pembelajaran yang menekan kepada kemampuan berpikir siswa. Joy dan Weil sebagaimana dikutip oleh Wina Sanjaya menempatkan model pembelajaran ini ke dalam bagian model pembelajaran *Cognitive Growth: Increasing the Capacity to Think* (Sanjaya, 2016, hlm. h. 225). Model strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir (SPPKB) adalah model pembelajaran yang bertumpu kepada pengembangan kemampuan berpikir siswa melalui telaahan fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajukan (Sanjaya, 2016, hlm. h. 226-227).

Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK)

Strategi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berdasarkan pendekatan kelompok kecil untuk mengajar yang membuat siswa bertanggung jawab atas pencapaian individu dan kelompok (Donald C. dkk., 2010, hlm. h. 268). Ia juga merupakan pendekatan generik dalam mengajar yang telah melahirkan berbagai metode untuk memfasilitasi pembelajaran bersama dalam kelompok-kelompok kecil. Ini adalah cara untuk membangun 'hubungan tertentu' antara siswa dan guru yang menciptakan 'iklim tertentu' yang mendorong siswa untuk melibatkan pikiran, pengetahuan, dan perasaan mereka dalam proses pembelajaran (Sharan, 2010).

Menurut Johnson & Johnson sebagaimana dikutip oleh Lori Kupczynski dkk bahwa strategi pembelajaran kooperatif menggabungkan lima elemen penting: (1) saling ketergantungan positif; (2) akuntabilitas individu; (3) interaksi promotif tatap muka; (4) keterampilan sosial; dan (5) pemrosesan kelompok (Kupczynski dkk., 2012).

Adapun manfaat dari strategi pembelajaran kooperatif adalah berfikir tingkat tinggi, motivasi dan semangat, mempelajari keterampilan interpersonal, dan empromosikan pemahaman antar pribadi dan antar kelompok (Crawford dkk., 2005, hlm. h. 48).

Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL)

Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL) adalah konsep pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan mereka dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Aji & Budiyono, 2018).

Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL) meliputi 8 komponen: (1) membuat koneksi yang berarti; (2) melakukan pekerjaan penting; (3) pembelajaran mandiri; (4) berkolaborasi;

(5) berpikir kritis dan kreatif; (6) memelihara individu; (7) mencapai standar tinggi dan; (8) menggunakan penilaian otentik (Johnson, 2002, hlm. h. 24).

Strategi Pembelajaran Afektif

Strategi pembelajaran sikap pada umumnya menghadapi siswa pada situasi yang mengandung konflik atau situasi yang problematis. Melalui situasi ini diharapkan siswa dapat mengambil keputusan berdasarkan nilai yang dianggapnya baik (Sanjaya, 2016, hlm. h. 279). Beberapa model di antaranya: model konsiderasi (yang dikembangkan Mc. Paul), model pengembangan kognitif (yang dikembangkan Lawrence Kohlberg) dan teknik mengklafikasi nilai.

Ada beberapa kesulitan dalam pembelajaran afektif di antaranya: (1) selama ini proses pendidikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku cenderung diarahkan untuk pembentukan intelektual; (2) sulitnya melakukan kontrol karena banyaknya faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sikap seseorang; (3) keberhasilan pembentukan sikap tidak bisa dievaluasi dengan segera; (4) pengaruh kemajuan teknologi yang menyuguhkan anekan pilihan program acara, berdampak pada pembentukan karakter anak(Sanjaya, 2016, hlm. h. 286-287).

Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer dan Berbasis Elektronik (E-Learning)

Menurut Rosenberg sebagaimana dikutip oleh Leonardo Caporerello dan Giacomo Sarchioni bahwa *e-learning* adalah penggunaan teknologi Internet untuk memberikan beragam solusi yang meningkatkan pengetahuan dan kinerja(Caporarello & Sarchioni, 2014). Sedangkan menurut Welsd, dkk *e-learning* dapat didefinisikan sebagai penggunaan teknologi jaringan komputer, terutama melalui intranet untuk menyampaikan informasi dan instruksi kepada individu (Welsh dkk., 2003).

Berbicara tentang persepsi e-Learning, dapat dibagi menjadi 2 (dua) jenis, yaitu (Priyahita, 2020): (a) Berbasis elektronik. Sistem pembelajaran cenderung menggunakan konsep teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berlatar belakang elektronik. Pemanfaatannya tidak hanya berbasis internet saja, melainkan perangkat elektronik lainnya seperti film, Over Head Projectors (OHP), video, proyektor, dan lain-lain, (b) Berbasis internet. Sedikit berbeda dari sebelumnya jenisnya, penggunaan e-Learning berbasis internet mengandalkan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrumen utamanya. Sistem pembelajaran diperlukan untuk menggunakan Internet. Untuk menerapkan jenis ini, sekolah atau lembaga pendidikan harus memiliki komputer yang terhubung ke Internet. Akibatnya tingkat keleluasaan dalam mengakses materi pembelajaran meningkat karena tidak dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu, serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Definisi Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Latin *meta* yang berarti melalui, dan *hodos* yang berarti *jalan ke* atau *cara ke*. Sedangkan menurut istilah ialah suatu sistem atau cara yang mengatur suatu cita-cita (Uhbiyati, 2013, hlm. h. 163). Lebih spesifik lagi Ramayulis menyimpulkan

bahwa metode adalah seperangkat cara, dan jalan yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi *tertentu* yang dirumuskan dalam silabi mata pelajaran (2013, hlm. h. 272). Sedangkan Nana Sudjana berpendapat, metode mengajar adalah cara yang digunakan guru mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran (Sudjana, 2013, hlm. h. 76).

Macam-macam Metode Pembelajaran

Metode Ceramah

Metode ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik, dan didukung dengan alat dan media, serta *memperhatikan* batas-batas kemungkinan penggunaannya (Sudjana, 2013, hlm. h. 77).

Kelebihan metode ini diantaranya: (1) ceramah merupakan metode yang 'mudah' dan 'mudah' untuk dilakukan; (2) ceramah dapat menyajikan materi pelajaran yang luas; (3) ceramah *dapat* memberikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan; dan (5) organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana (Sanjaya, 2016, hlm. h. 148).

Kekurangan metode ini di antaranya: (1) materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari *ceramah* akan terbatas pada apa yang dikuasai guru; (2) ceramah yang tidak disertai dengan peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme; (3) guru yang kurang memiliki kemampuan bertutur yang baik, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan; dan (4) melalui ceramah, sangat sulit mengetahui apakan seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum (Sanjaya, 2016, hlm. h. 148-149).

Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang mungkin terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa (Sudjana, 2013, hlm. h. 78). Ia merupakan jembatan komunikasi atau kerjasama antara guru dan siswa (Liu, 2017).

Menurut hemat penulis, metode ini mempunyai kelebihan bahwa pembelajaran bersifat dua arah, sehingga materi yang dibahas saling mengisi satu sama lain sesuai dengan pengalaman membaca. Akan tetapi perlu digarisbawahi bahwa guru harus banyak membaca literatur yang berkaitan dengan tema agar kewibawaan guru tetap terjaga. Di samping kelebihan juga terkadang mempunyai kelemahan, yaitu tidak semua siswa berani bertanya.

Metode Diskusi

Metode diskusi adalah pertukaran gagasan dan opini di antara para siswa atau guru (Smaldino dkk., 2011, hlm. h. 36). Menurut Killen sebagaimana yang dikutip oleh Wina Sanjaya bahwa tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan (Sanjaya, 2016, hlm. h. 154).

Kelebihan metode ini adalah menarik, menantang, inkusif dan kesempatan gagasan baru. Sedangkan kekurangannya adalah berpotensi melibatkan partisipasi terbatas, terkadang tidak menantang dan tingkat kesulitan (Smaldino dkk., 2011, hlm. h. 36).

Metode Demonstrasi dan Eksperimen

Metode demonstrasi adalah para pemelajar melihat contoh nyata atau aktual dari sebuah keterampilan atau prosedur untuk dipelajari (Smaldino dkk., 2011, hlm. h. 32). Perbedaan utama antara demonstrasi dan eksperimen, hanya pada pelaksanaan. Demonstrasi hanya mempertunjukkan sesuatu proses di depan kelas. Sedangkan eksperimen memberi kesempatan kepada siswa melakukan percobaan sendiri tentang proses yang dimaksud. Namun demikian, demonstrasi itu sendiri jika dirangkaikan dengan eksperimen dapat mempertinggi efektivitas pembelajaran yang dilaksanakan (Asra, 2008, hlm. h. 101-102).

Kelebihan metode ini adalah melihat sebelum melakukan, panduan tugas, penghematan suplai dan keamanan. Sedangkan kekurangannya adalah tidak langsung dikerjakan, pandangan terbatas dan masalah mengikuti (Smaldino dkk., 2011, hlm. h. 32).

Metode Simulasi

Simulasi dapat diartikan sebagai suatu cara pembelajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Jadi, simulasi pada dasarnya semacam permainan dalam pembelajaran yang diangkat dari realita kehidupan. Tujuannya untuk memberikan pemahaman tentang sesuatu konsep atau prinsip atau dapat juga untuk melatih kemampuan memecahkan masalah yang bersumber dari realita kehidupan. Bentuk simulasi ini bermacam-macam. Bentuk yang populer diantaranya: sosiodrama, psikodrama dan *role playing* (Asra, 2008, hlm. h. 99-100).

Menurut penulis kelebihan metode ini peserta didik semuanya ikut berperan dalam pembelajaran dan mendalami peran masing-masing, sehingga mereka selalu ingat secara detail apa yang dibahas dalam materi. Akan tetapi ada kekurangan metode ini yaitu manajemen waktu. Karena untuk simulasi harus mempunyai waktu yang banyak.

Metode Resitasi

Resitasi atau penugasan tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi lebih luas dari itu. Tugas bisa dilaksanakan di rumah, di sekolah, di perpustakaan, dan di tempat lainnya. Resitasi merangsang anak untuk aktif belajar baik secara individual maupun secara kelompok (Sudjana, 2013, hlm. 81). Menurut Backer, resitasi adalah mode instruksi langsung di mana seorang guru mengajukan pertanyaan, seorang siswa menanggapi pertanyaan itu, dan guru mengevaluasi tanggapan ini (Backer, 2017). Sedangkan Charles B Schultz dan Timothy R Dangel mendefinisikan resitasi sebagai praktik instruksional di mana peserta didik menanggapi pertanyaan guru dengan secara lisan menyajikan informasi yang sebelumnya diberikan kepada mereka (Schultz & Dangel, t.t.).

Menurut penulis, kelebihan metode ini: (a) siswa lebih aktif dibandingkan guru; (a) tingkat penasaran siswa semakin tinggi dengan tugas yang diberikan; dan (c) mandiri. Selain itu metode ini mempunyai kelemahan: (a) kesulitan mencari referensi; (b) ketidakpahaman

siswa terhadap petunjuk tugas; dan (c) siswa merasa terbebani jika tidak mempunyai dasar pemahaman.

Metode Latihan Keterampilan (*Drill*)

Menurut Akinpelu sebagaimana dikutip oleh Umar Mohammed Kani, dkk bahwa *drill* adalah metode yang sering digunakan dalam metode pengajaran tradisional agar siswa memperoleh dasar-dasar pertama suatu mata pelajaran (Kani dkk., 2015). Metode drill merupakan suatu cara mengajar dimana siswa melakukan kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari yang dipelajari (Yohaidah, t.t.).

Peer Teaching Method

David Boud mendefinisikan *peer learning* dalam arti luas, kemudian, sebagai 'siswa belajar dari dan dengan satu sama lain baik secara formal maupun informal. Penekanannya adalah pada proses pembelajaran, termasuk dukungan emosional yang ditawarkan peserta didik satu sama lain, sebanyak tugas belajar itu sendiri (Boud, 2001).

Dalam pendidikan tinggi, James H. Fret dan N.A. Whitman berpandangan ada lima jenis *peer teaching* yang terbagi 2 kelompok: *kelompok pertama* pengajar yang direkrut dari mahasiswa yang lebih senior yang telah berhasil mengambil kursus tertentu, dikenal dengan "rekan dekat" dan itu ada 3 (tiga), yaitu asisten pengajar, tutor dan konselor. Sedangkan *kelompok kedua* yaitu kemitraan dan kelompok kerja. Ini lebih dikenal dengan "rekan sejawat". Karena mereka berada pada tingkat yang sama. Kemitraan mengacu pada hubungan satu dengan yang lainnya di mana dua siswa berinteraksi sebagai guru dan pelajar, dan kelompok kerja mengacu pada kelompok siswa yang berbagi tugas bersama (Frey & Whitman, 1990).

Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving Method*)

Metode problem solving bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam problem solving dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan (Sudjana, 2013, hlm. h. 85). Ia merupakan area psikologi kognitif yang berhubungan dengan proses terlibat dalam memecahkan masalah (Pal & Poyen, 2017). *Problem solving* adalah pemrosesan kognitif yang diarahkan untuk mengubah situasi tertentu menjadi situasi tujuan ketika tidak ada metode solusi yang jelas tersedia untuk pemecah masalah (T. E. Mayer, 1999). Sedangkan menurut Donald R. Woods *problem solving* yaitu proses yang digunakan untuk mendapatkan jawaban terbaik untuk yang tidak diketahui, atau keputusan yang tunduk pada beberapa kendala (Woods dkk., 1997).

Menurut Jamin Carson ada beberapa langkah dalam metode *problem solving*, yaitu: (a) membaca, yaitu ketika seseorang mengidentifikasi masalah; (b) mengeksplorasi, yaitu ketika seseorang mencari pola atau upaya untuk menentukan konsep atau prinsip yang dimainkan dalam masalah; (c) memilih strategi, yaitu di mana seseorang menarik kesimpulan atau membuat hipotesis tentang bagaimana memecahkan masalah berdasarkan apa yang dia temukan pada langkah satu dan dua (d) menyelesaikan masalah, yaitu setelah metode

dipilih, siswa menerapkannya pada masalah; dan (e) meninjau dan memperluas, yaitu di mana siswa memverifikasi jawabannya dan mencari variasi dalam metode pemecahan masalah (Carson, t.t.).

Metode Pengajaran Beregu (*Team Teaching*)

Team teaching pada dasarnya ialah metode mengajar; dua orang guru atau lebih bekerja sama mengajar sebuah kelompok siswa (Sudjana, 2013, hlm. h. 86). Menurut Francis J. Buckley, S.J., *team teaching* yaitu semua anggota tim menghadiri beberapa atau semua sesi kelas untuk mengamati, berinteraksi, bertanya, dan belajar (Buckley, S.J., 2000).

Menurut Goetz ada dua kategori *team teaching*: (a) kategori A, yaitu dua atau lebih instruktur mengajar siswa yang sama pada waktu yang sama di dalam kelas yang sama. Kategori A ini ada beberapa jenis, yaitu: *team teaching* tradisional, pembelajaran kolaboratif, *supportive team teaching*, intruksi parallel, kelas terpisah yang dibedakan dan guru pemantau), (b) kategori B, yaitu instruktur bekerja sama tetapi tidak harus mengajar kelompok siswa yang sama atau harus mengajar pada waktu yang sama. Kategori B ini ada beberapa jenis, yaitu : anggota tim bertemu untuk berbagi ide dan sumber daya tetapi berfungsi secara independen, tim guru berbagi pusat sumber daya yang sama, mengajar sub-kelompok yang berbeda dalam seluruh kelompok, satu individu merencanakan kegiatan instruksional untuk seluruh tim dan anggota tim berbagi perencanaan, tetapi setiap instruktur mengajarkan bidang keterampilan khusus mereka sendiri kepada seluruh kelompok siswa (Goetz, 2000).

Menurut Eisen & Tisdell ada beberapa kelebihan *team teaching*, diantaranya: (a) berbagi kekuatan dengan rekan guru untuk membuka jalan berbagi kendali dengan siswa; (b) untuk mengamati secara langsung apa yang dilakukan para profesional lainnya di kelas untuk berkontribusi pada pemodelan praktik terbaik; dan (c) untuk mendapatkan wawasan sambil mengembangkan kurikulum bersama, penilaian perencanaan, dan pengorganisasian materi (Laughlin dkk., t.t.).

Adapun kekurangan dalam *team teaching* ini bagi guru adalah masalah elemen waktu. Sedangkan kekurangan bagi peserta didik adalah karena banyak padangan masalah topik yang diangkat dikelas, akibatnya banyak nuansa abu-abu (Goetz, 2000).

Metode Karya wisata (*Field Trip*)

Karyawisata dalam arti metode mengajar mempunyai arti tersendiri yang berbeda dengan karyawisata dalam arti umum. Karyawisata di sini berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar (Sudjana, 2013, hlm. h. 87). Ia juga dapat didefinisikan sebagai jenis pembelajaran pengalaman yang membawa siswa keluar dari pengaturan kelas tradisional ke dalam mode pembelajaran baru (Ramachandiran & Dhanapal, 2016).

Menurut penulis, metode ini mempunyai kelebihan, yaitu: (a) siswa menyaksikan secara langsung materi yang dibahas, bukan sekedar teori; (b) siswa merasa senang dengan apa yang mereka lihat secara langsung dari materi yang dibahas. Akan tetapi metode ini juga

mempunyai kelemahan, yaitu (a) terkadang harus memakan biaya yang tinggi; (b) lokasi yang jauh; dan (c) keselamatan seluruh siswa selama perjalanan.

Metode Proyek (*Project Method*)

Menurut Albery sebagaimana dikutip oleh Grady Roberts dan Julie Harlin, sebuah proyek adalah suatu kegiatan, yang tujuannya adalah hasil atau pencapaian suatu tujuan, selain pembelajaran (yaitu perolehan pengetahuan, keterampilan, dll.) yang bernilai bagi murid. Dia lebih lanjut menguraikan bahwa metode proyek adalah teknik yang digunakan oleh seorang guru di mana tujuan atau produk yang nyata memberikan motivasi untuk penyelesaian. Akuisisi pengetahuan adalah produk sampingan dari metode proyek. Meskipun berharga, Albery mengakui bahwa metode proyek tidak boleh menjadi satu-satunya teknik yang digunakan dalam mendidik siswa (Roberts & Harlin, 2007).

Metode Bagian (*Teileren Method*)

Menurut Suhendro sebagaimana dikutip oleh Budi Herdiana, dkk, metode teileren merupakan salah satu metode pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan bagian demi bagian dari elemen-elemen suatu bahan pembelajaran (Herdiana dkk., 2018).

Metode Global (*Ganze Method*)

Menurut Amir sebagaimana dikutip oleh Farida Riyadi, dkk, metode Global adalah metode pengajaran dimana siswa diminta untuk membaca seluruh materi dan kemudian mereka melanjutkan resume yang mereka dapatkan atau yang mereka ambil sebagai inti materi (Riyadi dkk., 2022).

Kesimpulan

Strategi dan metode pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Strategi pembelajaran merupakan cara melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran yaitu cara yang ditempuh oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam tulisan ini menyimpulkan ada 8 (delapan) jenis strategi yang bisa digunakan oleh guru, yaitu: Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI), Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM), Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB), Strategi Pembelajaran Kooperatif (SPK), Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL), Strategi Pembelajaran Afektif dan Strategi Pembelajaran Berbasis Komputer dan Berbasis Elektronik (E-Learning). Adapun metode pembelajaran bisa dilaksanakan dengan 14 (empat belas), yaitu: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi dan eksperimen, metode simulasi, metode resitasi, metode latihan keterampilan (*Drill*), *Peer Teaching Method*, metode pemecahan masalah (*Problem Solving Method*), metode pengajaran beregu (*Team Teaching*), metode karya wisata (*Field Trip*), metode proyek (*Project Method*), metode bagian (*Teileren Method*) dan metode global (*Ganze Method*).

Referensi

- Aji, W. N., & Budiyo, S. (2018). *The Teaching Strategy of Bahasa Indonesia in Curriculum 2013*. 7.
- Andrews, J. D. W. (1984). Discovery and Expository Learning Compared: Their Effects on Independent and Dependent Students. *The Journal of Educational Research*, 78(2), 80–89. <https://doi.org/10.1080/00220671.1984.10885578>
- Angsana, J. (2019). *TANTANGAN DAN STRATEGI GURU DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN*.
- Arksey, H., & O'Malley, L. (2005). Scoping studies: Towards a methodological framework. *International Journal of Social Research Methodology*, 8(1), 19–32. <https://doi.org/10.1080/1364557032000119616>
- Backer, D. I. (2017). The Politics of Recitation: Ideology, Interpellation, and Hegemony. *Harvard Educational Review*, 87(3), 357–379. <https://doi.org/10.17763/1943-5045-87.3.357>
- Boud, D. (2001). Making the Move to Peer Learning. *Peer Learning in Higher Education: Learning from and with Each Other*, 1–17.
- Buckley, S.J., F. J. (2000). *Team Teaching; What, Why, and How?* Sage.
- Cano-Garcia, F., & Justicia-Justicia, F. (1994). Learning strategies, styles and approaches: An analysis of their interrelationships. *Higher Education*, 27(2), 239–260. <https://doi.org/10.1007/BF01384091>
- Caporarello, L., & Sarchioni, G. (2014). *E-LEARNING: THE RECIPE FOR SUCCESS*. 10(1), 12.
- Carson, J. (t.t.). A Problem With Problem Solving: Teaching Thinking Without Teaching Knowledge. *Problem Solving*, 8.
- Crawford, A., Saul, W., Mathews, S. R., & Makinster, J. (2005). *Teaching And Learning Strategies For The Thinking Classroom*. The International Debate Education Association.
- Donald C., O., Robert J., H., Richard C., C., Michael S., T., & Abbie H., B. (2010). *Teaching Strategies; A Guide to Effective Instruction*. Cengage Learning.
- Engum, S. A., Jeffries, P., & Fisher, L. (2003). Intravenous catheter training system: Computer-based education versus traditional learning methods. *The American Journal of Surgery*, 186(1), 67–74. [https://doi.org/10.1016/S0002-9610\(03\)00109-0](https://doi.org/10.1016/S0002-9610(03)00109-0)

- Frey, J. H., & Whitman, N. A. (1990). Peer Teaching: To Teach Is to Learn Twice. *Teaching Sociology*, 18(2), 265. <https://doi.org/10.2307/1318523>
- Goetz, K. (2000). *Perspectives on Team Teaching*. <https://people.ucalgary.ca/~egallery/goetz.html>
- Gorghiu, G., Drăghicescu, L. M., Cristea, S., Petrescu, A.-M., & Gorghiu, L. M. (2015). Problem-based Learning—An Efficient Learning Strategy in the Science Lessons Context. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 191, 1865–1870. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.570>
- Herdiana, B., Aria, M., Rahajoeningroem, T., Kurniawan, B., Utama, J., & Hartono, B. (2018). Penerapan Metode Integrasi Teileren-Poject pada Program Inovasi IPTEK dan Kreativitas Guru-Guru Elektronika Industri di SMKN 9 Kabupaten Garut dalam Kegiatan Workshop Aplikasi Mikrokontroler. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 41. <https://doi.org/10.22146/jpkm.32696>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Johnson, E. B. (2002). *Teaching and Learning*. Corwin Press, Inc.
- Kani, U. M., Sa'ad, T. U., & Polytechnic, A. T. A. (2015). Drill as a Process of Education. *European Journal of Business and Management*, 4.
- Kupczynski, L., Mundy, M. A., Goswami, J., & Meling, V. (2012). COOPERATIVE LEARNING IN DISTANCE LEARNING: A MIXED METHODS STUDY. *International Journal of Instruction*, 10.
- Laughlin, K., Nelson, P., & Donaldson, S. (t.t.). *Successfully Applying Team Teaching with Adult Learners*. 8.
- Liu, L. (2017). Application of Cooperative Principle and Politeness Principle in Class Question-answer Process. *Theory and Practice in Language Studies*, 7(7), 563. <https://doi.org/10.17507/tpls.0707.10>
- Locastro, V. (1994). Learning Strategies and Learning Environments. *TESOL Quarterly*, 28(2), 409. <https://doi.org/10.2307/3587445>
- Mayer, R. E. (1988). LEARNING STRATEGIES: AN OVERVIEW. Dalam *Learning and Study Strategies* (hlm. 11–22). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-742460-6.50008-6>

- Mayer, T. E. (1999). *Encyclopedia of Creativity: Vol. II*. Academic Press.
- Pal, A., & Poyen, Er. F. B. (2017). Problem Solving Approach. *International Journal of Advanced Engineering Research and Science*, 4(5), 184–189. <https://doi.org/10.22161/ijaers.4.5.29>
- Prince, M. J., & Felder, R. M. (2006). Inductive Teaching and Learning Methods: Definitions, Comparisons, and Research Bases. *Journal of Engineering Education*, 95(2), 123–138. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.2006.tb00884.x>
- Priyahita, R. (2020). The Utilization of E-Learning and Artificial Intelligence in the Development of Education System in Indonesia. *Proceedings of the 2nd Jogjakarta Communication Conference (JCC 2020)*. 2nd Jogjakarta Communication Conference (JCC 2020), Yogyakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.061>
- Rahayu, K. N. S. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia Di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Ramachandiran, M., & Dhanapal, S. (2016). Evaluation of the Effectiveness of Field Trips in the Teaching and Learning of Biosciences. Dalam S. F. Tang & L. Logonnathan (Ed.), *Assessment for Learning Within and Beyond the Classroom* (hlm. 159–173). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-10-0908-2_15
- Ramayulis. (2013). *Ilmu Pendidikan Islam* (cet. X). Kalam Mulia.
- Riyadi, F., Gunawan, Y. I., Firdaus, M. I., & Rohim, A. (2022). THE EFFECT OF GANZE METHOD ON THE EIGHTH GRADE STUDENTS' READING COMPREHENSION AT SMPN 16 KOTA TANGERANG. *Globish: An English-Indonesian Journal for English, Education, and Culture*, 11(1), 70. <https://doi.org/10.31000/globish.v11i1.5595>
- Roberts, G., & Harlin, J. (2007). The Project Method In Agricultural Education: Then And Now. *Journal of Agricultural Education*, 48(3), 46–56. <https://doi.org/10.5032/jae.2007.03046>
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (cet. XII). Prenadamedia Group.
- Schultz, C. B., & Dangel, T. R. (t.t.). The Effects of Recitation on the Retention of Two Personality Types. *American Educational Research Journal*, 10.
- Serafin, Č., Dostál, J., & Havelka, M. (2015). Inquiry-Based Instruction in the Context of Constructivism. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 592–599. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.050>

- Sharan, Y. (2010). Cooperative learning: A diversified pedagogy for diverse classrooms. *Intercultural Education*, 21(3), 195–203. <https://doi.org/10.1080/14675981003760390>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russel, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (T. B.S., Ed.; A. Rahman, Penerj.; cet. I). Kencana.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (cet. XIII). Sinar Baru Algensindo.
- Sumiati, & Asra. (2008). *Metode Pembelajaran* (cet. II). CV Wacana Prima.
- Uhbiyati, N. (2013). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Islam* (cet. I). PT. Pustaka Rizki Putra.
- Weinstein, C. E., & Mayer, R. E. (t.t.). *THE TEACHING OF LEARNING STRATEGIES*. 4.
- Welsh, E. T., Wanberg, C. R., Brown, K. G., & Simmering, M. J. (2003). E-learning: Emerging uses, empirical results and future directions. *International Journal of Training and Development*, 7(4), 245–258. <https://doi.org/10.1046/j.1360-3736.2003.00184.x>
- Woods, D. R., Hrymak, A. N., Marshall, R. R., Wood, P. E., Crowe, C. M., Hoffman, T. W., Wright, J. D., Taylor, P. A., Woodhouse, K. A., & Bouchard, C. G. K. (1997). Developing Problem Solving Skills: The McMaster Problem Solving Program. *Journal of Engineering Education*, 86(2), 75–91. <https://doi.org/10.1002/j.2168-9830.1997.tb00270.x>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (I). Prenadamedia Group.
- Yohaidah, I. (t.t.). *The Use of The Drill Method to Improve Learning Outcomes Ability tJoourW nal heoamrepAageB: utton Shirt on students* <httpw://ietjhourlnnalt.uepli.leedcu/tinudaexl.pDhpi/slJaCSbNiEl/ities>. 8.