



Media Pembelajaran Pada SMPS IT Al Hijrah

Nur Dahyanti¹, Era Yunita², Laila Ali Tanjung³, Aji Pramudya⁴, Ibnu Qital Pasaribu⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Corresponding Author: ✉ ynurda62@gmail.com

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini yaitu membahas mengenai Media pembelajaran dan penerepannya pada SMPS IT Al Hijrah. Metode penelitian ini menggunakan metode Observasi dalam penelitian Media Pembelajaran. Metode observasi adalah suatu metode untuk mendapatkan data dengan menggunakan pengamatan secara langsung pada obyek penelitian. Hasil penelitian Ini yaitu: Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Pada SMPS IT Al Hijrah menerapkan beberapa metode pembelajaran seperti: Metode Ceramah, Metode Demonstrasi, Sosio Drama, Permainan Game, dll.

Keyword

Media, Pembelajaran, Sekolah

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih

banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti

kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode Observasi dalam penelitian Media Pembelajaran. Metode observasi adalah suatu metode untuk mendapatkan data dengan menggunakan pengamatan secara langsung pada obyek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan

menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Adanya metode pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan berdampak positif pada hasil belajar dan prestasi yang optimal. Metode pembelajaran digunakan guru untuk menyajikan materi pelajaran kepada murid di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh murid dengan baik

Penggunaan metode pembelajaran di sekolah beracuan pada Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Saat ini Di sekolah SMPS IT AL HIJRAH menggunakan media pembelajaran yang terikat dengan sarana dan prasarana sekolah, medianya menggunakan proyektor/infocus, papan tulis, atau menggunakan proyek-proyek pendukung lainnya seperti kertas karton dan lain-lain.

SMPS IT AL HIJRAH mempunyai cara sendiri atau langkah-langkah yang digunakan agar tujuan pembelajaran di sekolah tersebut dapat berjalan dengan baik seperti biasanya sekolah SMPS IT AL HIJRAH berpedoman pada kurikulum, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi setelah melewati tahapan evaluasi barulah bisa diaplikasikan dan diterapkan di kelas. Jadi di sekolah ini jika sudah di acc baru bisa diterapkan untuk pertemuan minggu depan, seminggu sebelum pertemuan para guru sekolah harus sudah menyiapkan media pembelajaran yang akan diterapkan kepada murid-murid setiap apa yang tercantum di RPP atau media pembelajaran semaksimal mungkin harus bisa disampaikan setiap langkah demi langkahnya untuk memaksimalkan efisiensi waktunya dan tercapainya tujuan media pembelajaran.

Salah satu guru di SMPS IT AL HIJRAH mengatakan mengapa dalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran, beliau berkata sama-

sama kita ketahui kita sudah memasuki era digital jadi semuanya memerlukan media digital untuk melakukan pembelajaran, kemudian kreativitas, kita tidak bisa melakukan proses pembelajaran mengajar itu dengan menggunakan satu metode saja, seperti halnya hanya menggunakan metode ceramah, harus ada praktek secara langsung atau media lain, untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran, contohnya seperti media visual, seperti guru bahasa Arab yang menggunakan metode mendengarkan lagu bahasa Arab dengan media digital, nah dengan kita menggunakan media tersebut guru bisa memberikan pemahaman serta pembelajaran untuk siswanya dan menambah wawasan baru mengenai perkembangan media pembelajaran, selain itu dari media tersebut guru juga bisa memberikan pertanyaannya-pertanyaan untuk muridnya, untuk menunjang apakah media pembelajaran seperti ini bisa digunakan di sekolah tersebut. Tetapi kembali lagi kepada kreativitas guru bidang studi masing-masing.

Sekolah SMPS IT AL HIJRAH sudah menyediakan fasilitas media pembelajaran untuk guru setra murid-murid di sekolah untuk melakukan pembelajaran. Agar pembelajaran dapat dilakukan dengan maksimal dan mudah dipahami oleh murid-murid, seperti jika membuat proyektor/ infocus, spiker, papan tulis dan alat-alat lainnya yang diperlukan dalam menjalankan media pembelajaran sekolah sudah menyiapkannya.

Model-model Pembelajaran

Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi yang dihadapi

1. Kooperatif (Cooperative Learning).

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (sharing) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena kooperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan

belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing. Jadi model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4 - 5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karakter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi. Sintaks pembelajaran kooperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan

2. Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (daily life modeling), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif - nyaman dan menyenangkan. Pinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi. Ada tujuh indikator pembelajaran kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu modeling (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh), questioning (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi), learning community (seluruh siswa partisipatif dalam belajar kelompok atau individual, minds-on, hands-on, mencoba, mengerjakan), inquiry (identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan), constructivism (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis), reflection (review, rangkuman, tindak lanjut), authentic assessment (penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha siswa, penilaian portofolio, penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara).

3. Pembelajaran Berbasis Masalah

Untuk dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran para ahli pembelajaran menyarankan penggunaan paradigma pembelajaran konstruktivistik dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya perubahan paradigma belajar tersebut terjadi perubahan fokus pembelajaran dari berpusat pada guru kepada belajar 4 berpusat pada siswa. Pembelajaran dengan lebih memberikan nuansa yang harmonis antara guru dan siswa dengan memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk berperan aktif dan

mengkonstruksi konsep-konsep yang dipelajarinya. Pembelajaran yang berpusat pada siswa mempunyai tujuan agar siswa memiliki motivasi tinggi dan kemampuan belajar mandiri serta bertanggungjawab untuk selalu memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Ada beberapa pembelajaran yang berpusat pada siswa yaitu salah satunya adalah pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Dalam usaha memecahkan masalah tersebut mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut. Punaji Setyosari (2006: 1) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu metode atau cara pembelajaran yang ditandai oleh adanya masalah nyata, a real-world problems sebagai konteks bagi mahasiswa untuk belajar kritis dan ketrampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan. Gardner (2007) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan alternatif model pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran ruang kelas yang tradisional. Dengan model pembelajaran berbasis masalah, dosen menyajikan kepada mahasiswa sebuah masalah, bukan kuliah atau tugas. Sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif belajar untuk menemukan dan menyelesaikan masalah. Pembelajaran berbasis masalah mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan menerapkan kecakapan yang penting yaitu pemecahan masalah berdasarkan keterampilan belajar sendiri atau kerjasama kelompok dan memperoleh pengetahuan yang luas. Dosen mempunyai peran untuk memberikan inspirasi agar potensi dan kemampuan mahasiswa dimaksimalkan. Pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik sebagai berikut: a. Belajar diawali dengan masalah b. Masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa c. Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah d. Mahasiswa diberikan tanggungjawab yang besar untuk melakukan proses belajar secara mandiri e. Menggunakan kelompok kecil f. Mahasiswa dituntut untuk mendemonstrasikan apa yang telah dipelajari dalam bentuk kinerja (I wayan Dasna dan Sutrisno, 2007) Dari uraian di atas jelas bahwa dalam pembelajaran berbasis masalah dimulai dengan adanya permasalahan. Masalah yang dijadikan pembelajaran dapat muncul dari mahasiswa atau dosen. Sehingga mahasiswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dijadikan pembelajaran.

4. TGT (Teams Games Tournament)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bis aberbeda. SDetelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi.

Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas. Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangkang mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raport.

5. Model Pembelajaran Tuntas (Mastery Learning)

Model belajar tuntas (Mastery Learning) adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan untuk setiap unit bahan pelajaran baik secara perseorangan maupun kelompok, dengan kata lain apa yang dipelajari siswa dapat dikuasai sepenuhnya. Belajar tuntas menyajikan suatu cara yang sistematis, menarik dan ringkas untuk meningkatkan unjuk kerja siswa ketingkat pencapaian suatu pokok bahasan yang lebih memuaskan. Jika dilihat dari segi sejarah konsep belajar tuntas atau mastery learning berasal dari Washburn dan H. C. Marison pada tahun 1930an. Mereka mengembangkan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan semua siswa dapat mencapai sejumlah tujuan pendidikan Konsep ini kemudian dikembangkan oleh John B. Carrol tahun 1963 berdasarkan penemuannya mengenai model belajar "Model of Schooling Learning". Model ini menguraikan faktor-faktor pokok yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa, seperti bakat dan waktu yang dibutuhkan untuk mencapai suatu tingkat pencapaian. Selanjutnya ide ini dikembangkan oleh Benyamin S. Bloom (1968-1971) di Universitas Chicago secara lebih operasional sehingga ia digelar sebagai tokoh utama konsep belajar tuntas. Ia mengatakan apabila bakat siswa terdistribusi secara normal dan kepada mereka diberikan cara penyajian dengan kualitas yang sama dan waktu belajar yang sama, maka hasil belajar akan terdistribusikan secara normal pula. Korelasi antara bakat dengan hasil yang dicapai sangat tinggi. Kemudian ide ini dikembangkan lagi oleh James H. Block pada tahun 1971 dengan cara memperpendek waktu belajar tetapi meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran tuntas (mastery learning) adalah salah satu usaha dalam pendidikan yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik mencapai penguasaan (mastery level) terhadap kompetensi tertentu.

Pembelajaran tuntas merupakan salah satu prinsip utama dalam mendukung pelaksanaan kurikulum di sekolah. Oleh karena itu pembelajaran tuntas merupakan suatu alternatif strategi pembelajaran yang harus dipahami dan dilaksanakan dengan sebaikbaiknya oleh seluruh lembaga pendidikan. Mastery learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menganut azas ketuntasan belajar. Belajar tuntas (Mastery Learning) adalah pendekatan

pembelajaran berdasar pandangan filosofis bahwa seluruh peserta didik dapat belajar jika mereka mendapat dukungan kondisi yang tepat. Konsep belajar tuntas adalah proses belajar yang bertujuan agar bahan ajaran dikuasai secara tuntas, artinya cara menguasai materi secara penuh. Belajar tuntas ini merupakan strategi pembelajaran yang diindividualisasikan dengan menggunakan pendekatan kelompok. Dengan sistem belajar tuntas diharapkan proses belajar mengajar dapat dilaksanakan agar tujuan instruksional yang akan dicapai dapat diperoleh secara optimal sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien. Model belajar tuntas ini terdiri atas lima tahap, yaitu orientasi (orientation), penyajian (presentation), latihan terstruktur (structured practice), latihan terbimbing (guided 10 practice) dan latihan mandiri (independent practice). Tujuan proses belajar mengajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh peserta didik. Ini disebut mastery learning atau belajar tuntas, artinya penguasaan penuh.

5. Model Pembelajaran Kooperatif

Sekitar tahun 1960-an, pendidikan konpetitif dan individualistic telah mendominasi pendidikan di Amerika serikat. Siswa biasanya datang kesekolah dengan harapan untuk berkompetisi dan tekanan dari orang tua untuk menjadi terbaik. Dalam belajar kompetitif dan individualistic, guru menempatkan sisiwa pada tempat yang terpisah dari tempat lain. Kata-kata "dilarang mencotok", "geser tempat dudukmu", Saya ingin kamu agar bekerja sendiri dan "jangan perhatikan orang lain perhatikan dirimu sendiri" sering digunakan dalam belaja kompetitif dan individualistic

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompok yang secara heterogen. Belajar kooperatif adalah belajar kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Prosedur pembelajaran kooperatif didesain untuk membuat siswa lebih aktif melalui pencarian dan penemuan melalui proses berpikir (inkuiri) dan diskusi dalam kelompok kecil.

Tujuan pembelajaran kooperatif Johnson&Johnson (1994) menyatakan bahwa tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok.

Pembelajaran kooperatif memepunyai efek yang berarti terhadap penerimaan yang luas terhadap keragaman ras, budaya dan agama, serta social, Kemampuan dan ketidak mampuan .

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif yaitu siswa mampu belajar secara bekerjasama guna meningkatkan pemahaman baik secara individu maupun kelompok, dan pembelajaran kooperatif ini pun dapat memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja dan saling bertanggung jawab satu sama lain atas tugastugas bersama.

6. Metode Ceramah

Setiap metode mengajar ada kekurangan dan kelebihan, tetapi yang terpenting sebagai seorang guru adalah metode mengajar manapun yang akan digunakan harus jelas dahulu tujuan yang akan dicapai bahan yang akan diajarkan, serta jenis kegiatan belajar siswa yang diinginkan. Metode ceramah adalah suatu bentuk penyajian bahan pengajaran melalui penerangan dan penuturan lisan oleh guru kepada siswa tentang suatu topik materi. Dalam ceramahnya guru dapat menggunakan alat bantu/alat peraga seperti gambar, peta, benda, barang tiruan dan lain-lain. Peran siswa dalam metode ceramah adalah mendengarkan dengan seksama dan mencatat pokok-pokok penting yang dikemukakan oleh guru.

Menurut Abuddin Nata, "bahwa metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan penuturan atau penjelasan secara langsung dihadapan peserta didik." Sedangkan menurut Sholeh Hamid dalam bukunya Edutainment mengatakan bahwa "metode ceramah adalah metode yang memang sudah ada sejak adanya pendidikan."

Metode ceramah ini termasuk metode yang paling banyak digunakan digunakan karena biaya murah dan mudah dilakukan, memungkinkan banyak materi yang disampaikan, adanya kesempatan bagi guru untuk menekankan bagian yang penting, dan pengaturan kelas dapat dilakukan secara sederhana.

Mengajar dengan metode ceramah berarti memberikan suatu informasi melalui pendengaran siswa, siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru dengan cara mendengarkan apa yang telah guru ucapkan. Dalam proses pembelajaran disekolah, tujuan metode ceramah adalah menyampaikan bahan yang bersifat informasi (konsep, pengertian, prinsip-prinsip) yang banyak serta luas

7. Metode Demonstrasi dan eksperimen

Metode eksperimen adalah salah satu cara mengajar dimana siswa melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal; mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru. Dengan eksperimen siswa menemukan teori kebenaran dari teori sesuatu yang sedang dipelajarinya.

Menurut Rusyan dalam segala orang mengaburkan pengertian eksperimen dengan kerja laboratorium, meskipun kedua pengertian ini mengandung prinsip yang hampir sama namun berbeda konotasinya. Eksperimen adalah percobaan untuk membuktikan suatu pertanyaan atau hipotesis tertentu. Kemudian metode ini dibandingkan dengan metode demonstrasi yaitu suatu cara mengajar yang hampir mirip dengan eksperimen tetapi disini guru yang menunjukkan, memperlihatkan suatu proses sehingga seluruh siswa dapat melihat, mengamati, mendengar, mungkin meraba-raba dan merasakan proses yang dipertunjukkan oleh guru. Menurut Sagala metode demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata atau tiruan.

8. Metode Sosio Drama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya. Sosiodrama adalah teknik yang digunakan untuk mengekspresikan berbagai jenis perasaan yang menekan, melalui suatu suasana yang didramatisasikan sehingga dapat secara bebas mengungkapkan dirinya sendiri secara lisan. Metode ini merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.

9. Metode Permainan / Game

Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nur semua metode pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran (learning) bermain adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial.

10. Metode Kerja Kelompok

Metode kerja kelompok adalah penyajian materi dengan cara pemberian tugas-tugas untuk mempelajari sesuatu pada/kelompokkelompok belajar yang sudah ditentukan dalam rangka mencapai tujuan. Tugas-tugas itu dikerjakan dalam kelompok secara bergotong royong. Satu kelas dapat dipandang sebagai suatu kesatuan kelompok tersendiri, dapat pula dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok yang kemudian dapat dibagi pula menjadi kelompok-kelompok yang lebih kecil lagi, semua pembagian kelompok itu amat bergantung dari tujuan dan kepentingannya.

Metode kerja kelompok menurut M. Sobry Sutikno ialah upaya saling membantu antara dua orjangan atau lebih, antara individu dengan kelompok lainnya dalam menyelesaikan tugas atau menyelesaikan problema yang dihadapi dan menggarap berbagai program yang bersifat prospektif guna mewujudkan kemaslahatan dan kesejahteraan bersama. Berhasil tidaknya kerja kelompok bergantung pada beberapa faktor, yakni guru, pemimpin kelompok, kemauan masing-masing anggota kelompok, hubungan sosial antara anggota kelompok, dan tingkat kesukaran tugas tersebut.

KESIMPULAN

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Pada SMPS IT Al Hijrah menerapkan beberapa metode pembelajaran seperti: Metode Ceramah, Metode Demonstrasi, Sosio Drama, Permainan Game, dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, F. (2006). Ketidakpastian Memasuki Dunia Kerja Karena Pendidikan. Jakarta: Dineka Cipta.
- Aminudin. (2013). Efek Kedisiplinan, Kemampuan Komunikasi Interpersonal dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 1 Sedayu.
- Awaludin, BA (2014). Kesiapan Kerja Siswa SMK Pengaruh Pengalaman Praktek , Prestasi Belajar Dasar Kejuruan Dan Aspek Dukungan Orang Tua Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Di SMK ,4(3), 164-180.

- Caballero, CL, Walker, A., & Fuller-tyszkiewicz, M. (2011). Skala Kesiapan Kerja (WRS) : Mengembangkan ukuran untuk menilai kesiapan kerja pada lulusan perguruan tinggi,2, 41-54.
- Cahaya, SB (2015). Pengaruh Disiplin dan Partisipasi Siswa Terhadap Prestasi Belajar Melaksanakan Komunikasi Bisnis SMK Di Kecamatan Dawarbladong Dengan Percaya Diri sebagai Variabel Moderasi.Jurnal Informasi dan Pemodelan Kimia,3(9). https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.0_04
- Dalyono, M. (2010).Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta. Djamarah, SB (2002).Psikologi Belajar Edisi :1. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, NU, & Murti, TK (2018). Orang Tua Terhadap Keputusan Siswa Memilih Sekolah Di Smp Negeri 1 Karangrejo Tahun Ajaran 2017/2018, (3).
- Hurlock, EB (2008).Psikologi Perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, U. (2011). Faktor Yang Mempengaruhi Biaya. Diunduh pada tanggal 27 Maret 2013 dari <http://uray-iskandar.blogspot.com/2011/04/faktor-yangmempengaruhi-biaya.html>.
- Juwitaningrum, I. (2013). Program Bimbingan Karir untuk meningkatkan Kematangan Karir Siswa SMK.PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan dan Konseling,2(2), 132. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v2i2.2580>
- Moenir, AS (2010).manajemen pelayanan umum Indonesia.Jakarta: bumi aksara.
- mulyasa. (2009).Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Kemandirian Guru Dan Awaludin, BA Kepala Sekolah). Jakarta : Bumi Aksara
- Purwanto. (2010).Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, N. (2009).Landasan Psikologi dan ProsesPendidikan.Bandung.Remaja Rosdakarya.
- Uno, hamzah B., & Umar, masri kuadrat. (2009). Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widarto. (2011).Pengembangan Soft Skill Mahasiswa Pendidikan Vokasi melalui Clop-Work.Yogjakarta: Paramitra Publishing.