

UNIT 3

Bagaimana Menciptakan
Lingkungan Kelas yang
Mendorong Siswa untuk
Belajar?

Unit 3

Bagaimana Menciptakan Lingkungan Kelas yang Mendorong Siswa untuk Belajar?



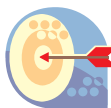
Pendahuluan

Lingkungan kelas sangat berperan dalam menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk belajar. Penataan lingkungan kelas bisa berupa pengaturan meja-kursi siswa, penataan sumber dan alat bantu belajar, dan penataan pajangan hasil karya siswa.

Penataan meja-kursi siswa paling sedikit memenuhi 4 hal: 1) **Mobilitas**, memudahkan siswa untuk bergerak dari satu pojok ke pojok lain, 2) **Aksesibilitas**, memudahkan siswa mengakses sumber dan alat bantu belajar, 3) **Interaksi**, memudahkan siswa untuk berinteraksi dengan sesama teman dan gurunya, dan 4) **Variasi kegiatan**, memudahkan siswa melakukan berbagai kegiatan yang beragam, misal berdiskusi, melakukan percobaan, dan presentasi.

Penataan sumber dan alat bantu belajar hendaknya diatur sedemikian rupa sehingga sumber belajar mudah diakses oleh siswa maupun guru. Misal penempatan alat bantu belajar di tengah ruangan memungkinkan semua siswa memiliki jarak yang relatif sama dalam mengaksesnya daripada alat tersebut ditempatkan di salah satu pojok ruangan.

Penataan pajangan hasil karya siswa selain perlu memenuhi aspek estetika (keindahan) juga perlu diatur sedemikian rupa sehingga berada dalam jangkauan pandang/sentuh siswa agar mereka benar-benar memperoleh manfaat dari pemajangan hasil karya tersebut.



Tujuan

Para peserta menyadari pentingnya pemanfaatan lingkungan kelas sebagai sumber belajar yang efektif untuk pembelajaran. Setelah mengikuti sesi ini, peserta pelatihan diharapkan mampu:

- Mengatur perabotan untuk mendorong pembelajaran kooperatif.
- Mengelola hasil karya siswa menjadi sumber belajar bersama.
- Memanfaatkan beragam jenis lingkungan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, termasuk lingkungan fisik, sosial, dan peristiwa yang sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran untuk mendorong siswa belajar aktif, berpikir tingkat tinggi dan bekerjasama dalam memecahkan masalah.



Pertanyaan Kunci

- Bagaimana menciptakan lingkungan kelas sebagai sumber belajar yang mendorong siswa aktif berpikir tingkat tinggi, berbuat, dan melakukan belajar kooperatif untuk kegiatan memecahkan masalah dalam mengembangkan kecakapan hidup.



Petunjuk Umum

- Pengaturan perabotan dilakukan untuk mendorong terlaksananya pembelajaran kooperatif yang melatih kecakapan bekerjasama dan berkomunikasi dalam kelompok.
- Pemajangan dan Pengelolaan Hasil Karya Siswa menjadi sumber belajar bersama yang dapat digunakan untuk bahan praktik presentasi yang baik, mendiskusikan berbagai jenis karya siswa, dan mengelolanya sebagai sumber belajar yang diatur sebagai pajangan di dalam atau di luar kelas, dan memamerkannya dalam perpustakaan hasil karya siswa atau portofolio.
- Penggunaan beragam lingkungan sebagai sumber belajar yang tepat dan bervariasi dalam pembelajaran dapat menghidupkan suasana belajar, memotivasi dan memudahkan peserta memahami dan membangun konsep-konsep yang rumit, mempercepat dan memperkaya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
- Tentukan terlebih dahulu kompetensi dasar yang akan dicapai kemudian, tentukan sumber belajar yang paling cocok dan bervariasi.



Sumber dan Bahan

- Kertas flip chart, Spidol, Plester
- Handout Peserta 3.1: Pengaturan Perabotan untuk Mendorong Pembelajaran Kooperatif.
- Handout Peserta 3.2: Pemajangan dan Pengelolaan Hasil Karya Siswa
- Handout Peserta 3.3: Kompetensi Dasar dan Lingkungan sebagai Sumber Belajar
- Handout Peserta 3.4: Mengidentifikasi Masalah, Alternatif Solusi, dan Rencana Tindak Lanjut Penerapan
- Film wawancara dengan kepala sekolah dan guru yang mengembangkan pembelajaran kooperatif, memajangkan dan mengelola karya siswa sebagai sumber belajar, dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.
- Film wawancara dengan siswa yang hasil karyanya diportofoliokan sendiri.
- Informasi Tambahan 3.1: Beberapa Aspek yang Harus Dipertimbangkan dalam Menciptakan Lingkungan Kelas sebagai Sumber Belajar
- Informasi Tambahan 3.2: Mengembangkan Portofolio Siswa sebagai Sumber Belajar.



Waktu

Waktu yang digunakan untuk menyampaikan sesi ini adalah selama 120 menit. Perincian alokasi penggunaan waktu tersebut dapat dilihat pada setiap tahapan dari sesi ini.



ICT

Berikut ini adalah peralatan ICT yang harus disediakan, namun apabila tidak bisa ditemukan di tempat pelatihan, fasilitator dapat menggantikannya dengan OHP atau kertas flip chart.

- Proyektor LCD
- Komputer desktop atau laptop.
- Layar proyektor LCD

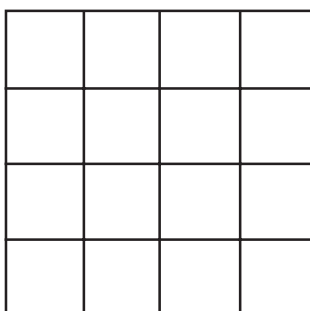


Energizer

Anda dapat menggunakan energizer berikut ini pada awal sesi, yaitu permainan *Persegi*. **Caranya peserta diminta menyebutkan jumlah persegi yang dapat mereka lihat dari tayangan power point atau gambar di papan tulis.** Jawaban peserta akan bervariasi sesuai dengan persepsi masing-masing, Bila ada yang menjawab jumlahnya 16, maka mereka berarti tidak berani keluar dari 16 seperti orang pada umumnya melihat.

Pesan utama dari Energizer ini adalah guru dalam mengajar sering berkuat pada hal-hal yang biasa terjadi atau masuk zona aman termasuk dalam hal mengatur lingkungan kelas. Guru tidak berani mencoba sesuatu yang inovatif, keluar dari kebiasaan.

(Kunci, lihat catatan fasilitator – 1)

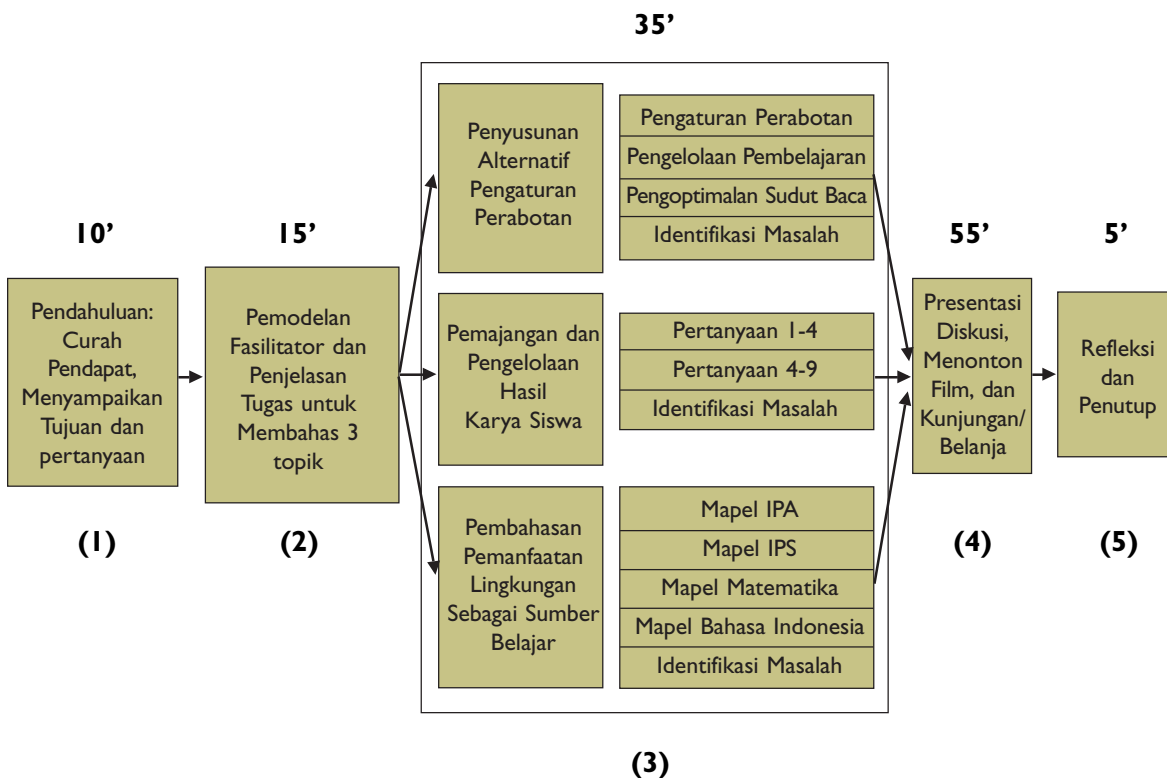




Ringkasan Unit 3

<p>Introduction 10 menit</p> <p>Fasilitator memandu kegiatan curah pendapat, menggunakan Energizer untuk memotivasi peserta, menyampaikan tujuan dan pertanyaan kunci.</p>	<p>Connection 15 menit</p> <p>Peserta melihat pemodelan fasilitator; kemudian fasilitator menyampaikan model penyelesaian tugas untuk membahas tiga topik.</p>	<p>Application 90 menit</p> <p>Peserta bekerja dalam tiga kelompok besar untuk Membahas dan melaporkan hasil pekerjaan tugas tiga topik dan identifikasi permasalahannya ketika diterapkan.</p>	<p>Reflection 5 menit</p> <p>Merangkum kegiatan untuk memastikan ketercapaian tujuan dan menentukan apakah tujuan dari sesi ini sudah bisa dijawab peserta atau belum.</p>	<p>Extension</p> <p>Peserta diharapkan menemukan contoh lain yang lebih bagus dan sederhana yang cocok dengan kompetensi dasar mata pelajaran dan menerapkannya.</p>
---	---	--	---	---

Pelatihan Unit 3 dilaksanakan secara pleno tetapi peserta dikelompokkan menjadi 3 kelompok sesuai topik yang akan dibahas. Secara rinci ditunjukkan skema berikut:





Perincian Langkah-langkah Kegiatan



Introduction (10 menit)

- (1) Lakukan curah pendapat dengan memberikan pertanyaan kepada peserta: bagaimana menciptakan lingkungan kelas yang mendorong siswa untuk belajar.
- (2) Kumpulkan jawaban-jawaban dari para peserta.
- (3) Gunakan Energizer untuk memotivasi para peserta tentang pentingnya keberanian guru melakukan inovasi dalam mengembangkan kelas yang mendorong siswa untuk belajar aktif.



Catatan untuk Fasilitator

Energizer dilakukan untuk membuka persepsi guru agar tidak hanya melakukan hal yang sama saja. Waktu yang tersedia maksimal hanya 3 menit, untuk itu fasilitator perlu mengelola jawaban peserta dengan mempertimbangkan aspek waktu. Kaitkan jawaban peserta dengan banyak alternatif untuk melakukan inovasi dalam menciptakan kelas yang mendorong siswa untuk belajar aktif.

Kunci Jawaban

Persegi 1×1 ada 16
 Persegi 2×2 ada 9
 Persegi 3×3 ada 4
 Persegi 4×4 ada 1
 Jadi total ada 30 persegi.

- (4) Jelaskan pentingnya lingkungan kelas yang mendorong siswa untuk belajar. Memang aspek lingkungan kelas tersebut banyak ragam, tetapi pada unit ini terbatas kepada tiga hal yaitu: (1) Pengaturan perabotan untuk mendorong pembelajaran kooperatif, (2) Pemajangan dan pengelolaan hasil karya siswa menjadi sumber belajar bersama, (3) Pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar (fisik, sosial, peristiwa).



Catatan untuk Fasilitator

Lingkungan kelas yang mendorong siswa untuk belajar, menarik minat dan menunjang anak dalam pembelajaran sangat penting karena bisa (1) menjelaskan informasi tentang fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sesuai dengan mata pelajaran, (2) pemudahan, penyederhanaan, pengongkretan, dan

penguatan konsep, (3) meningkatkan motivasi belajar, (4) mempermudah dalam pencapaian tujuan belajar, (5) menghemat waktu, tenaga, dan biaya, (6) membawa situasi dari luar kelas, (7) jembatan berpikir dan bertindak bagi siswa (8) mendorong siswa dalam memberikan tanggapan, (8) mendorong siswa untuk melakukan praktik dengan benar, dan lain sebagainya.

(5) Sampaikan tujuan dan hasil yang diharapkan dari kegiatan sesi ini.



Connection (15 menit)

- (1) Berikan satu pemodelan atau contoh cara menciptakan dan memanfaatkan lingkungan kelas yang mendorong siswa untuk belajar.
- (2) Fasilitator menjelaskan ketiga tugas yang akan dibahas oleh peserta dalam penyajian unit ini. Tugas-tugas tersebut dapat dilihat pada Catatan untuk Fasilitator berikut ini.



3

Catatan untuk Fasilitator

- a) **Pengaturan Perabotan:** Saat ini sebagian besar ruang kelas teratur secara klasikal. Anak duduk berbaris dan lebih banyak mendengarkan guru. Dalam pembelajaran PAKEM pengelolaan kegiatan murid lebih bervariasi, termasuk kerja kelompok, kerja perorangan dan klasikal. Tugas kelompok ini adalah untuk:
 - Menyusun alternatif pengaturan perabotan yang menunjang pengelolaan siswa yang bervariasi,
 - Menyebutkan jenis-jenis kegiatan yang cocok untuk dikerjakan dalam masing-masing pengelolaan tersebut, yaitu klasikal, kelompok dan individu.
 - Menggali ide kegiatan untuk pemanfaatan perpustakaan atau sudut baca di kelas.
- b) **Pemajangan dan Pengelolaan Hasil Karya Siswa:** Kelompok ini membahas lembar kerja tentang bagaimana mengelola hasil karya siswa menjadi sumber belajar bersama, pajangan di dalam dan di luar kelas, perpustakaan hasil karya siswa, dan portofolio.
- c) **Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar:** Pada umumnya sumber belajar saat ini terbatas pada guru dan buku paket. Padahal banyak sumber belajar lainnya baik di dalam maupun di luar kelas, antara lain: benda nyata atau benda model, poster, dan lingkungan. Identifikasi pada lembar kerja yang disediakan yaitu potensi yang ada di lingkungan untuk setiap mata pelajaran antara lain lingkungan fisik, sosial, dan peristiwa sebagai sumber belajar. Satu contoh telah diisi.

- d) **Mengidentifikasi Masalah, Alternatif Solusi, dan Rencana Tindak Lanjut Penerapan:** Setelah menyelesaikan tugas, setiap kelompok melakukan identifikasi masalah, mencari alternatif solusi dari masalah, dan membuat rencana tindak lanjut penerapan sesuai topik handout Peserta yang menjadi tugas kelompok.

Fasilitator sebaiknya tidak terlalu lama dalam memberikan penjelasan ketiga tugas. Berikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya atau memberikan komentar tentang tugas yang akan dibahas untuk lebih memahami yang akan dikerjakan.



Application (90 menit)

- (1) Peserta bekerja dalam tiga kelompok besar: (a) Kelompok 1 dibagi menjadi tiga kelompok kecil, bekerja dengan menggunakan Handout Peserta 3.1: Pengaturan Perabotan untuk Mendorong Pembelajaran Kooperatif, (b) Kelompok 2 dibagi menjadi dua kelompok kecil, bekerja dengan menggunakan Handout Peserta 3.2: Pemajangan dan Pengelolaan Hasil Karya Siswa, (c) kelompok 3 dibagi menjadi lima kelompok kecil sesuai mata pelajaran yang menjadi tugasnya, bekerja dengan menggunakan Handout Peserta 3.3: Kompetensi Dasar dan Lingkungan sebagai Sumber Belajar.



Catatan untuk Fasilitator

4

Mengingat tugas yang dikerjakan cukup kompleks, gunakan skema kegiatan untuk mendetailkan strategi dalam menyelesaikan tugas, terutama agar sesuai dengan waktu yang tersedia dan tujuan yang akan dicapai. Peran para fasilitator pendamping dalam mendampingi kerja kelompok sangat menentukan keberhasilan proses untuk pencapaian tujuan. Dampingi dan yakinkan bahwa peserta memahami tugas yang dikerjakan dan sesuai dengan tugas yang diberikan.

- (2) Di dalam kelompok kecil tersebut peserta membahas lembar kerja secara berkelompok kecil terlebih dahulu selama 20 menit. 15 menit kemudian peserta menyatukan hasilnya ke dalam kelompok utama untuk dipresentasikan kepada kelompok lainnya.
- (3) Tiap kelompok utama mempresentasikan hasilnya untuk mendapatkan tanggapan dan kelompok lain. Diskusi dilakukan dalam pleno. Berikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi dan memberikan tanggapan.
- (4) Selesai presentasi dan diskusi, peserta menonton dua film, (1) film wawancara dengan kepala sekolah dan guru yang mengembangkan pembelajaran kooperatif, memajangkan dan mengelola karya siswa sebagai sumber belajar, dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber

- belajar, (2) film wawancara dengan siswa yang hasil karyanya diportofoliokan sendiri.
- (5) Seluruh peserta mengerjakan Handout Peserta 3.4: Mengidentifikasi Masalah, Alternatif Solusi, dan Rencana Tindak Lanjut Penerapan
 - (6) Hasil kerja dalam kelompok yang telah disepakati, dipresentasikan, dan didiskusikan dipajangkan. Kemudian, selama 10 menit antar kelompok saling mengunjungi/belanja dan menanggapi pajangan tersebut.



Catatan untuk Fasilitator

5

Pada saat kegiatan mengunjungi/belanja, ada 1-3 perwakilan kelompok yang menjaga hasil karyanya, anggota kelompok lainnya melakukan kunjungan untuk mencatat dan menanggapi hasil kelompok lainnya.



Reflection (5 menit)

- (1) Fasilitator meminta peserta untuk mengecek apakah tujuan dari sesi ini telah tercapai atau belum.
- (2) Memberikan kesempatan kepada peserta untuk menulis hal-hal penting yang sudah dipelajari dari unit ini.



Extension

- Berikan tugas kepada setiap kelompok untuk mendisain media fasilitasi lingkungan kelas yang akan digunakan pada kegiatan praktik pembelajaran sebaya (*peer teaching*).
- Peserta diharapkan terus mengidentifikasi pengelolaan perabotan dan lingkungan sebagai sumber belajar untuk untuk mendorong siswa belajar aktif, berpikir tingkat tinggi dan bekerjasama dalam memecahkan masalah.



Pesan Utama

Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar sangat diperlukan terutama untuk menciptakan lingkungan kelas untuk mendorong siswa untuk belajar. Banyak dampak positif yang diberikan seperti tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah, memotivasi peserta, menciptakan iklim belajar yang kondusif, dan lain sebagainya. Sumber belajar tidak harus media yang mahal dan rumit, tetapi yang paling utama adalah cocok dengan pencapaian kompetensi dasar, Di samping harus sederhana, murah, mudah diperoleh, dan mudah digunakan.

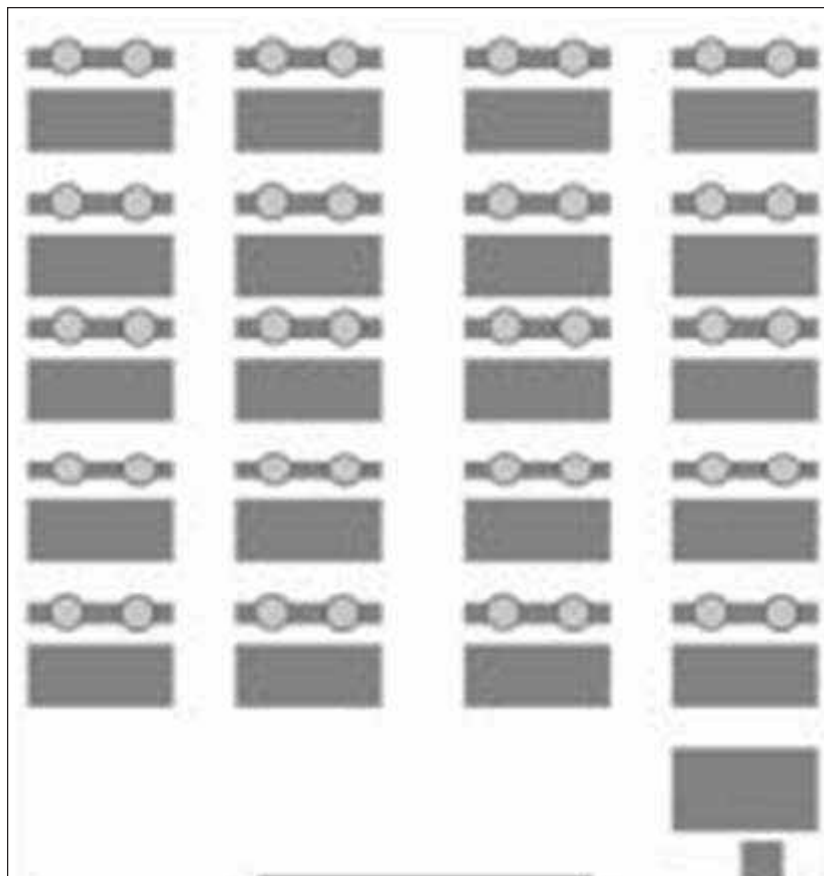


Handout Peserta 3.1

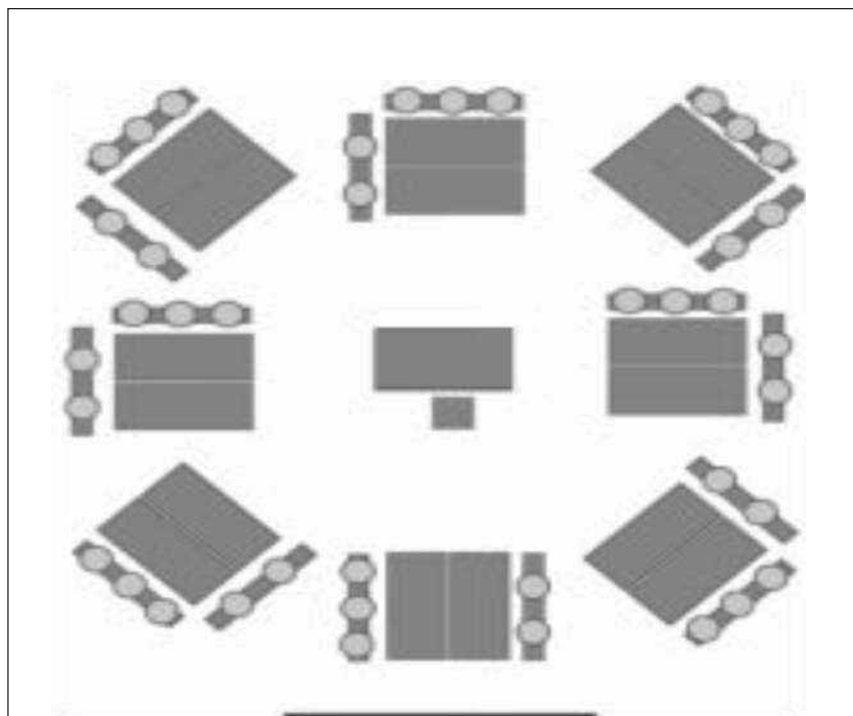
Pengaturan Perabotan untuk Mendorong Pembelajaran Kooperatif

Pengaturan Perabotan: Saat ini sebagian besar ruang kelas diatur secara klasikal. siswa duduk berbaris dan lebih banyak mendengarkan guru. Dalam pembelajaran PAKEM yang berorientasi pada penguasaan pendidikan kecakapan hidup, pengelolaan kegiatan murid lebih bervariasi, termasuk kerja kelompok, kerja berpasangan, kerja perorangan, dan klasikal, serta pemanfaatan perpustakaan. Tugas kelompok ini adalah sebagai berikut:

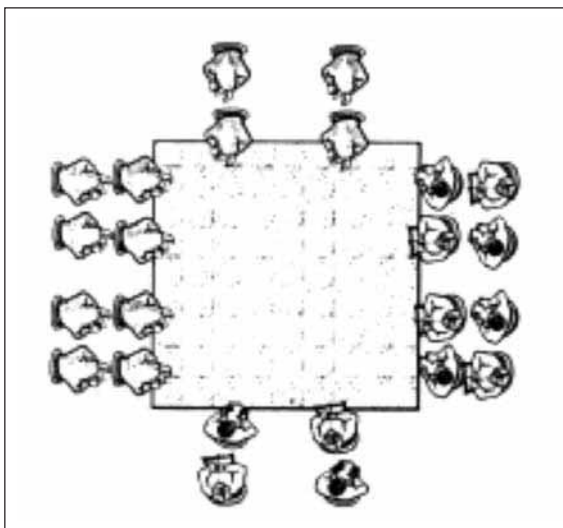
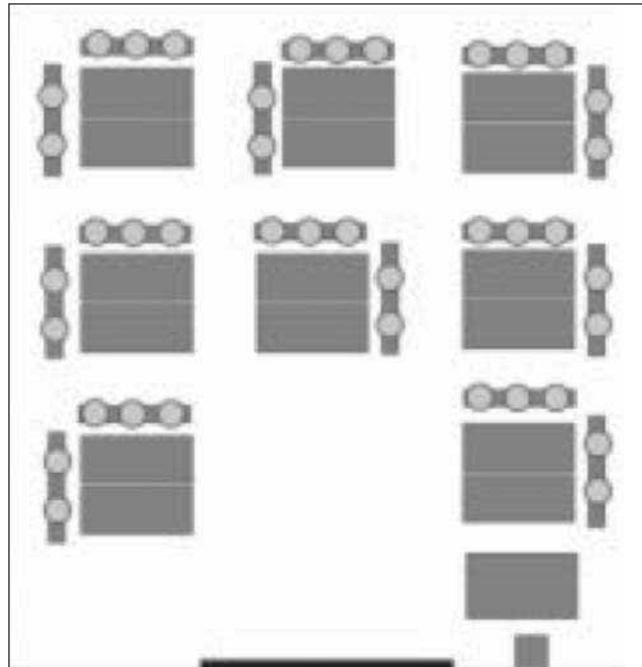
1. Menyusun alternatif letak perabotan yang menunjang pengelolaan siswa yang bervariasi.



Contoh letak perabotan untuk 40 siswa yang biasanya digunakan di kelas-kelas.

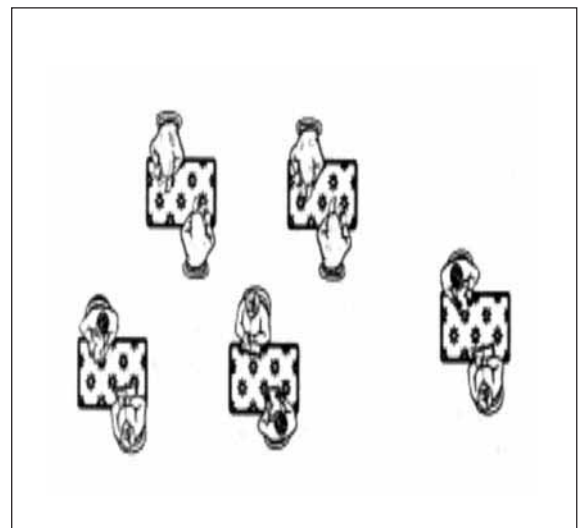


Contoh letak perabotan yang menunjang pengaturan perabotan bervariasi dan mendorong pembelajaran kooperatif.



MODEL KELOMPOK UNTUK KELOMPOK:

Susunan ini memungkinkan melakukan diskusi, bermain peran, berdebat atau observasi aktivitas kelompok.



MODEL WORKSTATION:

Susunan ini tepat untuk lingkungan tipe laboratorium. Tempat berhadapan-hadapan mendorong partner belajar untuk menempatkan dua peserta didik pada tempat yang sama.

2. Menuliskan jenis kegiatan pembelajaran yang cocok dikerjakan dalam setiap pengelolaan tersebut, yaitu: klasikal, kelompok, dan individual.

Jenis Pengelolaan	Jenis Kegiatan Pembelajaran
Klasikal	
Kelompok	
Individual	

3. Menggali ide kegiatan untuk pemanfaatan perpustakaan

Peningkatan pemanfaatan perpustakaan sekolah merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan kebiasaan membaca dan mencari informasi untuk terjun ke dunia modern yang penuh persaingan. Mereka yang berhasil adalah mereka yang menguasai informasi. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa fungsi perpustakaan sekolah (informatif, edukatif, bersifat riset, dan rekreatif) banyak yang belum dimanfaatkan secara optimal. Kendala yang dihadapi sekolah antara lain adalah: kurangnya minat baca siswa, kurangnya sarana/prasarana perpustakaan, jumlah dan ragam buku yang tidak memadai, dan kurang serta rendahnya keterampilan tenaga pustaka.

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan perpustakaan, identifikasi ide-ide kegiatan yang relevan dengan panduan lembar kerja di bawah ini.

No	Topik	Ide-Ide Kegiatan
1	Ide-ide pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan perpustakaan	
2	Kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan pemanfaatan perpustakaan di kelas untuk meningkatkan minat baca siswa	



Handout Peserta 3.2

Pengelolaan dan Pemajangan Hasil Karya Siswa

Sering kali karya-karya siswa setelah dinilai tidak dimanfaatkan lagi keberadaannya. Padahal karya-karya siswa dapat menjadi sumber belajar bersama dan dipajang baik di dalam maupun di luar kelas. Karya-karya tersebut bisa juga ditempatkan di perpustakaan karya siswa, atau disimpan khusus sebagai penilaian portofolio yang menjadi koleksi hasil pekerjaan seorang siswa (bersifat individual) yang menggambarkan (merefleksi) taraf pencapaian, kegiatan belajar, kekuatan, dan pekerjaan terbaik siswa tersebut. Tugas kelompok ini adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja karya siswa yang dapat dijadikan sumber belajar?	
2.	Bagaimana memanfaatkan karya siswa menjadi sumber belajar?	
3.	Bagaimana mengembangkan karya siswa menjadi portofolio?	
4.	Apa saja karya siswa yang akan dipajang?	
5.	Apa saja karya siswa yang seharusnya tidak dipajang?	
6.	Bagaimana cara memajangkan hasil kerja siswa?	
7.	Kriteria apa yang digunakan untuk memajangkan hasil kerja siswa.	
8.	Kapan pajangan sebaiknya diganti?	

Catatan: Bisa ditambahkan seperlunya



Handout Peserta 3.3

Kompetensi Dasar dan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Mata Pelajaran :
Kelas :

No.	Kompetensi Dasar	Lingkungan Sebagai Sumber Belajar			Kegiatan Pembelajaran
		Fisik	Sosial	Peristiwa	
	Mendiskripsikan hakikat, norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku dalam masyarakat	Narasumber tokoh masyarakat yang tinggal di lingkungan sekolah dan memahami kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku.	Lingkungan tempat tinggal siswa yang dapat digali informasi tentang hakekat, norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku di masyarakat sekitar sekolah.	Kliping Koran Kompas Tanggal 28 Juni 2008 Artikel Kehidupan Masyarakat Minangkabau.	<ul style="list-style-type: none"> Mencari informasi tentang norma-norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku di masyarakat melalui membaca kliping koran atau menggali informasi langsung di masyarakat, atau melalui narasumber yang hadir di sekolah. Mendiskusikan perbedaan macam-macam norma yang berlaku di masyarakat. Mempresentasikan akibat dari tidak mematuhi norma-norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku di masyarakat dsb.

No.	Kompetensi Dasar	Lingkungan Sebagai Sumber Belajar			Kegiatan Pembelajaran
		Fisik	Sosial	Peristiwa	

Catatan: Bisa ditambahkan seperlunya



Handout Peserta 3.4

Mengidentifikasi Masalah, Alternatif Solusi, dan Rencana Tindak Lanjut Penerapan

TULISKAN TOPIK YANG DIBAHAS SEBELUMNYA:		
No.	Mengapa Tidak Bisa Diterapkan?	Alternatif Solusi
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Catatan: Sesuai topik Handout Peserta dan Bisa ditambahkan seperlunya

Rencana Tindak Lanjut Penerapan di Sekolah:
--



Informasi Tambahan 3.1

Beberapa Aspek yang Harus Dipertimbangkan dalam Menciptakan Lingkungan Kelas Sebagai Sumber Belajar

Untuk memutuskan penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar perlu dipertimbangkan beberapa hal agar bisa digunakan dengan efektif sesuai dengan fungsinya. Penggunaan lingkungan yang tidak cocok dan berlebihan bukan hanya akan memboroskan waktu, tetapi juga dapat mengganggu perhatian siswa, sehingga dapat menyebabkan kompetensi dasar tidak dapat dicapai dengan baik.

Kompetensi Dasar

Lingkungan yang dipilih harus mendukung untuk pencapaian kompetensi dasar. Misalkan saja, dalam mata pelajaran IPA antara lain: Melaksanakan pengamatan objek secara terencana dan sistematis untuk memperoleh informasi gejala alam biotik dan abiotik. Sumber belajar yang cocok adalah lingkungan fisik berupa lingkungan di sekitar sekolah yang menunjukkan informasi gejala alam biotik dan abiotik. Tentukan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran terlebih dahulu baru menentukan sumber belajar yang akan digunakan dan bukan sebaliknya.

Metode Pembelajaran

Lingkungan sebagai sumber belajar harus sesuai dengan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam PBM. Misalkan saja, suatu sesi mempunyai tujuan “siswa dapat membandingkan gejala alam kebendaan dan kejadian pada objek abiotik melalui pengamatan. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pengamatan atau inkuiri.

Jumlah Peserta

Jumlah siswa yang banyak (sekitar 40 siswa) diperlukan perhatian guru yang ekstra. Sebaiknya dalam pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar siswa dibentuk dalam kelompok. Tugas dan peran setiap siswa dalam kelompok perlu dikelola dengan suatu panduan untuk menguatkan aktivitas siswa dan menghindari kegiatan yang tidak relevan.

Karakteristik Siswa

Karena siswa sudah menginjak remaja sudah membawa pengalaman dan pengetahuan yang relevan, maka lingkungan yang digunakan akan berbeda dengan media untuk anak-anak yang belum begitu banyak mempunyai pengalaman dan pengetahuan tentang topik yang dibicarakan.

Waktu

Efisiensi waktu perlu dipertimbangkan dengan baik dalam proses pemilihan lingkungan sebagai sumber belajar. Bila waktu yang digunakan untuk mengoperasikan sumber belajar cukup lama padahal waktu PBM sangat terbatas, maka perlu dipertimbangkan kembali penggunaan lingkungan tersebut sebagai sumber belajar. Misalkan saja, siswa yang melakukan pengamatan di lingkungan sekitar sekolah memerlukan waktu paling sedikit 60 menit, sedangkan waktu PBM di SMP hanya 2 jam pembelajaran atau berdurasi 90 menit, waktu sisa 30 menit mungkin dirasa kurang untuk memberikan kesempatan pada siswa membuat laporan dan mempresentasikan hasil pengamatannya. Untuk itu guru perlu manajemen waktu pembelajaran, misalnya dalam KTSP 1 jam pembelajaran praktik di luar kelas sama dengan 2 jam pembelajaran di dalam kelas, sehingga guru dapat menambah waktu jam pembelajaran.

Biaya

Bila biaya yang tersedia tidak mencukupi maka lingkungan merupakan sumber belajar yang didesain cukup yang sederhana. Yang paling penting adalah kemampuan media untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang sedang didiskusikan. Membawa daun sungguhan akan lebih murah untuk menjelaskan bagian-bagian daun, daripada fasilitator harus menggambar daun. Modifikasi atau adaptasi sumber belajar yang sudah tersedia di lingkungan sekolah akan sangat membantu dalam mengurangi biaya penggunaan sumber belajar. Jarak lokasi lingkungan atau tempat yang digunakan juga mempengaruhi biaya yang digunakan. Bila sekolah memiliki dana yang besar, sekali waktu dapat memanfaatkan lingkungan yang lokasinya mungkin agak jauh dari sekolah dan memerlukan biaya transportasi. Misalnya kunjungan ke museum, taman wisata, terminal, dan lain sebagainya.

Kemampuan Guru

Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar harus disesuaikan dengan kemampuan guru. Kalau memang guru harus menggunakan sumber belajar yang tidak dikuasai, maka diperlukan satu asisten yang dapat membantu agar PBM dapat berjalan lancar.

Bermanfaat bagi Siswa

Siswa harus bisa memetik manfaat yang paling banyak dari penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar terutama yang berdampak dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Manfaat yang paling utama adalah lingkungan memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang sedang didiskusikan (kognitif), membentuk sikap dan perilaku peserta (afektif), meningkatkan ketrampilan (psychomotor), meningkatkan motivasi belajar, menghibur peserta, dan lain-lain. Hindari penggunaan lingkungan yang kurang memberikan manfaat atau kurang memberikan pengaruh positif terhadap siswa.

Gangguan Minimal

Perlu diperhitungkan tingkat gangguan yang ditimbulkan oleh penggunaan lingkungan tertentu. Kalau ternyata gangguan terhadap PBM terlalu besar, maka perlu dipertimbangkan lagi penggunaannya. Diusahakan agar penggunaan lingkungan pembelajaran dengan tingkat gangguan yang paling rendah.

Keluwesan

Makna keluwesan adalah makna luas, artinya penggunaan lingkungan itu dapat dijalankan dan dapat dihentikan kapan saja agar dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk memberikan respon. Keluwesan juga bermakna bahwa media tersebut dapat diadaptasikan dengan respon para siswa.



Informasi Tambahan 3.2

Mengembangkan Portofolio Siswa Sebagai Sumber Belajar

Portofolio merupakan koleksi dari pekerjaan-pekerjaan siswa sebagai bukti kemajuan siswa atau kelompok siswa, bukti prestasi, keterampilan, dan sikap siswa. Portofolio menampilkan pekerjaan siswa yang terbaik atau karya siswa yang paling berarti sebagai hasil kegiatannya sehingga mengilustrasikan kemajuan belajar siswa. Portofolio merupakan satu cara agar dalam diri siswa tumbuh kepercayaan diri bahwa dia mampu mengerjakan tugas. Dengan tumbuhnya kepercayaan diri pada diri siswa diharapkan dapat memotivasinya untuk mencari pengetahuan dan pemahaman sendiri serta berkreasi dan terbuka ide-ide baru yang mereka lakukan dalam kegiatan pembelajarannya.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan portofolio siswa, diantaranya:

1. Asesmen portofolio dilakukan sebagai pengajaran praktik dan mempunyai beberapa standar perencanaan yang kuat, yakni mendorong adanya interaksi antar lingkungan terkait seperti interaksi antar siswa, guru dan masyarakat yang saling melengkapi serta menggambarkan belajar siswa secara mandalam, yang pada akhirnya dapat membantu siswa menjadi sadar untuk meningkatkan dirinya sebagai pembaca dan penulis yang baik.
2. Guru dapat menggunakan asesmen portofolio untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam mengkonstruksi dan merefleksikan suatu pekerjaan/tugas/karya dengan mengoleksi atau mengumpulkan bahan yang relevan dengan tujuan dan keinginan yang dikonstruksi oleh siswa sehingga hasil konstruksi dapat dinilai dan dikomentari guru.
3. Siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan paling sedikit dua kali. Artinya jika dalam pengerjaan awalnya terdapat kesalahan, maka siswa diberi kesempatan untuk membuat revisi tugas tersebut. Seorang telah mengerjakan tugas yang sama beberapa kali akan mengetahui bahwa usaha yang dilakukannya cenderung menjadi lebih baik, sejalan dengan perbaikan yang dilakukannya. Hal ini akan dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa bahwa dia mampu untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
4. Pengumpulan dan asesmen dilaksanakan berkelanjutan terhadap pekerjaan siswa sebagai fokus sentral kegiatan pembelajarannya.
5. Portofolio digunakan secara terus-menerus bukan hanya dilaksanakan pada akhir periode atau pada waktu-waktu tertentu. Portofolio merupakan kegiatan yang mengikutsertakan siswa secara aktif dalam mengumpulkan pekerjaan (dokumen-dokumen) mereka untuk menyakinkan supervisor, guru dan orang tua siswa, bahwa sesuatu yang baik telah berlangsung di dalam kelas.

Apa yang Perlu Dimasukkan ke dalam Portofolio?

Isi dari portofolio dapat bervariasi menurut tujuannya, di mana akan digunakan, dan jenis jenis kegiatan penilaian yang digunakan dalam kelas. Johnson dan Johnson (2002: 103) menyebutkan butir-butir yang relevan dimasukkan ke dalam portofolio, diantaranya (1) pekerjaan rumah, tugas-tugas di kelas, (2) tes (buatan guru, curriculum supplied), (3) komposisi (essay, laporan, cerita), (4) presentasi (rekaman, observasi), (5) investigasi, penemuan, proyek, buku harian atau jurnal, (6) ceklis observasi (guru, teman sekelas), (7) seni visual (melukis, pahatan, puisi), (8) refleksi diri dan ceklis, (9) hasil-hasil kelompok, (10) bukti kecakapan sosial, (11) bukti kebiasaan dan sikap kerja, (12) catatan anekdot, laporan naratif, (13) hasil-hasil tes baku, (14) foto, sketsa otobiografi, dan (15) kinerja.

Sedangkan Nur (2003: 10) dalam makalahnya memberikan daftar singkat item-item yang terdapat pada portofolio yaitu (1) tabel isi, (2) tulisan atau catatan yang diambil dari buku catatan siswa atau jurnal sains siswa, (3) ulangan harian, (4) asesmen kinerja, (5) pengorganisasi grafis, seperti peta konsep, outline, atau diagram alir, (7) model asli buatan siswa, (8) kegiatan-kegiatan pengembangan keterampilan proses, (9) lembar evaluasi-diri, (10) gambar, foto, karya seni, (10) soal-soal, (11) rekaman video, rekaman audio, (12) data eksperimen atau pengamatan, (13) karangan, (14) laporan tentang topik-topik sains, dan (15) penelitian ilmiah.

Siapakah yang menentukan isi dari suatu portofolio?

- a. *Siswa.* Siswa dapat memutuskan apa yang akan dimasukkan ke dalam portofolio mereka.
- b. *Kelompok pembelajaran kooperatif siswa.* Kelompok ini dapat merekomendasikan tentang apa yang akan dimasukkan dalam portofolio.
- c. *Guru dan sekolah.* Guru IPA misalnya menghendaki demonstrasi tentang kemampuan siswa menghubungkan sifat-sifat cahaya dengan kehidupan sehari-hari.

Bagaimana Menggunakan Portofolio Siswa sebagai Sumber Belajar?

Portofolio siswa merepresentasikan kualitas pembelajaran siswa. Meskipun guru memberi tes, pekerjaan rumah, tugas-tugas, dan proyek portofolio dapat menyajikan secara keseluruhan. Pandangan yang lebih menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari dan diselesaikan oleh siswa. Aspek-aspek penting dari peran guru dalam menggunakan portofolio terjadi pada (a) sebelum pengajaran atau pemberian nilai dimulai, (b) selama pengajaran dan pemberian nilai berlangsung, dan (c) setelah pengajaran atau pemberian nilai.

Langkah pertama, adalah persiapan untuk menggunakan portofolio. Pedoman untuk ini diberikan sebagai berikut.

- a. Putuskan jenis portofolio apa yang akan digunakan. Apakah secara individu atau kelompok.
- b. Identifikasi tujuan dari portofolio.

- c. Pilihlah kategori kategori pekerjaan apa yang akan dimasukkan dalam portofolio.
- d. Mintalah siswa memilih hal hal yang akan dimasukkan dalam portofolio.
- e. Putuskan bagaimana portofolio tersebut dinilai dan dievaluasi.

Dalam merencanakan penggunaan portofolio sebagai bagian dari proses penilaian jangan mencoba terlalu banyak dengan suatu program portofolio. Sebaiknya dimulai secara perlahan.

Langkah kedua, adalah mengatur portofolio selama penelitian. Portofolio diatur dengan cara berikut ini.

- a. Proses portofolio. Guru menjelaskan kepada siswa kategori contoh pekerjaan siswa yang akan dimasukkan ke dalam portofolio.
- b. Rubriks. Guru mengembangkan rubriks penilaian untuk menilai dan mengevaluasi pekerjaan siswa.
- c. Tugas tugas. Siswa menyelesaikan tugas-tugas mengetahui bahwa beberapa atau semua dari mereka akan dimasukkan ke portofolio final. Semua tugas tugas mungkin dapat ditempatkan di portofolio.
- d. Penilaian Diri. Siswa merefleksi dan menilai dirinya sendiri tentang kualitas dan kuantitas pekerjaannya dan kemajuannya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Langkah ketiga, adalah mengatur proses portofolio pada akhir dari pemberian nilai. Portofolio harus lengkap, penilaian terhadap portofolio harus dibuat dan diorganisasi dalam suatu representasi atau kerja kelompok.

Presentasi Unit 3

UNIT 3

Bagaimana Menciptakan Lingkungan Kelas yang Mendorong Siswa untuk Belajar?

I Introduction - 10'

Berdasarkan PENGALAMAN,
Apa yang biasa dilakukan untuk menciptakan lingkungan kelas yang mendorong siswa belajar secara kooperatif dalam memecahkan masalah, dan berpikir tingkat tinggi?

Berapa Jumlah Persegi Berikut?

Tujuan

PESERTA MAMPU:

- Mengatur perabotan untuk mendorong pembelajaran kooperatif.
- Mengelola hasil karya siswa menjadi sumber belajar bersama.
- Memanfaatkan beragam jenis lingkungan yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, termasuk lingkungan fisik, sosial, dan peristiwa yang sesuai dengan KD mata pelajaran untuk mendorong siswa belajar aktif, berpikir tingkat tinggi, dan bekerjasama dalam memecahkan masalah.

C Connection - 15'

Lingkungan KELAS yang Mendorong Siswa Belajar

Perabotan Kelas DIKELOLA SECARA TERBUKA

Karya Siswa DIKELOLA DAN DIPAJANG

Variasi Lingkungan sebagai SUMBER BELAJAR



Pola duduk memudahkan aktivitas siswa dan memungkinkan interaksi secara maksimal





Karya Siswa sebagai sumber belajar membuat anak belajar aktif

Memajang karya siswa
Sebagai sarana untuk memberi motivasi kepada siswa dan contoh yang baik untuk diikuti atau ditiru oleh siswa lainnya






Belajar secara langsung dengan lingkungan membuat belajar lebih bermakna

A Application - 90'

- Handout Peserta 3.1: Pengaturan perabotan untuk mendorong pembelajaran kooperatif.
 - Menyusun alternatif letak perabotan yang menunjang pengelolaan siswa yang bervariasi.



2. Menuliskan jenis kegiatan pembelajaran yang cocok dikerjakan dalam setiap pengelolaan tersebut, yaitu: klasikal, kelompok, dan individual

Jenis Pengelolaan	Jenis Kegiatan Pembelajaran	Alasan
Klasikal		
Kelompok		
Individual		

3. Menggali ide kegiatan untuk pemanfaatan perpustakaan

No	Topik	Ide-ide Kegiatan
1	Ide-ide pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan perpustakaan	
2	Kegiatan-kegiatan untuk meningkatkan pemanfaatan perpustakaan di kelas untuk meningkatkan minat baca siswa	

Handout 3.2 Pemajangan dan Pengelolaan Hasil Karya Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja karya siswa yang dapat dijadikan sumber belajar?	
2	Bagaimana memanfaatkan karya siswa menjadi sumber belajar?	
3	Bagaimana mengembangkan karya siswa menjadi portofolio?	
4	Apa saja karya siswa yang akan dipajang?	
5	Apa saja karya siswa yang seharusnya tidak dipajang?	
6	Bagaimana cara memajangkan hasil kerja siswa?	
7	Kriteria apa yang digunakan untuk memajangkan hasil kerja siswa.	
8	Kapan pajangan sebaiknya diganti?	

Handout 3.3 Kompetensi Dasar dan Lingkungan sebagai Sumber Belajar

No	Kompt. Dasar	Lingkungan Sebagai Sumber Belajar			Kegiatan Pembelajaran
		Fisik	Sosial	Peristiwa	
1.1	Men- deskripsikan hakikat, norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku dalam masyarakat	Narasumber tokoh masyarakat yang tinggal di lingkungan sekolah dan memahami kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku	Lingkungan tempat tinggal siswa yang dapat digali informasi tentang hakikat, norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku di masyarakat sekitar sekolah	Kliping Koran Kompas Tanggal 28 Juni 2008 Artikel Kehidupan Masyarakat Minang kabau	• Mencari informasi tentang norma-norma, kebiasaan, adat istiadat, peraturan yang berlaku di masyarakat melalui membaca klipng koran atau menggali informasi langsung di masyarakat, atau melalui narasumber yang hadir di sekolah. dsb



Handout 3.4 Mengidentifikasi Masalah, Alternatif Solusi, dan Rencana Tindak Lanjut Penerapan

TULISKAN TOPIK YANG DIBAHAS SEBELUMNYA:

No	Mengapa Tidak Bisa Diterapkan?	Alternatif Solusi
1		
2		

Rencana Tindak Lanjut:

R Reflection - 5'

- Cek kembali tujuan unit ini dan klarifikasi pencapaian tujuan tersebut .
- Tulislah hal-hal penting yang sudah dipelajari pada unit ini.

E Extension

- Disainlah media fasilitasi lingkungan kelas yang akan digunakan pada kegiatan praktik pembelajaran sebaya (*peer teaching*).
- Identifikasi pengelolaan perabotan dan lingkungan sebagai sumber belajar untuk mendorong siswa belajar untuk mendorong siswa belajar aktif, berpikir tingkat tinggi dan bekerjasama dalam memecahkan masalah.