

THE BEST WAY FOR TEACHING SPEAKING AT SENIOR HIGH SCHOOL

I Gusti Nyoman Putra Kamayana

English Department, Dhyana Pura University
Email: igustinyomanputrakamayana@gmail.com

ABSTRACT

Teaching students strategies for answering the questions is a part of speaking. The failure of students in speaking are caused of misunderstanding the questions and how it relates to the answer. It is valuable skill for all students to obtain , especially struggling speakers. The best way teaching speaking assists students in relating prior knowledge to the topic of speaking . It is becomes a conscious process students actively engage in when speaking about the topic, especially difficult speaking in answering the question. With this strategy, students become aware of the relationships between questions and answers. The students will begin to understand where the answers come from and thus are better able to answer the questions correctly. This paper reveals an alternatively model for the best way teaching speaking. Hopefully, it will be useful for English teacher who are training students to speak and face the implementation of Curriculum 2013 at senior high school.

Keywords: Question and answer relationship, speaking strategy

1. Pendahuluan

Mengapa kita perlu belajar? Pertanyaan ini berkaitan erat dengan era globalisasi yang ditandai dengan berbagai perubahan cepat yang terjadi dan sering diantisipasi sebelumnya . Era global menjadi kita terekpos oleh berbagai kejadian dan tuntutan kondisi yang dipersyaratkan di masa yang akan datang. Secara arif perlu ada refleksi terhadap hal , bagaimana kita memperlengkapi diri dalam memenuhi tuntutan tersebut. Berbagai perubahan tersebut dikomunikasikan melalui berbagai media, seperti komputer berbagai jaringan informasi yang semakin canggih. Bila kita tidak mau terpelanting dalam era global tersebut, maka perlengkapan kita harus disertai upaya belajar. Belajar adalah suatu kebutuhan hidup yang self generating, yaitu mengupayakan dirinya agar dapat melangsungkan hidupnya menuju tujuan tertentu, sadar atau tidak sadar. (Semawan, 2002). Selain itu, kita adalah makhluk sosial yang harus juga memepertahankan hidupnya. Demikian dorongan esensial dalam diri kita , yaitu dorongan untuk tumbuh dan berkembang dan dorongan untuk mempertahankan diri. Jadi, kita belajar terus menerus untuk mampu mencapai kemandirian dan sekaligus mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan. Oleh karena itu, belajar itu adalah sepanjang hayat (life long learning).

Berkenaan dengan belajar sepanjang hayat, UNESCO dalam suatu General Conference tahun 1996 telah merumuskan empat pilar tentang pendidikan , yaitu :

1. Belajar untuk berpengetahuan (To learn to Know);
2. Belajar untuk berbuat (Lear

to Do); 3. Belajar untuk dapat hidup bersama (*To learn to Live Together*); dan 4. Belajar untuk jati diri (*To learn to Be*). Para pendidik sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar perlu mencermati dan memahami dengan baik keempat pilar pendidikan tersebut, untuk digunakan sebagai landasan dalam merancang program pembelajaran, merumuskan spesifikasi hasil belajar, memilih metode dan strategi pembelajaran, maupun aktualisasi kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Model-Model Pembelajaran Inovatif

2.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Joyce & Weil (2000) memiliki unsur – unsur sebagai berikut ; (1) sintaks, (2) system sosial, (3) prinsip reaksi, (4) system pendukung, (5) dampak instruksional dan pengiring. **Sintaks** ialah tahap – tahap kegiatan dari model itu. **Sistem sosial** adalah pola interaksi yang terjadi diantara siswa dengan siswa, siswa dengan guru. Apakah iklim kelas demokratis atau otoriter, kegiatan kelompok atau individual, bagaimana cara pemecahan masalah yang timbul dalam kelas. **Prinsip reaksi** ialah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan siswa, termasuk bagaimana seharusnya guru memberikan respon terhadap mereka. Prinsip ini memberikan petunjuk bagaimana seharusnya guru menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model. **Sistem pendukung** adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut. **Dampak Instruksional** adalah hasil belajar yang dapat dicapai dengan cara mengarahkan para siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. **Dampak Pengiring** (nurturant effect) adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para siswa tanpa pengarahan langsung dari guru.

2.2 Pembelajaran Kontekstual dan Model-Model Pembelajaran Inovatif

Kata inovatif dalam pembelajaran inovatif mempunyai arti kebaruan, dalam arti, adanya orientasi baru terhadap cara belajar dan bagaimana pembelajaran terjadi. Secara spesifik, orientasi baru cara pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, yaitu pembelajaran yang memeberikan autonomi yang lebih luas kepada siswa untuk membangun pengetahuannya dimana proses belajar tersebut dilakukan dengan cara – cara nyata sesuai dengan kehidupan sehari – hari (real life). Dengan kata lain pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang memiliki dua ciri utama yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pembelajaran inovatif adalah pembelajaran kontekstual. Itulah sebabnya kenapa pembelajaran inovatif dikait – kaitkan dengan perspektif konstruktivis dalam belajar. Ada dua kata kunci dalam pandangan konstruktivis yaitu siswa aktif dan memperoleh makna (Elliot, dkk, 2000) yang digambarkan sebagai berikut.

Konsep belajar secara konstruktivis tersebut merupakan cikal bakal lahirnya konsep pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning) adalah strategi pembelajaran yang menghubungkan antara konten pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata dan mendorong siswa mengkaitkan antara pengetahuan dan pengalaman yang didapatnya dikehidupannya sebagai anggota keluarga, warga negara dan dunia kerja. Proses pembelajaran konsep-konsep abstrak dengan cara-cara nyata disebut oleh Bond (2005) sebagai cognitive

apprenticeship yaitu visualisasi konsep – konsep abstrak, memahami konsep dan menggunakannya untuk menyelesaikan tygas yang diberikannya.

Texas collaborative for teaching excellence (2005) merancang strategi umum implementasi pembelajaran kontekstual yang meliputi lima langkah kegiatan pembelajaran yang disingkat REACT yaitu kegiatan Relating / menghubungkan antara apa yang akan dipelajari dengan pengalaman atau kehidupan nyata. Experiencing / mengalami proses pembelajaran melalui eksplorasi aktif dalam mencari dan menemukan sendiri, kemudian Applying / mengaplikasikan informasi dalam konteks yang bermakna. Aplikasi konsep dengan cara – cara cooperating / bekerjasama dalam kelompok. Cara ini diyakini sangat diperlukan dalam kehidupan dalam era ini global ini, karena salah satu ciri kehidupan global adalah kehidupan kerja dalam tim. Selanjutnya, tahap akhir adalah Transferring / menggunakan apa yang telah dipelajari untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan.

Rangkumannya, Clifford dan Wilson (2000) menyebutkan bahwa pembelajaran yang tercermin dari pembelajaran yang : i) berbasis masalah (memecahkan masalah, menemukan dan menjawab masalah), ii) menggunakan konteks yang beragam (teknik pembelajaran harus bervariasi, tidak monoton), iii) menghargai keberagaman siswa (dari segi kemampuan, bakat, latar belakang, dan sebagainya), iv) mendukung pembelajaran mandiri (self regulated learning), v) menggunakan kelompok belajar dengan semangat saling ketergantungan (independen, belajar secara kooperatif), dan v) menggunakan asesmen yang otentik.

Terdapat beberapa ciri yang menunjukkan terjadinya pembelajaran kontekstual seperti kebermaknaan belajar karena terkait dengan kehidupan nyata, adanya latihan kemampuan berpikir tingkat tinggi, berpikir kritis dan kreatif, kegiatan inkuiri dan bertanya, terjadinya kegiatan belajar melalui komunikasi dan kolaborasi, adanya pemodelan / model, dilakukan penilaian dengan cara – cara autentik, adanya kegiatan refleksi serta terciptanya masyarakat belajar.

Beberapa model pembelajaran yang inovatif diuraikan sebagai berikut:

1. Model Siklus Belajar (Learning Cycle Model).

Lawson (1988) mengemukakan tiga macam siklus belajar: deskriptif, empiric-induktif, dan hipotesis – deduktif . ketiga siklus ini menunjukkan continuum dari sains deskriptif hingga sains eksperimental. Dilihat dari aspek penalaran, siklus belajar deskriptif hanya menghendaki pola-pola deskriptif (misalnya klasifikasi dan konservasi), sedangkan siklus belajar hipotesis deduktif menghendaki pola-pola tingkat tinggi (misalnya mengendalikan variable , penalaran korelasional, penalaran hipotesis – deduktif). Siklus belajar empiris - induktif bersifat intermedia, menghendaki pola-pola penalaran deskriptif, tetapi pada umumnya melibatkan pola-pola penalaran deskriptif, tetapi pada umumnya melibatkan pola-pola tingkat tinggi.

Dalam belajar siklus deskriptif, (1) para siswa menemukan dan memberikan suatu pola empiris dalam suatu konteks khusus (eksplorasi); (2) guru memberi nama pada pola itu (pengenalan istilah atau konsep); (3) Pola-pola itu dikaitkan dengan konteks-konteks lain (aplikasi konsep). Bentuk siklus belajar ini disebut deskriptif, karena siswa dan guru hanya memberikan apa yang mereka amati tanpa ada usaha untuk melahirkan hipotesis – hipotesis untuk menjelaskan hasil pengamatan mereka . siklus belajar deskriptif menjawab pertanyaan, Apa ?, tetapi tidak menimbulkan pertanyaan, **Mengapa?**

Dalam siklus belajarempiris-induktif, (1) para siswa menemukan dan memberikan suatu pola empiris dalam suatu konteks khusus (eksposisi), tetapi mereka selanjutnya mengemukakan sebab-sebab yang mungkin tentang terjadinya pola itu. Hal ini membutuhkan penggunaan penalaran analogy untuk memindahkan atau mentransfer konsep-konsep yang telah dipelajari dalam konteks-konteks lain pada konteks baru ini (pengenalan konsep). Konsep-konsep itu dapat diperkenalkan oleh para siswa, guru atau kedua-duanya. Dengan bimbingan guru, para siswa menganalisis data yang dikumpulkan selama fase eksplorasi untuk melihat apakah sebab-sebab yang dihipotesiskan tetap konsisten dengan tetap konsisten dengan data pengamatan atau fenomena lain yang dikenal (plikasi konsep). Dengan lain perkataan, pengamatan-pengamatan dilakukan secara deskriptif, tetapi bentuk siklus ini menghendaki lebih jauh, yaitu mengemukakan sebab dan menguji sebab itu, karena itu diberi nama empiris – induktif.

Bentuk siklus belajar yang ketiga, yaitu hipotesis – induktif. Model ini dimulai dengan pernyataan berupa suatu pertanyaan sebab. Para siswa diminta untuk merumuskan jawaban-jawaban sementara (hipotesis-hipotesis) yang mungkin terhadap pertanyaan itu. Selanjutnya para siswa diminta untuk menurunkan konsekuensi-konsekuensi logis dari hipotesis-hipotesis ini, merencanakan dan melaksanakan pengujian dan eksperimen untuk menguji hipotesis-hipotesis itu (eksplorasi). Analisis hasil-hasil experiment menyebabkan beberapa hasil hipotesis ditolak, sedangkan yang lain diterima, dan konsep-konsep dapat diperkenalkan (pengenalan konsep). Akhirnya konsep-konsep yang relevan dan terlibat didiskusikan dan diterapkan pada situasi lain dikemudian hari (aplikasi konsep). Oleh karena merumuskan merumuskan hipotesis-hipotesis melalui deduksi logis dengan hasil empiris, maka diberi nama hipotesis-deduktif. Di bawah ini disajikan prosedur pelaksanaan model siklus belajar.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)

Barrows (1996) mengungkapkan bahwa dengan problem based learning akan menempatkan siswa sebagai pusat belajar karena siswa diberikan tanggungjawab atas belajarnya, sedangkan guru sebagai fasilitator atau pengarah (guide). Hughes dan Savoie (1994) mengajukan beberapa langkah dalam pembelajaran dengan problem-based-learning seperti: (1) dimulai dari masalah, (2) menjamin bahwa masalah yang dipelajari berkaitan dengan dunia pebelajar, (3) organisasi materi subject disekitar masalah yang dipelajari, dan bukan disekitar disiplin, (4) berikan pebelajar tanggung jawab utama untuk merancang dan mengarahkan belajar mereka, (5) gunakan tim kecil sebagai konteks untuk belajar, dan (6) diperlukan pebelajar mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari melalui produk dan performannya. Pendekatan pemecahan masalah untuk pembelajaran sains sangat potensial untuk dilaksanakan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan inkuiri. Model pemecahan masalah dapat membuat pelajaran sains menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan anak sekolah. Pemecahan masalah sering disinonimkan dengan penalaran inkuiri dan keterampilan proses sains (Helgeson, 1989). Gagne (dalam Dahar, 1989) bahkan menempatkan pemecahan pada urutan teratas dalam hirarki belajarnya. Ia berpendapat bahwa hasil akhir pemecahan masalah adalah ketika pembelajaran secara nyata menemukan aturan-aturan tingkat tinggi dan mengkonstruksi keterkaitan baru dan makna dari konsep-konsep yang mereka selidiki. Disamping itu, pemecahan masalah dapat didefinisikan sebagai situasi yang muncul dimana ada relevansi dengan kehidupan siswa dengan kehidupan siswa dan memunculkan kebingungan atau ketidak pastian.

Sintaks dari model pembelajaran Problem-based Learning dapat dilihat pada table 1 berikut:

Tabel 1 Sintaks Problem Base Learning

Fase	Peran Guru
1. Orientasi Masalah	Dosen menjelaskan / menyampaikan kompetensi dasar, hasil belajar, dan indicator yang ingin dicapai. Guru menjelaskan alat atau bahan yang diperlukan dalam pembelajaran serta memberikan motivasi kepada mahasiswa agar mereka terlihat aktif pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
2. Organisasi Belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3. Penyelidikan individual atau kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Siswa dibantu dengan lembaran kerja mahasiswa (LKS). Penilaian (asesmen) kinerja dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya mahasiswa dalam bentuk laporan kegiatan	Guru membantu siswa dalam merencanakan pembuatan laporan atau model untuk disajikan di depan kelas . Penilaian kinerja dilakukan selama proses ini.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses – proses yang mereka lakukan.

Dengan demikian secara umum keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis masalah meliputi: (1) menemukan masalah, (2) merumuskan masalah, (3) mengumpulkan informasi dan sumber, (4) menentukan pemecahan masalah yang terbaik, dan (5) mempresentasikan pemecahan masalah.

3. Model-Model Pembelajaran Sosial (Social Models of Teaching)

Model-model pembelajaran sosial yang sesuai untuk mengembangkan kurikulum berbasis kompetensi antara lain, seperti pada table 2 berikut.

Tabel 2. Model – model Pembelajaran Sosial

Model	Tujuan	Pengembang
Bermain peran (Role playing)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan tingkah laku sosial dan nilai – nila - Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan memecahkan masalah – masalah sosial - Mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara bervariasi 	Fannie Shaftel
Penyelidikan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan tingkah laku 	John Dewey

kelompok (Group Investigation)	<ul style="list-style-type: none"> - sosial dan nilai – nilai - Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah baik sosial dan ilmiah - Memberikan peran yang sama pada setiap anggota kelompok. 	Herbert Thelen (Shlomo Sharan) (Bruce Joyce)
Belajar kelompok Jigsaw	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan tingkah laku dan nilai – nilai - Mengembangkan keterampilan memecahkan masalah baik sosial maupun ilmiah - Memberikan peran tanggung jawab pada setiap individu (keahlian) untuk tugas kelompok 	Eliot Aronson Slavin

4. Model Bermain Peran (Role Playing Model)

Model bermain peran dalam pembelajaran sangat sesuai untuk mengembangkan kompetensi-kompetensi(perilaku-perilaku) sosial dan nilai-nilai. Sintaks model pembelajaran ini dapat dilihat dalam table berikut:

Tabel 3 Sintaks Pembelajaran Bermain Peran

Fase	Kegiatan
Pemanasan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi dan memperkenalkan masalah • Membuat masalah eksplisit • Menginterpretasi masalah • Mengeksplorasi isu – isu • Menjelaskan bermain peran
Menyeleksi partisipan	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis peran – peran • Menyeleksi pemain peran
Mengatur pentas	<ul style="list-style-type: none"> • Mengatur alur cerita / peran • Mengulangi latihan peran – peran • Memasukkan situasi permasalahan kedalam permainan peran
Mempersiapkan pengamat (observer)	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan apa yang akan diobservasi pengamat • Menentukan tugas – tugas pengamat
Memainkan peran	<ul style="list-style-type: none"> • Memulai bermain peran • Melanjutkan permainan peran • Memberhentikan permainan peran
Diskusi dan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Merevisikan tindakan permainan peran (kejadian, posisi, kenyataan) • Mendiskusikan focus utama • Memainkan permainan peran berikutnya.
Mengulangi permainan peran	<ul style="list-style-type: none"> • Mengulangi bermain peran • Menyarakann permainan peran berikutnya atau perilaku alternative
Diskusi dan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sama seperti fase keenam
Membagi pengalaman dan menggeneralisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan situasi dengan masalah nyata, pengalaman, dan masalah – masalah umum. • Mengeksplorasi prinsip – prinsip tingkah laku yang umum

Dampak pembelajaran langsungnya adalah (1) dapat menganalisis tingkah laku dan nilai-nilai personal, (2) mengembangkan strategi-strategi untuk memecahkan masalah-masalah interpersonal(dan personal),dan mengembangkan empati terhadap lainnya. Dampak pengiringnya adalah mengintegrasikan, kesenangan dalam mengekspresikann pendapat, dan keterampilan menegosiasi.

5. Model belajar investigasi kelompok

Model pembelajaran ini sangat baik digunakan untuk mengembangkan penyelidikan-penyelidikan akademik, integrasi sosial dan proses sosial dalam belajar. Model ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai jenjang umur. Model pembelajaran ini menganut pandangan konstruktivisme di mana belajar adalah proses pembentukan/konstruksi pengetahuan yang dilakukan oleh siswa berdasarkan pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya. Model ini memerlukan guru dan kelas yang fleksibel. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar kelompok, konselor, konsultan, dan memberikan kritik secara ramah. Interfensi guru sangat dikurangi dalam kegiatan ini, kecuali ditemukan permasalahan yang cukup serius dalam kelompok belajar siswa.

Tabel 4 Sintak Pembelajaran Group Investigation

Fase	Kegiatan
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dihadapkan dengan permasalahan/situasi yang menimbulkan teka - teki (direncanakan/tidak direncanakan)
Mengekplorasi reaksi siswa	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan eksplorasi reaksi siswa terhadap permasalahan / situasi yang dihadapi
Merencanakan penyelidikan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memformulasikan tugas – tugas penyelidikan dan merencanakan penyelidikan (masalah,prosedur, analisis, tugas – tugas lainnya)
Melaksanakan penyelidikan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melaksanakan penyelidikan secara bebas melalui kerja kelompok.Guru memfasilitasi kegiatan siswa.
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menganalisis proses dan kemajuan kegiatan penyelidikan . Guru memberikan kritik kearah kemajuan akademik dan mendidik.
Mengulangi kegiatan berikutnya	<ul style="list-style-type: none"> Mengulangi siklus aktivitas.

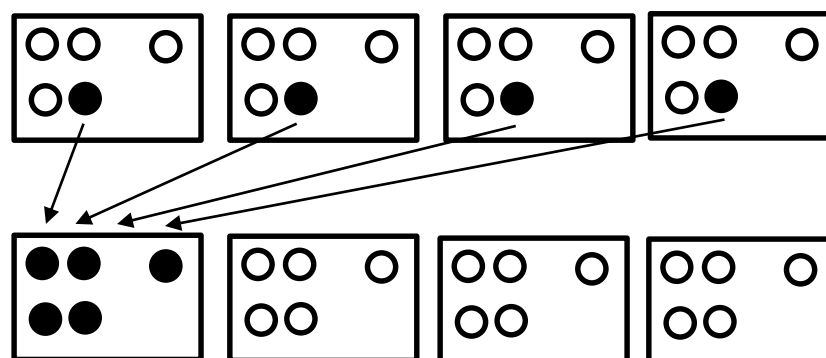
Dampak pembelajaran langsungnya adalah (1) meningkatkan efektivitas kelompok, (2) efektif untuk mengkonstruksi pengetahuan akademik yang identik dengan proses sosial, dan (3) disiplin dalam melakukan penyelidikan kolaboratif. Dampak pengiringnya adalah kehangatan interpersonal dan afiliasi, respek terhadap martabat semuanya, ketidaktergantungan belajar,dan melatih inkuiri sosial sebagai cara hidup seperti tampak pada Tabel 4.

6. Model Belajar Kooperatif Jigsaw

Tokoh yang mengembangkan model ini adalah Elliot Aronson dan teman-temannya di universitas texas, dan model ini diadaptasi oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota masing-masing 5 sampai 6 orang siswa, dan anggota kelompok bersifat heterogen. Setiap anggota bertanggungjawab mempelajari bagian materi tertentu yang diberikan tugas oleh guru. Sebagai contoh, guru memberikan tugas

kepada siswa mempelajari topik ekskresi, seorang siswa mempelajari tentang ginjal, seorang lain mempelajari tentang hati, seorang lain mempelajari tentang paru-paru, dan siswa lainnya mempelajari tentang kulit. Anggota kelompok yang memperoleh topik yang sama berkumpul dan berdiskusi tentang topik tersebut (misal, yang memperoleh hati semuanya berkumpul membahas hati). Kelompok ini disebut kelompok ahli. Dengan demikian akan ada kelompok ahli ginjal, ahli hati, ahli paru-paru, dan ahli kulit.

Setelah melakukan diskusi selanjutnya anggota kelompok ahli ini kembali ke masing – masing kelompok asal untuk mengajarkannya kepada temannya sendiri. Untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa, setiap minggu dilakukan kuis untuk melihat hasil belajar siswa secara individual bagan kegiatannya seperti gambar 4 berikut.



Dampak pembelajaran langsungnya adalah (1) meningkatkan efektivitas kelompok, (2) efektif untuk mengkonstruksi pengetahuan akademik yang identic dengan proses sosial, dan (3) disiplin dalam melakukan penyelidikan kolaboratif. Dampak pengiringnya adalah kehangatan interpersonal dan afiliasi, respek terhadap martabat semuanya, ketidak tergantungan belajar, tanggungjawab individu untuk kelompok (keahlian) dan melatih inkuirisosial sebagai cara hidup.

3. Pembahasan

Dalam proses belajar mengajar bahasa inggris khususnya dalam mengajar speaking perlu diperhatikan model pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan topik yang kita miliki. Dengan adanya beberapa model pembelajaran, untuk mengajar speaking yang baik dan mudah dipahami dan dilakukan oleh siswa yaitu Model Belajar kooperatif Jigsaw.

Guru dalam mengajar speaking tentang menjelaskan tempat yang menarik atau tempat wisata yang ada di Bali. Disini guru membagi siswa dalam lima kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 orang dan memiliki ketua kelompok. Kemudian guru memberikan 5 buah gambar yang berbeda-beda dalam sebuah kelompok. Contoh gambarnya adalah sebagai berikut:



Kuta Beach



Tanah Lot Temple



Batur Lake



Bedugul National Botanical Garden



Lovina Beach

Setelah siswa mendapatkan gambar maka siswa yang memiliki gambar yang sama dikelompokkan lagi menjadi satu kelompok dan siswa yang memiliki gambar yang sama kemudian mendiskusikan gambar tersebut mengenai lokasinya, cuacanya, apa yang menyebabkan tempat itu menarik, alat transportasi yang digunakan, berapa lama tempat itu ditempuh dari kota Denpasar dan berapa jaraknya, dan fasilitas apa yang ada ditempat itu yang bisa digunakan oleh pengunjung. Setelah siswa mendiskusikan gambar tersebut para siswa kembali ke kelompoknya masing – masing. Dan di dalam kelompoknya mereka menjelaskan gambar yang mereka miliki masing – masing kemudian setelah anggota kelompoknya selesai menjelaskan gambarnya masing – masing dan ketua kelompok menyimpulkan semua gambar yang dijelaskan oleh anggotanya jadi siswa mendapatkan informasi tempat yang menarik yang ada di Bali.

Dampak yang diperoleh dalam pembelajaran langsungnya adalah

- 1) meningkatkan efektivitas kelompok,
- 2) efektif untuk mengkonstruksi pengetahuan akademik yang identic dengan proses sosial, dan
- 3) disiplin dalam melakukan penyelidikan kolaboratif .

Dampak pengiringnya adalah kehangatan interpersonal dan afiliasi , respek terhadap martabat semuanya, ketidak tergantungan belajar, tanggungjawab individu untuk kelompok (keahlian) dan melatih inkuiri sosial sebagai cara hidup.

4. Kesimpulan

Pembelajaran kooperatis mewedahi bagaimana siswa dapat berkerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama, Situasi Kooperatif merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan bahwa mereka akan mencapai tujuan maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya tiap anggota kelompok bersikap kooperatif dengan sesamanya anggota kelompoknya.

Tujuan penting lain dari pemebelajaran kooperatif adalah untuyk mengajarkan kepada sisiwa, keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan ini amat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat di mana banyak kerja orang dewasa sebagian dikerjakan orang dewasa dalam organisasi yang saling bergantung sama lain dan di mana masarakat secara budaya semakin beragam, Sementara itu banyak anak muda dan orang dewasa masih kurang dalam berketerampilan bersosial, hal ini banyak ditemukan oaring tidak dapat bekerja secara kooperatif, dalam pembelajaran ini tidak hanya memepelajari materi saja, namun siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus yang disebut keterampilan kooperatif, Keterampilan ini untuk memperlancar hubungan, kerja dan tugas, peran hubungan kerja dibangun dengan mengembangkan komunikasi antara anggota kelompok, sedangkan peran dan tugas dilakukan dengan membagi tugas antara anggota kelompok selama kegiatan.

Bagi peserta didik, dalam belajar speaking English dianggap sebagai belajar yang memiliki banyak materi yang berupa konsep-konsep dan terkadang membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi dikarenakan penggunaan model pembelajaran, guru lebih mendominasi daripada peserta didik. Guru cenderung lebih aktif, sedangkan peserta didik atau siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Model pembelajaran kooperatif Jigsaw yang bervariasi dan efektif untuk diberlakukan pada saat pembelajaran.

Pembelajaran yang dapat memotivasi dalam pembelajaran dan meningkatkan aktivitas dalam belajar yaitu pembelajaran yang terpusat pada keterlibatan peserta didik sendiri. Pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran ini lebih menekankan pada pembelajaran antara siswa dalam mempermudah pemahaman bahan ajar yang harus dikuasi siswa dalam pembelajaran.

Permasalahan pembelajaran yang sering dihadapi dalam adalah guru belum menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Model pembelajaran masih cenderung memakai metode ceramah bervariasi (tanya jawab) dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga menyebabkan hasil belajar kurang maksimal.

Model pembelajaran Kooperatif menjadi suatu alternatif pembelajaran untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat pada beberapa materi pembelajaran. Model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw merupakan pembelajaran yang menekankan terhadap pembelajaran kelompok dan menuntut siswa untuk saling

membantu dalam hal pemahaman materi ajar karena di dalam kelompok tersebut terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Sehingga diharapkan siswa dengan mudah dapat memahami materi yang dipelajari dibandingkan dengan metode ceramah bervariasi. Metode ceramah memiliki kelebihan yang terpusat pada guru, yaitu guru mudah mengasai kelas, mudah mengorganisasikan tempat duduk atau kelas, mudah mempersiapkan dan melaksanakannya, serta mudah menerangkan pelajaran dengan baik.

Pustaka Acuan

- Arends, R.I.2004. Learning to teach, 6th ed. Boston : McGraw-Hill.
- Barrow,H.S. (1996). Problem-Based Learning in medicine and Beyond : A Brief Overview. New Direction for Teaching and Learning.68.3-11
- Dahar,R.W.(1989). Teori-Teori Belajar. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Depdiknas. (2002). Kurikulum berbasis Kompetensi. Jakarta :Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas.
- Joyce,B. & Weil, M. (2000). Models of Teaching. USA : Allyn & Bacon.
- Lawson.A.E. (ed) (1979). Science Information Report. (1980). AETS Yearbooks, The Psychology of teaching for thinking and creativity . ERIC The Ohio State University.
- Novak, J.D. & Gowin, D.B. (1985)> Learning How to Learn. New York: Cambridge University Press.