

MODEL PEMBELAJARAN

BAHAN LOKAKARYA
YAYASAN PENDIDIKAN SALMAN AL
FARISI

RUMPUN SOSIAL

(The Social Family)

- Model Investigasi Kelompok
(Group Investigation Model)
- Model Bermain Peran
(Role-Playing Model)
- Model Inkuiri Yurisprudensi
(Jurisprudential Inquiry Model)

RUMPUN PEMROSESAN INFORMASI

(The Information Processing Family)

- Model Berpikir Induktif
(Inductive-Thinking Model)
- Model Pencapaian Konsep
(Concept Attainment Model)
- Model Inkuiri Sain Biologis
(Biological Science Inquiry Model)
- Model Pelatihan Inkuiri
(Inquiry Training Model)
- Model Memori
(Memory Model)
- Model Sinektik
(Synectics Model)
- Model Advance Organizer

RUMPUN PERSONAL

(The Personal Family)

■ Nondirective Teaching Model

RUMPUN SISTEM PERILAKU

(The Behavioral Systems Family)

- Mastery Learning and Programmed Instruction
- Direct Instruction Model
- Model Simulasi
(Simulation Model)

Model Investigasi Kelompok

- Siswa dihadapkan pada situasi membuat teka-teki (baik direncanakan atau tidak direncanakan)
- Siswa menyelidiki reaksi terhadap situasi tersebut
- Siswa merumuskan tugas belajar dan mengorganisasi belajar (mendefinisikan masalah, peran, tugas)
- Siswa melakukan studi individual dan kelompok
- Siswa menganalisis kemajuan dan proses
- Mengulangi aktivitas

Model Investigasi Kelompok

EFEK PEMBELAJARAN

- Memandang pengetahuan yang konstruktif
- Menemukan ilmu pengetahuan
- Proses kelompok yang efektif

EFEK PENGIRING

- Respek terhadap martabat anggota kelompok
- Memiliki komitmen kebersamaan
- Kebebasan sebagai pelajar
- Komitmen inkuiri sosial
- Kehangatan dan pertalian antar pribadi

MODEL BERMAIN PERAN

- **MENCIPTAKAN KEHANGATAN KELAS**
 - Identifikasi permasalahan
 - Merumuskan masalah secara eksplisit
 - Interpretasi cerita masalah, meneliti isu-isu
 - Menjelaskan permainan peran
- **MEMILIH PEMERAN**
 - Analisis peran, memilih pemain peran
- **MENGATUR STAGE**
 - Mengatur jalan cerita, peran-peran, dan menetapkan situasi masalah
- **MENYIAPKAN OBSERVER**
 - Menentukan apa yang akan dikaji dan tugas-tugas yang harus diobservasi
- **PELAKSANAAN PERMAINAN**
 - Memulai, Mempertahankan, Memberhentikan permainan peran
- **DISKUSI DAN EVALUASI**
 - Reviu tindakan, diskusi fokus utama, mengembangkan peran berikutnya
- **MELAKUKAN KEMBALI**
 - Memainkan peran hasil revisi, menyarankan langkah berikutnya (alternatif perilaku)
- **DISKUSI DAN EVALUASI**
 - Reviu tindakan, diskusi fokus utama, mengembangkan peran berikutnya
- **PEMBERIAN PENGALAMAN DAN KESIMPULAN**
 - Mengaitkan situasi masalah dengan pengalaman dan masalah nyata, memeriksa prinsip perilaku umum

MODEL BERMAIN PERAN

- Menganalisis nilai-nilai dan perilaku personal
- Strategi untuk memecahkan masalah-masalah antarpribadi
- Memiliki empati
- Fakta-fakta tentang masalah dan nilai sosial
- Perasaan senang dalam mengekspresikan opini