

Model Pembelajaran Interaktif dalam IPS

Anda pasti setuju bahwa kegiatan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Kegiatan pembelajaran adalah merupakan interaksi antar komponen pembelajaran sehingga tercipta interaksi edukatif. Komponen pembelajaran tersebut, di antaranya adalah: guru, siswa, materi pembelajaran, metode dan media pembelajaran, sumber belajar, dan tujuan pembelajaran. Setiap komponen harus didayagunakan secara optimal bagi tercapainya tujuan pembelajaran, sebagai terminologi bagi tercapainya tujuan pendidikan. Guru memiliki tugas dalam mendayagunakan setiap komponen pembelajaran tersebut agar terjadi interaksi fungsional agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Artinya, komponen-komponen tersebut berdaya guna dalam proses dan hasil belajar siswa.

Untuk itu, guru dituntut memiliki kemampuan menciptakan interaksi edukatif, pada setiap kegiatan pembelajaran. Terdapat tujuh karakteristik kegiatan pembelajaran yang memiliki nuansa interaksi edukatif, yaitu berikut ini.

1. Rumusan tujuan pembelajaran jelas (operasional) yang hendak dicapai melalui kegiatan pembelajaran.
2. Materi pembelajaran dibahas secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran.
3. Guru meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga setiap siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Guru memiliki kualifikasi dan kompetensi sebagai pendidik.
5. Metode pembelajaran yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran;
6. Menggunakan sumber belajar baik berupa media pembelajaran maupun sumber materi.
7. Terjadinya interaksi antar komponen pembelajaran secara optimal.

Namun demikian, disinyalir bahwa profesionalitas guru masih rendah dengan indikator besarnya persentase guru yang memiliki kualifikasi di bawah standar minimal (Dijen PMPTK: 2007). Guru SD yang belum berpendidikan S1/D4 adalah 84,78%. Selain itu, kualitas hasil pendidikan masih rendah, seperti dikemukakan Sasono (2006) bahwa tingkat kesadaran guru terhadap teritorial wilayah RI masih rendah. Pada hal kesadaran

teritorial, sangat penting dalam menumbuhkembangkan kecintaan terhadap tanah air dan menjadi warga negara yang demokratis. Coba Anda ingat kembali tentang paradigma pendidikan IPS yang terdapat pada Modul 1. Coba kaitkan dengan permasalahan tersebut.

Salah satu karakteristik PIPS adalah memuat materi sosial sehingga oleh banyak pihak termasuk sebagian besar guru, diasosiasikan sebagai materi yang bersifat hafalan. Pendapat tersebut sudah tentu keliru karena IPS adalah mata pelajaran yang harus dimaknai dan kontekstual dengan kehidupan sosial. Salah satu akibat dari kekeliruan dalam menafsirkan pembelajaran IPS tersebut adalah kegiatan pembelajaran didominasi oleh pendekatan *ekspositori* (model imperatif), sehingga hasil belajar siswa terbatas pada aspek kognitif. Artinya, penggunaan model *imperative* kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara *integrative* dan komprehensif.

Selain itu, tujuan PIPS adalah membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan penalarannya, di samping aspek nilai dan moral. Kemampuan tersebut dapat dikuasai oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat membekali siswa dengan kemampuan berpikir. Selain itu, guru menjadi aset strategis dalam pendidikan sehingga dituntut terus meningkatkan profesionalitasnya (*on going formation*) dalam melaksanakan tugasnya.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran harus secara totalitas, sehingga guru dituntut memilih dan menggunakan model pembelajaran yang mampu melibatkan pikiran dan psikomotorik. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif, menyenangkan, dan menumbuhkembangkan motivasi bagi perkembangan proses intelektual adalah model pembelajaran interaktif. Kemampuan berpikir siswa sangat penting dikembangkan dalam pembelajaran IPS dengan pertimbangan sebagai berikut.

1. Pada abad informasi, siswa dituntut memiliki kemampuan berpikir untuk mencari, menyeleksi, mengolah, dan memanfaatkan informasi sesuai dengan kebutuhan dan kehidupannya.
2. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan untuk menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan. Untuk memecah permasalahan tersebut dihadapkan pada ragam pilihan (alternatif) sehingga dituntut

memiliki kemampuan untuk memilih salah satu alternatif yang paling baik. Pilihan yang terbaik adalah hasil pemikiran yang bijaksana.

3. Kemampuan berpikir kritis dalam memandang dan menyikapi sesuatu objek atau peristiwa merupakan keterampilan penting. Dengan kemampuan tersebut, siswa memiliki sikap rasional dan prinsip dalam bertindak.
4. Kemampuan berpikir analitis merupakan aspek penting dalam memahami peristiwa/masalah bahwa peristiwa/masalah tersebut tidak muncul dengan sendirinya, melainkan merupakan suatu peristiwa sebab-akibat.

Secara umum, Joyce dan Weil (1964) mengemukakan empat model pembelajaran dengan masing-masing model memiliki karakteristik tersendiri. Keempat model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Model pemrosesan informasi
Model pembelajaran ini memiliki orientasi pada pengembangan intelektual siswa. Model ini digunakan untuk membimbing siswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah melalui proses analisis informasi. Bagaimana proses pencarian informasi atau fakta/data, mengklasifikasikan, menginterpretasi, dan menyimpulkannya sehingga siswa memiliki kemampuan berpikir logis.
2. Model interaksi sosial
Model pembelajaran ini berorientasi pada pengembangan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Model ini digunakan dalam membimbing siswa bekerja sama, berargumentasi, bersosialisasi, dan bertukar pikiran di dalam komunitasnya. Dengan demikian, siswa memiliki kompetensi berkomunikasi, berinteraksi, dan beradaptasi dalam kehidupan sosial.
3. Model personal
Model pembelajaran ini, berorientasi pada pengembangan pribadi siswa. Model ini digunakan dalam membimbing siswa mengorganisasikan emosi dan pengembangan potensi diri sehingga siswa dapat mengaktualisasikan diri dalam lingkungannya.
4. Model *behavioral*
Model pembelajaran ini, berorientasi pada pengembangan perilaku siswa. Model ini digunakan dalam membantu siswa agar mengalami perubahan perilaku melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan

pembelajaran dirancang melalui tahapan-tahapan, di mana setiap tahapannya mencerminkan perilaku siswa secara terukur. Dengan demikian, pada akhir kegiatan pembelajaran siswa dapat menunjukkan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang kemudian akan terbentuk pola perilaku siswa.

Berdasarkan keempat model pembelajaran tersebut maka guru dan calon guru hendaknya memiliki kompetensi metodologis agar dapat menggunakannya dalam PIPS. Karena keempat model pembelajaran tersebut memiliki keunggulan dalam membimbing siswa agar memiliki keterampilan sosial. Menurut Balen (1993), keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial, dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dan dilatihkan pada siswa melalui kegiatan pembelajaran interaktif.

A. MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Model pembelajaran interaktif mengacu pada falsafah pendidikan *konstruktivisme* bahwa pengetahuan dibentuk oleh siswa bukan ditransfer dari guru. Dalam proses pembentukan pengetahuan tersebut, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Menurut Faire dan Cosgrove (dalam Harlen: 1992), model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengembangkan potensi rasa ingin tahu siswa terhadap suatu objek/peristiwa melalui pertanyaan. Model pembelajaran interaktif ini disebut juga pendekatan "pertanyaan siswa". Dengan kata lain, guru menggali pertanyaan siswa mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas, kemudian siswa mencari jawabannya. Jawaban atas pertanyaan siswa dijawab oleh siswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa untuk menjawab pertanyaan tersebut memerlukan proses, yaitu proses pencarian informasi. Artinya, bukan pertanyaan yang dengan segera dapat dijawab oleh siswa.

Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan oleh guru agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yakni aktivitas merumuskan pertanyaan dan menjawabnya. faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.

1. Faktor Minat dan Perhatian

Minat dan perhatian siswa merupakan faktor utama penentu derajat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Mursell (dalam Uzer

Usman, 1996: 5) terdapat 22 macam minat salah satu di antaranya adalah anak memiliki minat belajar. Guru memfasilitasi minat siswa tersebut, misalnya dengan cara memilih topik pembelajaran sebagai konsep kunci (*key concept*) untuk mendapatkan perhatian siswa secara penuh.

2. Faktor Motivasi

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan guna mencapai tujuan. Atau keadaan dan kesiapan dalam diri siswa yang mendorong tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan motif adalah daya yang terdapat pada siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) dan pengaruh dari luar dirinya (motivasi ekstrinsik). Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai motivator untuk menumbuhkan-kembangkan kedua motivasi tersebut agar siswa mau dan mampu melakukan kegiatan belajar. Motivasi intrinsik telah dimiliki setiap siswa dengan adanya potensi rasa ingin tahu (*sense of curiosity*), sedangkan motivasi ekstrinsik dapat timbul dari upaya guru melalui penerapan sistem penghargaan-hukuman (*punishment-reward system*) yang diorientasikan pada upaya memotivasi siswa untuk belajar.

3. Faktor Latar atau Konteks

Belajar berdasarkan pada realita akan menarik bagi siswa, belajar dimulai dari yang sederhana dapat memotivasi siswa, dan belajar berdasarkan pengalaman siswa dapat mengaktifkan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mencari tahu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki oleh siswa dengan dua tujuan, yaitu agar tidak terjadi pengulangan materi karena hal tersebut dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa, dan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki siswa tersebut.

4. Faktor Perbedaan Individu

Pada hakikatnya, siswa adalah individu yang unik yang memiliki karakteristik berbeda-beda, baik pengetahuan, minat, bakat, sifat, kemampuan, dan latar belakang. Perbedaan tersebut dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Secara umum, siswa memiliki perbedaan secara vertikal dan secara horizontal. Perbedaan vertikal berkenaan dengan

kecerdasan (IQ), dan perbedaan horizontal berkenaan dengan bakat (talenta) dan minat. Mengingat adanya perbedaan tersebut, guru hendaknya menyadari dan memaklumi apabila ada siswa yang berhasil dengan baik, atau bahkan sebaliknya mengalami kesukaran memahami materi pelajaran. Dalam hal ini, guru harus tetap memperhatikan persamaan dan perbedaan siswa dengan cara mengoptimalkan pengembangan kemampuan mereka masing-masing

5. Faktor Sosialisasi

Sosialisasi atau proses hubungan sosial, pada masa anak-anak sedang tumbuh yang ditandai dengan keinginannya untuk selalu berusaha menjalin hubungan dengan teman-temannya. Tetapi, ada suatu hal yang perlu mendapat perhatian guru ketika sedang berlangsung kegiatan pembelajaran, yaitu mereka akan merefleksikannya dengan cara mengobrol dengan temannya. Upaya guru untuk menyalurkan kebutuhan anak akan hubungan sosial tersebut dapat dilakukan dengan belajar kelompok sehingga dapat mengembangkan potensi dan melatih anak menciptakan suasana kerja sama, proses pembentukan kepribadian, tumbuhnya kesadaran akan perbedaan di antara temannya yang dapat menumbuhkan solidaritas melalui saling membantu menyelesaikan tugas.

6. Faktor Belajar Sambil Bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi siswa yang sehat karena bermain merupakan keaktifan yang menimbulkan kegembiraan dan menyenangkan. Bermain di sini lebih dimaksudkan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan sehingga akan mendorong siswa aktif belajar, selain itu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi siswa akan berkembang. Suasana senang dan gembira dalam kegiatan pembelajaran dapat diciptakan guru dengan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran. Artinya, guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

7. Faktor Belajar Sambil Bekerja (*Learning by Doing*)

Konsep belajar sambil bekerja pertama kali dikemukakan oleh Dewey melalui metode proyek, kemudian menjadi salah satu konsep belajar yang dikemukakan UNESCO. Dewey mengemukakan pentingnya aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas tersebut meliputi aktivitas jasmaniah dan aktivitas mental. Aktivitas belajar tersebut dikelompokkan ke

dalam lima kategori, yaitu; (1) aktivitas visual (*visual activities*), seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi; (2) aktivitas lisan (*oral activities*), seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, dan diskusi; (3) aktivitas mendengarkan (*listening activities*), seperti mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan ceramah dan pengarahan; (4) aktivitas gerak (*motor activities*), seperti simulasi, bermain peran, membuat peta atau tabel dan grafik; dan (5) aktivitas menulis (*writing activities*), seperti mengarang, membuat ringkasan, dan membuat laporan atau makalah.

Belajar sambil bekerja adalah kegiatan nyata yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengalaman baru yang relatif mudah diingat dan tidak cepat lupa. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan melakukan sesuatu akan memupuk rasa percaya diri, gembira, tidak membosankan, dan siswa dapat melihat hasil karyanya. Dalam hal ini, tugas guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan sesuatu dan memberikan penilaian terhadap hasil kerjanya, supaya siswa mengetahui kemampuan dan kekurangannya, misalnya melalui pemberian tugas.

8. Faktor Inkuiri

Pada dasarnya, siswa memiliki potensi untuk mencari dan menemukan sendiri (*sense of inquiry*), baik fakta maupun data/informasi. Fakta atau data/informasi tersebut kemudian diolah (pemrosesan informasi) dan dituangkan dalam bentuk karya ilmiah. Dengan demikian, berilah kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri informasi yang ada kaitannya dengan materi pelajaran. Dalam konteks ini, tugas guru adalah menyampaikan informasi yang mendasar dan memancing siswa untuk mencari informasi selanjutnya. Agar siswa terdorong untuk melakukan pencarian informasi tersebut.

9. Faktor Memecahkan Masalah

Setiap siswa menyukai tantangan (*sense of chalanger*), demikian pula halnya dalam belajar. Belajar yang memiliki tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa akan mendorong mereka untuk belajar. Sebaliknya, tantangan yang memberatkan akan mematahkan semangat dan membuat siswa tidak betah belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, tantangan tersebut dapat diciptakan oleh guru dengan mengajukan situasi bermasalah

agar siswa peka terhadap masalah. Sudah tentu permasalahan tersebut terkait dengan materi pembelajaran. Kepekaan terhadap masalah akan mendorong siswa untuk melihat masalah dan merumuskannya, memilih serta berdaya upaya untuk menentukan cara pemecahannya sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Kesembilan faktor tersebut di atas, sangat memerlukan kepekaan dan aktualisasi kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya secara profesional. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran interaktif menurut Brookfield (1987) adalah didasarkan pada dialog transaksional, yaitu proses interaksi antara guru dengan para siswa. Kegiatan pembelajaran interaktif tersebut diindikasikan dengan keterlibatan seluruh siswa secara aktif dalam transaksi akademik-edukatif. Dalam konteksitas model pembelajaran interaktif (pendekatan pertanyaan siswa) maka dialog transaksional tersebut dapat tercermin dalam menentukan pertanyaan (permasalahan) yang diajukan oleh siswa. Semua siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, tetapi pertanyaan tersebut belum tentu masalah. Untuk itu, guru harus membuat daftar pertanyaan siswa di papan tulis kemudian menyeleksi untuk dipilih sebagai permasalahan yang akan dicari pemecahannya oleh siswa. Dengan kata lain, pertanyaan/permasalahan dari siswa, dicari jawaban/pemecahannya oleh siswa, dan rasa ingin tahu siswa terjawab. Kegiatan pembelajaran tersebut mencerminkan proses pembentukan pengetahuan oleh siswa, guru berperan sebagai fasilitator.

Terdapat beberapa strategi atau metode pembelajaran yang memiliki relevansi dengan model pembelajaran interaktif. Pada kesempatan ini, hanya akan dibahas tentang pembelajaran inkuiri, pembelajaran pemecahan masalah, dan pembelajaran dialog kreatif.

B. PEMBELAJARAN INKUIRI

Kita telah lama mengenal istilah inkuiri dalam pembelajaran, yaitu sebagai pendekatan pembelajaran (Suchman dalam Joice and Weil: 1964), metode pembelajaran, dan cara belajar (Syamsu: 1993). Inkuiri sebagai suatu cara belajar atau penelaahan sesuatu yang bersifat mencari secara kritis, analitis-argumentatif dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan yang meyakinkan karena didukung oleh fakta, data, atau argumentasi.

Kegiatan pembelajaran inkuiri ini dapat dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan. Namun demikian, guru harus memiliki kepekaan terhadap tingkat kemampuan siswa. Siswa pada setiap jenjang pendidikan memiliki tingkat perkembangan yang berbeda sehingga masalah yang diajukan dalam pembelajaran inkuiri harus disesuaikan dengan tingkat intelektual siswa, baik tingkat kesulitannya maupun keluasannya.

Pembelajaran inkuiri ini dapat dimulai dari mengajukan pertanyaan yang sifatnya mengandung permasalahan, atau dengan kata lain yang bersifat inkuiri. Jarollimek (1977) mengemukakan tentang tujuan pengembangan inkuiri, yaitu untuk menanamkan sikap dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Kemampuan, sikap, dan keterampilan yang demikian, tidak cukup hanya mengetahui permasalahan dan cara memperoleh informasi serta membuat praduga, tetapi lebih jauh dari itu adalah memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan informasi secara sistematis sehingga memiliki daya analitik untuk memberikan alternatif jawaban terhadap permasalahan, kemudian membuat suatu kesimpulan. Menurut Barr, Bart, dan Shermis (1978), proses inkuiri meliputi pengidentifikasian masalah yang harus ditelaah yang melibatkan proses berpikir yang mendalam.

Pembelajaran inkuiri penting dilaksanakan dalam pembelajaran karena melalui kegiatan pembelajaran ini siswa dilatih disiplin intelektual dan keterampilan mencari jawaban atas rasa ingin tahu mereka. Kita ingat bahwa rasa ingin tahu merupakan potensi dasar yang dimiliki oleh setiap siswa. Untuk itu, guru memiliki tugas untuk mengembangkan potensi tersebut melalui kegiatan pembelajaran. Rasa ingin tahu sebagai potensi siswa dapat teraktualisasikan melalui pertanyaan yang memotivasi siswa untuk mencari jawabannya. Pembelajaran inkuiri memiliki beberapa tujuan, di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan sikap dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah.
2. Melatih siswa mengambil keputusan secara objektif dan mandiri.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah.
4. Mengembangkan rasa ingin tahu terhadap objek khusus atau suatu peristiwa/fenomena.
5. Mengembangkan kemampuan menginvestigasi.
6. Mengembangkan kemampuan menjelaskan secara logis.
7. Mengembangkan kemampuan siswa pada aspek kognitif dan afektif, dan
8. Kemampuan memperoleh pengetahuan baru.

Pada hakikatnya, pembelajaran inkuiri berangkat dari suatu peristiwa yang mendorong siswa untuk mengetahuinya lebih detail. Dalam hal ini, peristiwa tersebut dapat berupa masalah atau suatu objek. Menurut Hilda, dkk (2002: 111), pembelajaran inkuiri dimulai dengan suatu peristiwa yang menimbulkan teka-teki kepada siswa. Hal ini dilakukan guru agar siswa termotivasi untuk mencari pemecahannya. Berdasarkan kajian pustaka, terdapat beberapa langkah pembelajaran inkuiri, tetapi jumlah langkah kegiatannya berbeda-beda. Dalam pembahasan ini, kita akan membahas lima langkah kegiatan pembelajaran inkuiri. Kelima langkah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Membina Suasana Belajar yang Responsif

Membina suasana belajar yang responsif sangat penting karena respons siswa sangat menentukan dalam pembelajaran inkuiri. Untuk itu, guru harus mengemukakan dan menjelaskan proses inkuiri agar siswa memahaminya, sehingga mereka dapat memberikan respons sesuai dengan kaidah inkuiri.

2. Penyajian Permasalahan untuk Inkuiri

Penyajian permasalahan dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: dirumuskan bersama-sama di kelas, dirumuskan oleh siswa, dan dirumuskan oleh guru.

3. Pertanyaan Siswa

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh siswa dimaksudkan untuk merumuskan permasalahan. Rumusan permasalahan tidak sekali jadi, untuk itu, guru dituntut kesabaran dalam membimbing siswa agar pertanyaannya mengarah pada perumusan masalah.

4. Pengumpulan dan Pengolahan Informasi

Dalam kegiatan ini, siswa diminta untuk mengumpulkan informasi/data yang terkait dengan permasalahan. Mungkin informasi tersebut dapat dicari di buku sumber dan di perpustakaan. Informasi/data yang telah terkumpul kemudian diolah sehingga memberikan gambaran yang jelas atas permasalahan.

5. Pengambilan Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan dilakukan secara bersama-sama, yaitu guru dengan siswa. Perumusan kesimpulan dikembangkan berdasarkan hasil pengolahan informasi/data. Kesimpulan ini merupakan jawaban atas permasalahan.

Setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan penilaian, baik terhadap hasil belajar siswa maupun terhadap proses. Dalam pembelajaran inkuiri, penilaian dilakukan secara proses, yakni proses pencarian. Artinya, penilaian dilakukan terhadap setiap langkah kegiatan pembelajaran inkuiri. Aspek yang dinilai meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Implementasi pembelajaran inkuiri, misalnya pada materi pembelajaran tentang lingkungan. Permasalahan awal diidentifikasi dari pertanyaan yang diajukan oleh siswa, apakah kerusakan lingkungan? Di mana terdapat kerusakan lingkungan? Mengapa terjadi kerusakan lingkungan? Apa akibat kerusakan lingkungan bagi kehidupan manusia? Bagaimana upaya mengatasi kerusakan lingkungan? Dan bagaimana upaya melestarikan lingkungan? Pada akhirnya, apa yang dapat dibuat kesimpulan tentang kerusakan lingkungan tersebut? Dengan demikian, guru yang menggunakan model inkuiri, selain telah membimbing siswa untuk berpikir kritis atas suatu masalah, juga telah menciptakan suasana belajar yang interaktif, melibatkan siswa secara aktif dalam aspek pikiran, sikap, dan keterampilan.

Dari uraian tersebut, cobalah Anda membayangkan sedang berada di dalam kelas untuk mencoba mengimplementasikan pembelajaran inkuiri, bukankah siswa akan merasa antusias untuk mengikutinya dan mendorong terciptanya suasana belajar yang interaktif?

C. PEMBELAJARAN PEMECAHAN MASALAH (*PROBLEM SOLVING*)

Pembelajaran pemecahan masalah dipandang penting agar siswa memiliki keterampilan dalam menghadapi dan mengatasi masalah. Menurut Sudjana (1993:104-107) terdapat empat alasan pentingnya pembelajaran pemecahan masalah bagi siswa, yaitu berikut ini.

1. Masalah merupakan bagian dari kehidupan manusia secara alamiah.
2. Tingkat keberhasilan seseorang dalam kehidupannya sangat erat kaitannya dengan kemampuan dan keberhasilan memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

3. Masalah dan pemecahannya bersifat berangkai, artinya setelah masalah satu teratasi maka akan muncul masalah lainnya.
4. Masalah tidak tunggal melainkan terdiri dari bagian-bagian masalah di dalamnya.

Sedangkan, menurut Retman (1970) bahwa kegiatan pembelajaran sangat penting mengemukakan masalah yang dihadapi dalam kehidupan keseharian karena dengan permasalahan tersebut siswa akan dimotivasi untuk menggunakan pikirannya secara kreatif dan belajar secara intensif. Melalui kegiatan pembelajaran pemecahan masalah ini, siswa dihadapkan pada permasalahan yang harus dipecahkan, baik secara individual maupun secara kelompok. Pemecahan masalah yang dilakukan secara individual akan mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Apabila dilakukan secara kelompok maka akan mendorong siswa untuk bekerja sama sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Dengan demikian, maka pembelajaran pemecahan masalah secara kelompok lebih diutamakan dari pada secara individual.

Kegiatan pembelajaran pemecahan masalah secara kelompok, siswa dilatih kemampuannya secara komprehensif dan integratif dalam berpikir, bersikap, dan bertindak serta bekerja sama. Selain itu, siswa dilatih kemampuan intelektual dan aplikasinya. Apabila pembelajaran pemecahan masalah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, maka terdapat beberapa manfaat yang terkandung di dalamnya, di antaranya:

1. siswa memiliki kemampuan berpikir kritis- analitis;
2. siswa memiliki kemampuan berpikir asosiatif-koneksitas;
3. siswa memiliki kemampuan berpikir asosiatif-kontekstual (apabila permasalahan berupa isu masyarakat);
4. siswa memiliki kemampuan berpikir aplikatif (apabila permasalahan berasal dari kehidupan kesehariannya);
5. siswa memiliki kemampuan berpikir sebab-akibat (*causal-effect*); dan
6. siswa memiliki kemampuan berpikir deduktif (membuat generalisasi dan kesimpulan).

Secara umum, terdapat lima langkah kegiatan pembelajaran pemecahan masalah. Setiap langkah kegiatan pembelajaran, pemecahan masalah melatih siswa dalam berpikir dan bertindak, sedangkan rangkaian dari keseluruhan langkah kegiatan pembelajaran dapat membekali siswa memiliki keterampilan proses. Kelima langkah kegiatan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah mengenali, mengetahui, dan memahami masalah dengan jelas. Terdapat lima kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam mengidentifikasi masalah, yaitu masalah hendaknya berkaitan dengan lingkungan kehidupan siswa, masalah hendaknya berkaitan dengan kepentingan umum, masalah hendaknya dipandang penting untuk dipecahkan agar siswa memiliki kemampuan aplikatif, masalah hendaknya dapat dipecahkan oleh siswa sesuai dengan tingkat kemampuannya (perkembangan intelektual siswa), dan masalah hendaknya memotivasi siswa untuk belajar berpikir kritis analitis.

2. Pengembangan Alternatif

Langkah selanjutnya adalah pengembangan alternatif pemecahan untuk setiap masalah yang telah dipilih. Untuk kegiatan ini, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok (tergantung banyaknya masalah). Setiap kelompok membahas satu permasalahan dan mengembangkan alternatif pemecahannya. Dalam pengembangan alternatif ini, setiap kelompok harus mencari beberapa alternatif bagi pemecahan masalah, termasuk faktor penghambat dan pendukung dari masing-masing alternatif tersebut. Setelah kelompok memiliki beberapa pilihan pemecahan masalah maka selanjutnya adalah menentukan salah satu alternatif yang dipandang paling baik oleh kelompok.

3. Pengumpulan Data

Sebelum kegiatan pengumpulan data dilaksanakan, terlebih dahulu kelompok harus melakukan identifikasi data, yang meliputi data yang akan dicari, jenis data, dan sumber data/informasi. Data/informasi yang akan dicari sangat bergantung kepada permasalahan.

4. Pengujian Alternatif

Data/informasi yang telah dikumpulkan oleh siswa (masing-masing kelompok) akan memiliki makna koneksitas manakala dilakukan pengolahan terhadap data tersebut. Secara sederhana, pengolahan data meliputi seleksi data/informasi dan mengelompokkan data/informasi berdasarkan permasalahan. Membandingkan antara hasil pengolahan data dengan alternatif pemecahan masalah.

5. Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan merupakan jawaban atas permasalahan yang diambil berdasarkan hasil pengujian alternatif jawaban yang dipilih. Dalam hal ini, siswa (kelompok) harus bersikap jujur terhadap hasil pengujiannya.

Kegiatan pembelajaran pemecahan masalah dapat memberikan pengalaman dan kemampuan siswa pada aspek keterampilan mencari informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan hasil (lisan atau tulisan). Pada hakikatnya, inti dari kegiatan pembelajaran pemecahan masalah adalah pengambilan keputusan terbaik untuk menyelesaikan masalah yang ada.

D. STRATEGI PEMBELAJARAN DIALOG KREATIF

Strategi pembelajaran dialog kreatif erat kaitannya dengan strategi mengajar bertanya efektif, artinya untuk kelancaran dialog kreatif diperlukan keberanian dan kemampuan mengemukakan pendapat (bertanya jawab) pada diri siswa. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa dan membimbingnya mengemukakan pertanyaan yang jelas dan tepat. Dalam hal ini, guru tidak memotong pertanyaan atau menyalahkan pertanyaan, tetapi mengarahkan pertanyaan sehingga tepat dengan maksud siswa yang bertanya. Guru tidak menjawab pertanyaan, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawabnya sampai ditemukan jawaban yang dianggap paling tepat.

Menurut Suharsimi (1992), kegiatan pembelajaran dialog kreatif hendaknya guru memiliki empat sikap terhadap jawaban siswa, yaitu:

1. menghargai setiap jawaban siswa;
2. memberi kesempatan membetulkan bagi siswa yang jawabannya salah;
3. menyadari kemungkinan adanya kesalahan pada dirinya (guru) apabila siswa tidak ada yang dapat menjawab;
4. tidak memberikan penghargaan yang berlebihan terhadap jawaban siswa yang benar.

Dengan keempat sikap tersebut, guru membawa siswa ke dalam suasana keikutsertaan dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, diungkapkan bahwa dalam pengembangan pembelajaran dialog kreatif, kunci utama adalah keterampilan guru untuk menyampaikan dan memancing pertanyaan sehingga setiap siswa termotivasi untuk ikut

berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pertanyaan yang diajukan kepada siswa hendaknya:

1. mendorong siswa untuk berpikir;
2. jelas dan mudah dipahami oleh siswa;
3. bersifat umum dan menyeluruh bagi siswa;
4. berisi problematik.

Seandainya iklim pembelajaran tersebut kurang berhasil mungkin siswa tidak punya pertanyaan atau tidak berani bertanya maka guru dapat mengembangkan kreativitasnya dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sudah tentu kunci keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah pertanyaan yang dikemukakan oleh guru harus jelas. Hal ini akan membantu guru mencapai suatu tujuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Panduan Pengajaran Mikro (1984:40), terdapat beberapa komponen yang harus dikuasai guru dalam usaha pencapaian tujuan penggunaan pertanyaan, yaitu berikut ini.

1. Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat dengan bahasan yang mudah dimengerti oleh siswa sehingga siswa mampu memberikan jawaban. Usahakan jangan sampai siswa tidak dapat menjawab pertanyaan karena tidak mengerti maksud dari pertanyaan tersebut.
2. Pemberian acuan (*structuring*), yaitu berupa penjelasan singkat untuk memberikan arahan kepada siswa dalam menjawab. Acuan ini dapat berupa penjelasan materi sebelum mengajukan pertanyaan sehingga ketika siswa diminta menjawab pertanyaan, mereka sudah memiliki informasi.
3. Pemusatan perhatian siswa, yang caranya tergantung kepada upaya guru. Misalnya, guru akan menanyakan tentang mengapa terjadi bencana banjir maka untuk pemusatan perhatian dapat dilakukan dengan, mengungkapkan pada minggu yang lalu kalian telah mempelajari tentang penduduk, mengapa penduduk dapat menyebabkan terjadinya bencana banjir?
4. Pemandangan giliran untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab. Caranya dapat dengan menunjuk salah seorang siswa atau memberi kesempatan dengan mengangkat tangan, kemudian dari jawaban siswa pertama dialihkan kepada siswa lain untuk melengkapi atau memberikan tanggapan. Dengan demikian dapat mempertinggi

perhatian dan interaksi antar siswa dan dengan guru, karena setiap siswa harus memperhatikan pertanyaan guru dan jawaban temannya.

5. Penyebaran pertanyaan dan pemberian waktu berpikir. Guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa di kelas, mungkin dengan pertanyaan yang sama atau pertanyaan yang berbeda. Caranya dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa, beri kesempatan kepada siswa untuk berpikir kemudian tunjuk salah satu siswa untuk menjawab, yang jawabannya dapat dinilai oleh siswa lainnya, apakah benar atau salah. Hal yang perlu dihindari adalah menunjuk siswa untuk menjawab sebelum pertanyaan diberikan sehingga siswa tersebut tidak memiliki kesempatan untuk berpikir dan siswa lainnya merasa tidak memperhatikan karena mereka sudah tahu siapa yang harus memberikan jawaban.
6. Pemberian tuntunan (*prompting*) jika jawaban siswa salah atau tidak memberikan jawaban. Cara yang dapat dilakukan guru adalah mengungkapkan pertanyaan dengan cara lain yang lebih sederhana atau mengajukan pertanyaan lain untuk mengarahkan pada jawaban pertanyaan semula.

Terdapat beberapa jenis pertanyaan yang harus mendapat perhatian agar kegiatan pembelajaran dialog kreatif berlangsung efektif. Jenis-jenis pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pertanyaan mengingat, tujuannya untuk mengingat informasi spesifik yang sebelumnya telah dipelajari dan hanya ada satu jawaban yang benar. Pertanyaan yang dapat digunakan seperti apakah akibat dari banjir? Pertanyaan jenis ini penting sebagai dasar untuk jenis pertanyaan selanjutnya.
2. Pertanyaan deskriptif, tujuannya untuk merangkai dan mengorganisasikan informasi atau fakta yang telah diperoleh guna mendapatkan pemahaman atas sesuatu fenomena. Misalnya pertanyaan mengapa terjadi banjir?
3. Pertanyaan bersifat menjelaskan, tujuannya untuk mengingat, mengorganisasikan materi dan membuat kesimpulan serta mencari efek sebab akibat dari suatu peristiwa. Pertanyaan jenis ini menuntun siswa untuk menganalisis data, mengklasifikasikan informasi dan menjelaskan hubungannya dengan memberikan alasan. Tetapi, yang menjadi tujuan utama dari pertanyaan jenis ini adalah mendorong siswa untuk memberi

argumentasi dan mempertahankan alasannya. Pertanyaan yang dapat dikemukakan misalnya mengapa banjir sering terjadi di daerah dataran rendah?

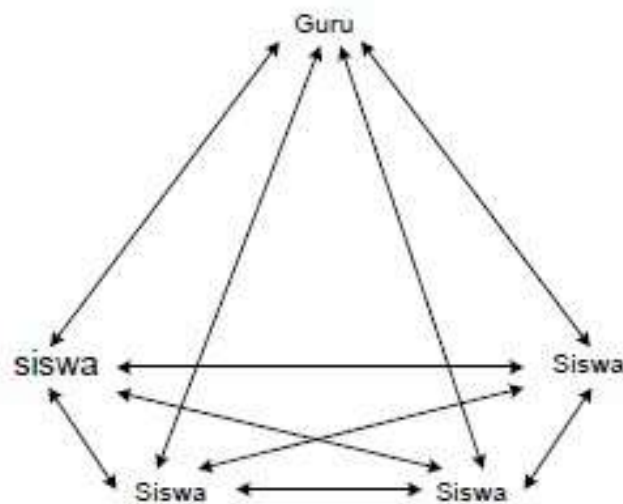
4. Pertanyaan sintetis, tujuannya adalah agar siswa mampu memberikan gagasan mengenai hubungan atau relasi antar peristiwa. Dengan pertanyaan jenis ini, siswa didorong untuk mengingat informasi yang telah dimiliki, memilih informasi yang paling menunjang, menggabungkan beberapa informasi dan menghubungkannya sehingga tersusun suatu kesimpulan atas inti pertanyaan. Semakin banyak informasi yang mendukung dimiliki oleh siswa maka kesimpulan yang dibuatnya semakin baik. Pertanyaan yang dapat dikemukakan seperti mengapa banjir dapat mengakibatkan penduduk kekurangan pangan?
5. Pertanyaan menilai, tujuannya untuk mendorong siswa memiliki kemampuan untuk memilih alternatif yang paling baik dan paling tepat. Untuk pertanyaan jenis ini siswa didorong memiliki banyak informasi yang berbeda guna memberikan penilaian secara objektif di antara dua objek yang berbeda atau hampir sama. Selain itu, siswa dituntut untuk mengemukakan argumentasinya atas alternatif yang dipilihnya. Pertanyaan yang dapat dikemukakan oleh guru seperti cara mana yang lebih baik untuk mengatasi bahaya banjir?
6. Pertanyaan terbuka, tujuannya untuk mengembangkan daya kreativitas siswa mengembangkan imajinasi dan intelektualitasnya. Pertanyaan jenis ini mendorong siswa untuk mengolah informasi yang diperolehnya secara bebas berdasarkan kekuatan imajinasi, penguasaan bahasa dan ketajaman analisisnya. Jawaban siswa atas pertanyaan yang diajukan oleh guru dapat diterima sebagai jawaban, karena guru harus menghargai pendapat dan daya kreativitas mereka. Untuk itu, guru harus memiliki rambu-rambu normatif artinya tidak ada jawaban siswa yang salah sejauh tidak bertentangan dengan norma. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya bagaimana menolong orang yang terkena bencana?

Untuk meningkatkan terjadinya interaksi dialog kreatif dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya mengajukan pertanyaan kemudian meminta salah seorang siswa untuk menjawabnya. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawabannya dengan waktu yang ditentukan (terbatas sesuai alokasi waktu pembelajaran). Guru menjadi dinding pemantul, artinya jika ada siswa yang bertanya, janganlah dijawab

langsung melainkan dilontarkan kembali kepada siswa seluruh kelas sehingga seluruh siswa terlibat dalam memikirkan jawabannya. Di samping itu, ada empat keterampilan yang harus dikuasai guru agar intensitas interaksi dalam kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif, yaitu:

1. kemahiran dalam memilih stimulus yang dapat menimbulkan reaksi siswa;
2. kemahiran mengklarifikasikan pesan yang penting melalui pertanyaan
3. kemahiran menangkap aksi dan reaksi siswa;
4. kemahiran menguji materi pembelajaran agar terjadi dialog transaksional dalam proses pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran dialog kreatif sangat mengutamakan terjadinya interaksi multi arah. Interaksi optimal dalam proses pembelajaran dialog kreatif dapat digambarkan dengan model sharing (*Sharing Model*) sebagai berikut.



Gambar 9.1.
Sharing Model dalam Pembelajaran Interaktif

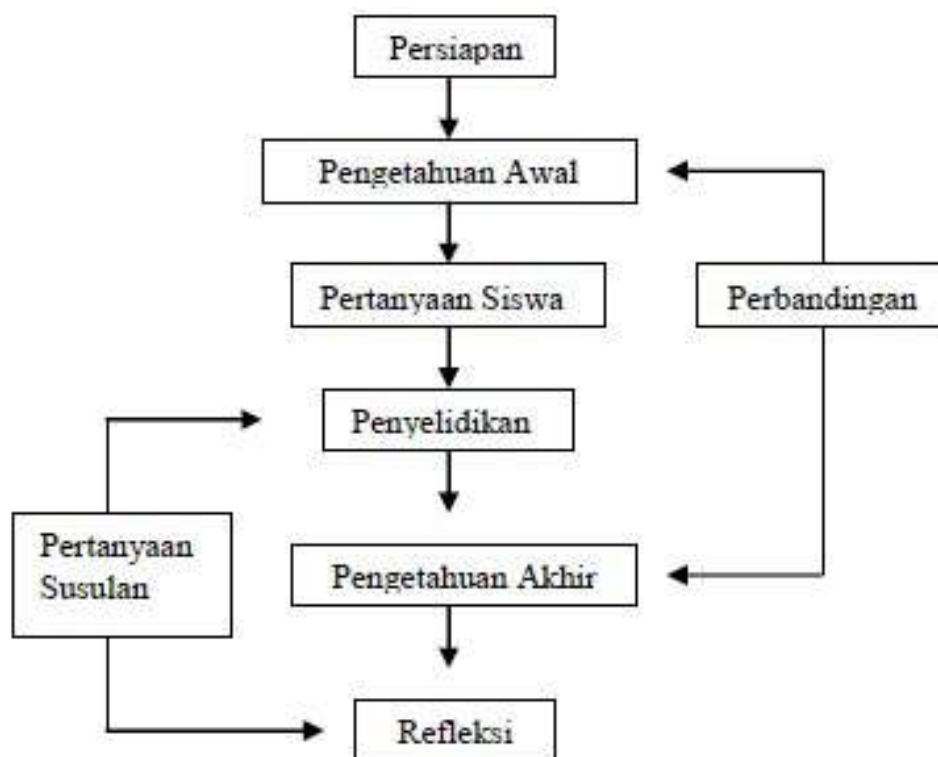
Dalam kegiatan pembelajaran, guru memiliki multi peran yaitu sebagai: fasilitator, mediator, motivator, dan *demonstrator*. Guru berperan sebagai fasilitator yakni memiliki kemampuan dalam mengusahakan sumber-sumber pembelajaran yang berguna untuk kelancaran proses pembelajaran dan pencapaian tujuan secara optimal. Sebagai mediator, guru memiliki pengetahuan tentang media pendidikan dan alat pengajaran, keterampilan memilih dan menentukannya serta menggunakannya sehingga dapat

membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sedangkan sebagai motivator, guru memiliki kemampuan untuk memberikan motivasi terhadap siswa supaya mereka terdorong untuk melakukan kegiatan belajar.

Strategi pembelajaran dialog kreatif ini memberikan peluang kepada guru untuk melaksanakan ketiga perannya tersebut di dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak semata-mata berperan sebagai pengajar dalam artian alih pengetahuan (*transfer of knowledge*) atau dengan istilah lain sebagai *demonstrator*. Bahkan menurut Parawangsa dan Abdullah (1988), selain keempat peran tersebut, juga berperan sebagai pembimbing, evaluator, pengembang materi pembelajaran (*demonstrator*), pengelola proses belajar mengajar, dan agen pembaru (*agent of change*). Guru sebagai evaluator, memiliki kemampuan dan keterampilan mengadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan siswa, kedudukan siswa dalam kelas dan efektivitas pembelajaran. Sebagai agen pembaru, guru memiliki peran untuk menyampaikan hal-hal yang baru yang bersifat inovatif kepada siswa. Pembahasan lebih lanjut mengenai guru sebagai pengelola proses belajar mengajar, akan dikemukakan pada Kegiatan Belajar 2. Pentingnya peranan guru dalam proses belajar dikemukakan pula oleh Maman Abdurachman (1991), orientasi guru kepada siswa harus lebih banyak mendapat perhatian yang serius dan utama sehingga akan tercipta suasana interaktif dalam pembelajaran.

E. LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Menurut Faire dan Cosgrove, model pembelajaran interaktif terdiri atas tujuh langkah kegiatan pembelajaran, seperti divisualisasikan pada gambar berikut.



Gambar 9.2.
Langkah-langkah Model Pembelajaran Interaktif

Ketujuh langkah kegiatan pembelajaran interaktif tersebut dilaksanakan secara berurutan mulai dari persiapan sampai refleksi.

1. Persiapan

Kegiatan persiapan dirancang oleh guru sejak awal sehingga tidak menjadi kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif. Guru melaksanakan langkah persiapan ini pada waktu mengakhiri kegiatan pembelajaran sebelumnya. Pada setiap akhir kegiatan pembelajaran (kegiatan penutup), guru memberi tahukan materi yang akan dibahas untuk kegiatan pembelajaran berikutnya dan sekaligus menugaskan kepada siswa untuk mempelajarinya. Misalnya: materi yang akan dibahas adalah lingkungan, maka tugaskan kepada siswa untuk mempelajarinya agar mereka memiliki kesiapan belajar.

2. Pengetahuan Awal

Tahap pengetahuan awal adalah tahap di mana guru menggali pengetahuan siswa tentang materi yang akan dibahas. Misalnya tentang materi lingkungan. Guru dapat mengetahui pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan, misalnya: Apakah pengertian lingkungan, jenis-jenis lingkungan. Kemudian siswa disuruh mencatat jawabannya di buku catatan masing-masing atau mereka langsung menjawab. Dengan demikian, guru dapat mengetahui pengetahuan awal siswa tentang lingkungan.

3. Kegiatan Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, guru memberikan uraian singkat tentang materi pembelajaran (lingkungan) dengan tujuan agar siswa memiliki gambaran umum tentang materi pembelajaran. Tujuan guru mengeksplorasi materi pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa agar mereka terdorong rasa ingin tahu lebih banyak tentang materi pembelajaran.

4. Pertanyaan Siswa

Tahap pertanyaan siswa adalah merupakan refleksi dari rasa ingin tahu mereka tentang materi pembelajaran. Untuk itu, guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan, kemudian pertanyaan tersebut di catat di papan tulis. Artinya, pada tahap ini, guru membuat daftar pertanyaan siswa. Setelah daftar pertanyaan tersusun, langkah berikutnya adalah memilih pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui kegiatan investigasi. Kegiatan memilih pertanyaan sangat penting karena mungkin saja pertanyaan yang diajukan siswa tidak relevan dengan materi atau terlalu luas.

5. Penyelidikan

Tahap penyelidikan atau investigasi adalah kegiatan siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipilih. Pada tahap ini, peran guru adalah sebagai fasilitator kegiatan investigasi, tetapi tidak memberikan jawaban atas pertanyaan yang tidak terjawab oleh siswa. Semua jawaban siswa dicatat dalam buku catatan siswa masing-masing.

6. Pengetahuan Akhir

Tahap pengetahuan akhir adalah tahap di mana setiap siswa (kelompok) mendiskusikan hasil penyelidikannya, kemudian membandingkannya dengan

pengetahuan awal. Sehingga dapat diketahui perbedaan antara pengetahuan awal dengan pengetahuan akhir. Perbedaan pengetahuan tersebut adalah merupakan hasil belajar siswa.

7. Refleksi

Terdapat dua kegiatan yang termasuk ke dalam tahap refleksi, yaitu: membuat kesimpulan dan pemantapan. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan atas proses dan hasil belajar mereka. Siswa dapat mengomentari proses pembelajaran, baik waktu maupun pertanyaan dan sumber belajar yang mereka miliki. Hasil belajar dapat diamati dari pertanyaan yang dapat terjawab dengan benar dan perbedaan antara pengetahuan awal dengan pengetahuan akhir. Pemantapan dapat diberikan oleh guru dengan cara memberi tugas.

Mungkin Anda bertanya, apakah ada kegiatan evaluasi dan bagaimana melaksanakan evaluasi pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran interaktif?

Setiap kegiatan pembelajaran harus diketahui efektivitasnya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Demikian juga dengan pembelajaran yang menggunakan model interaktif. Anda pasti masih ingat bahwa kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan beberapa teknik (teknik evaluasi). Menurut pemahaman Anda, apakah pada langkah kegiatan pembelajaran model interaktif sudah terlaksanakan evaluasi? Coba tunjukkan pada tahap ke berapa dan menggunakan teknik apa?

Bagaimanakah merumuskan rencana kegiatan pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran dengan menggunakan model interaktif?

Membuat RPP harus memenuhi kriteria standar baku, di antaranya adalah harus memuat komponen-komponen RPP. Artinya, RPP untuk model pembelajaran interaktif tidak berbeda dengan model pembelajaran lainnya (yang biasa digunakan guru), tetapi berbeda pada skenario pembelajaran atau langkah kegiatan pembelajaran. Pada RPP model interaktif, skenario pembelajaran harus memuat ketujuh langkah di atas. Untuk lebih jelas coba Anda buat RPP untuk model pembelajaran interaktif.