



LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT

**WORKSHOP PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
INOVATIF DENGAN NAMA ORISINIL BERMUATAN
KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH, BERPIKIR
KREATIF, KRITIS, LOGIS DAN ANALITIS
BAGI GURU SD NEGERI DI KECAMATAN BANJARMASIN
UTARA KOTA BANJARMASIN**

KETUA :

NOORHAPIZAH

ANGGOTA :

AKHMAD RIANDY AGUSTA

ANGGOTA MAHASISWA :

- | | |
|---------------------------------|----------------------|
| 1. LOLA YUNITA | 1610125120031 |
| 2. MUHAMMAD AHLUN NAZHAR | 1610125310087 |

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan :
Workshop Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif dengan Nama Orisinal Bermuatan Keterampilan Pemecahan Masalah, Berpikir Kreatif, Kritis, Logis dan Analitis bagi Guru SD Negeri di Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin
2. Kode>Nama Rumpun Ilmu : 793/PGSD
3. Ketua
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Noorhapizah, ST, M.Pd.
 - b. NIP : 19721215 200212 2 001
 - c. NIDN : 1115127203
 - d. Pangkat/Golongan : Penata Tk I/IIId
 - e. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - f. Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP/Ilmu Pendidikan/PGSD
 - g. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
 - h. Nomor HP : 08115005830
 - i. Alamat email : noorhapizah@ulm.ac.id
4. Anggota
 - a. Nama : Akhmad Riandy Agusta, S.Pd, M.Pd
 - b. NIP : 19930817 201903 1 015
 - c. Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP/Ilmu Pendidikan/PGSD
5. Anggota Mahasiswa : 2 Orang
6. Lama Pengabdian : 1 bulan
7. Lokasi Kegiatan : SD Negeri di Kecamatan Banjarmasin Utara
8. Sumber Pendanaan : Mandiri
9. Biaya : Rp. 10.000.000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si
NIP. 19650808 199303 1 003



Banjarmasin, 24 Agustus 2020
Ketua,

Dr. Noorhapizah, ST, M.Pd
NIP. 19721215 200212 2 001

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Lambung Mangkurat



Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si
NIP. 19680507 199303 1 020

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat dan karunia serta hidayah-Nya lah, sehingga workshop Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif dengan Nama Orisinil Bermuatan Keterampilan Pemecahan Masalah, Berpikir Kreatif, Kritis, Logis dan Analitis bagi Guru SD Negeri di Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin.

Keberhasilan pelaksanaan workshop pengembangan Model dan Strategi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang penuh dengan kesabaran memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lambung Mangkurat
3. Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin
4. Seluruh dewan guru SD Negeri se Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin.
5. Rekan-rekan mahasiswa yang ikut membantu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kekeliruan dalam penyusunan laporan ini, maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyusunan laporan berikutnya.

Banjarmasin, 24 Agustus 2019

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
WORKSHOP/SEMINAR IMPLEMENTASI MODEL NAKULA (<i>NATIVE KNOWLEDGE PLAY TECHNIQUES LEARNING</i>) DAN MODEL SADEWA (<i>SHARING FROM LEADERSHIP OF SOLUTION TO PROBLEM WHOLE CLASS</i>) BAGI GURU SDN PANGERAN 2 KOTA BANJARMASIN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	2
B. Kompetensi Yang Diharapkan	7
C. Tujuan	7
D. Materi workshop/seminar.....	8
E. Indikator Pencapaian.....	8
F. Metode.....	9
G. Peserta, Penyelenggara dan Tim Penyusun.....	9
H. Pelaksanaan.....	9
I. Penutup.....	12
LAMPIRAN 1	10
A. NAKULA.....	10
B. SADEWA.....	16
LAMPIRAN 2.....	28
LAMPIRAN 3	58
LAMPIRAN 4.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN 5	59
DAFTAR PUSTAKA	59

**WORKSHOP PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN
INOVATIF DENGAN NAMA ORISINIL BERMUATAN
KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH, BERPIKIR
KREATIF, KRITIS, LOGIS DAN ANALITIS
BAGI GURU SD NEGERI DI KECAMATAN BANJARMASIN
UTARA KOTA BANJARMASIN**

A. Latar Belakang

Menghadapi revolusi industri yang ke empat, kemajuan suatu negara tidak hanya dibangun dengan sumber daya alam yang melimpah dan pendapatan per kapita negara yang besar. Kemajuan sebuah negara dapat diwujudkan melalui sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Hal ini dikarenakan dalam menghadapi tantangan dimasa depan dibutuhkan sumber daya manusia yang mampu bersaing menjawab tantangan. Dalam menghadapi tantangan tersebut, sumber daya manusia harus menguasai berbagai kemampuan atau keterampilan dasar dalam menghadapi persaingan. Sumber daya manusia masa depan harus memiliki kemampuan menghadapi tantangan, diantaranya kemampuan mengolah informasi, berpikir kritis, komunikasi dan bekerja sama (Ridwan, 2014; Suriansyah, 2011). Selain kemampuan tersebut kemendikbud (2017) menyatakan bahwa terdapat 4 kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dalam menghadapi tantangan masa depan yaitu *Critical Thinking*, *Creativity*, *Communication*, *Collaboration* yang keempatnya merupakan bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi/HOTS. (Hasratuddin dkk, 2014; Istianah, 2013; Marjohan, 2013:77; Darmadi, 2017).

Pengembangan keterampilan abad 21 menuju revolusi industry 4.0 menjadi salah satu tantangan dalam dunia pendidikan. Para pelaku pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi manusia saat ini lebih dititikberatkan kepada kompetensi berpikir dan komunikasi. Kompetensi berpikir yang dimaksud adalah mengharapakan sumber daya manusia memiliki pengetahuan yang luas, mampu berpikir kritis, memecahkan masalah dan berpikir kreatif. *Critical Thinking* atau yang

disebut dengan keterampilan berpikir kritis dapat membantu peserta didik berpikir secara rasional dalam mengatasi permasalahan dan mencari solusi alternative, sehingga keterampilan berpikir kritis perlu dilatih sejak duduk di bangku sekolah dasar (Hasratuddin dkk, 2014; Istianah, 2013). Keterampilan yang harus dikuasai dalam konteks abad ke-21 tersebut memberikan implikasi kepada dunia pendidikan untuk dapat membekali peserta didiknya dengan berbagai keterampilan sehingga dapat memiliki bekal untuk meraih masa depannya.

Disamping berpikir kritis, kreativitas atau keterampilan berpikir kreatif juga dipandang sebagai komponen yang penting untuk mencapai kesuksesan seseorang dalam menjalani aktivitas hidup (Imas dan Sani, 2015). Keterampilan berpikir lain yang perlu dikembangkan pada peserta didik adalah keterampilan berpikir analisis dan logis. Pada abad ke-21 umumnya guru harus menetapkan standar minimal taksonomi bloom kata kerja operasional pada C3 aplikasi untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dan memicu *High Order Thinking Skills* siswa. Guru pada abad ke-21 menginginkan siswa berpikir kritis, kreatif, logis, analitis, memecahkan masalah. Di dalam pembahasan kami, lebih mengkaji siswa agar mampu berpikir logis, hal ini diperkuat oleh Peraturan Pemerintahan Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 19 ayat 1, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Keterampilan berpikir kritis siswa sangat perlu dikembangkan demi keberhasilan siswa dalam pendidikan dan dalam mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Artinya, di samping pembelajaran mengembangkan kemampuan kognitif untuk suatu mata pelajaran tertentu, pembelajaran juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis (logis, analisis, kreatif, kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan mengkomunikasikan gagasan) siswa dalam mengekspresikan

gagasan, mengaplikasikan pengetahuan dan tanggung jawab. Di samping itu integritas guru dalam pembelajaran dan kultur sekolah juga berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya berpikir kritis siswa. Menurut (Mahfudz, 2009) ada empat cara meningkatkan keterampilan berpikir kritis yaitu dengan: (1) model pembelajaran tertentu, (2) pemberian tugas mengkritisi buku, (3) penggunaan cerita, dan (4) penggunaan model pertanyaan socrates.

Keterampilan lain yang dibutuhkan adalah keterampilan berpikir logis. Keterampilan berfikir logis akan membantu siswa dalam pemecahan masalah secara runtut, dengan berfikir logis siswa juga mampu memberikan argument terhadap penyelesaian masalah yang mereka sajikan, dan mereka juga mampu menyajikan kesimpulan dengan tepat. Anak yang tidak mempunyai kemampuan berfikir logis dalam pemecahan masalah, tidak dapat memberikan argument pada setiap pemecahan masalahnya karena besar kemungkinan siswa tidak menyelesaikan masalah berdasarkan pada suatu konsep atau tidak secara logis, siswa mungkin bisa menyelesaikan masalah secara runtun tapi pada akhirnya siswa tidak mampu mendapatkan kesimpulan yang baik. Oleh karena itu untuk mengembangkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) memerlukan adanya kemampuan berfikir logis dalam pemecahan masalah dan jalan fikiran dari siswa untuk menyelesaikan masalah yang diberikan di dunia pendidikan atau untuk menghadapi masalah di kehidupan siswa. Selain itu siswa juga dituntut untuk berpikir kreatif untuk mengembangkan otak mereka agar dapat berpikir secara kreatif dan juga logis, sehingga kami memuat keterampilan logis dan kreatif.

Kemampuan berfikir tingkat tinggi atau HOTS ini menekankan siswa untuk menghadapi suatu masalah dengan cara berfikir HOTS, siswa yang mampu berfikir tingkat tinggi akan dapat bersaing di dunia global. Kemampuan berfikir tingkat tinggi yang diperkenalkan sejak dibangku sekolah dasar akan berdampak untuk kemudian hari, kecerdasan dalam hal menganalisa lingkungan, bacaan, bergaul dan memecahkan masalah pribadi.

Keterampilan berpikir yang tidak kalah penting adalah keterampilan berpikir analisis. Keterampilan berpikir analitis juga dipandang sebagai

sebuah keterampilan berpikir yang dapat membantu peserta didik ketika ditanya dimana dan bagaimana suatu hasil di peroleh dan disimpulkan, sehingga keterampilan berpikir analitis dapat membantu peserta didik mampu bertahan dalam era informasi dan globalisasi (Suryadi, 2005; Sumarmo, 2010). Semua keterampilan tersebut merupakan salah satu fokus tujuan dalam bidang pendidikan di abad ke 21 yang terjadi pada revolusi industry 4.0 (Osborne, 2013).

Namun, kenyataan dilapangan tentang aktivitas pembelajaran di dalam kelas memang sering kita jumpai guru yang lebih aktif dalam menyampaikan informasi, sedangkan siswanya hanya menjadi pendengar, mengamati yang guru sampaikan lalu dituliskan ke buku, sesekali siswa bertanya mengenai pelajaran, sesekali pula siswa menjawab pertanyaan yang telah diajukan guru, dilanjut guru memberi contoh soal setelah itu memberi soal yang sifatnya rutin dan kurang melatih kemampuan siswa dalam berpikir logis, kemudian guru memberikan penilaian sehingga sifat pembelajaran seperti kompetisi/ajang mencari siapa yang pintar dan tanpa disengaja mengatakan siswa yang belum mencapai kriteria merupakan siswa yang tidak pintar. Berpikir logis yang penerapannya merupakan belajarnya cenderung ke benda konkret atau mengandalkan kemampuan visual siswa, sering kali terdapat guru yang tidak menampilkan media sehingga siswa yang masih rendah dalam kemampuan berpikir logis sangat sulit untuk memaknai pembelajaran dan adapun juga terdapat siswa yang sangat sulit untuk menyelesaikan persoalan penalaran permasalahan ini pun juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir logis, karena kemampuannya masih tergolong rendah, sehingga sulit bagi siswa untuk mencari jawaban apabila tidak terdapat media yang mendukung siswa untuk memicu anak dalam berpikir logis. Ini merupakan permasalahan yang mestinya harus dipangkas agar tidak menjalar ke generasi anak-anak di zaman sekarang, karena metode tradisional yang diterapkan guru sama sekali tidak menyenangkan karena dalam penerapan hanya guru yang aktif dalam penggalian informasi selama pembelajaran, tidak juga inspiratif dalam hal penyampaian selama proses pembelajaran, mungkin interaktif karena dalam pemberian soal ada penanya, ada pula

penjawab, kurang menyenangkan karena model yang digunakan tidak pas dengan situasi penggunaannya, dan kurang memotivasi dalam penerapannya, namun permasalahan yang seperti ini mungkin hanya beberapa yang ditemukan dan tidak banyak, akan tetapi hal ini akan menjadikan keterbatasan ilmu yang akan diperoleh siswa.

Sering kita jumpai aktivitas pembelajaran di kelas yang selama ini dilakukan oleh guru tidak lain adalah menyampaikan informasi (metode tradisional) dengan lebih mengaktifkan guru, sedangkan siswa pasif mendengarkan dan menyalin, sesekali siswa bertanya sesekali pula siswa menjawab, guru memberi contoh soal dilanjutkan memberi soal yang sifatnya rutin dan kurang melatih daya nalar, kemudian guru memberikan penilaian.

Berbagai kemampuan dasar di atas dapat di pelajari sedini mungkin. Salah satu cara agar melatih dan mengembangkan kemampuan tersebut adalah melalui penggunaan model pembelajaran yang terintegrasi dengan berbagai keterampilan berpikir yang harus dikuasai peserta didik. Secara tidak langsung penggunaan model pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar langsung yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, analisis dan logis. Kelak kemampuan di atas sangat diperlukan generasi muda agar mampu bersaing ditengah kompetisi masa depan. Oleh sebab itu, pengembangan keterampilan berpikir pada peserta didik perlu ditanam dan dibudayakan sejak dini pada generasi muda guna mewujudkan sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter, khususnya anak usia sekolah dasar.

Berkaca dari permasalahan tersebut perlu adanya inovasi model pembelajaran yang dapat mengemas keterampilan berpikir kritis, kreatif, analisis dan logis melalui kegiatan workshop pengembangan model pembelajaran inovatif dengan nama orisinil bermuatan keterampilan pemecahan masalah, berpikir kreatif, kritis, logis dan analitis bagi guru sd negeri di Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin

B. Kompetensi Yang Diharapkan

Dimensi kompetensi yang diharapkan dibentuk pada akhir workshop/seminar ini adalah guru guru SDN di Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin dapat :

1. Mengidentifikasi model – model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013.
2. Memahami makna model dan strategi dalam pembelajaran.
3. Mengklasifikasikan model – model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, analisis dan logis.
4. Menganalisis penggunaan model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas tinggi dan kelas rendah.
5. Mengimplementasikan model pembelajaran inovatif yang dibuat dengan nama baru hasil kombinasi beberapa model pembelajaran.
6. Menerapkan model pembelajaran inovatif yang disajikan dalam workshop pada proses pembelajaran di dalam kelas masing-masing.
7. Mampu membuat perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif.
8. Mampu melakukan pengelolaan kelas melalui pengimplementasian model pembelajaran inovatif yang disajikan dalam workshop.
9. Mampu membuat model pembelajaran inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa disekolah masing-masing.

C. Tujuan

Tujuan kegiatan ini adalah untuk :

1. Memberikan informasi model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013.
2. Memberikan informasi tentang konsep model pembelajaran inovatif dengan nama baru hasil karya tim penyaji.
3. Memberikan informasi tentang implementasi model pembelajaran inovatif hasil karya tim penyaji untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, analisis dan logis bagi siswa sekolah dasar.

4. Memberikan arahan cara mengimplementasikan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Memberikan arahan dalam mengelola kelas dan pengoptimalan waktu pembelajaran dalam penerapan model pembelajaran inovatif.
6. Memberikan solusi dalam memecahkan permasalahan yang terjadi pada siswa SDN se Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin dengan fokus rendahnya keterampilan berpikir kritis, kreatif, analisis dan logis yang harus dikuasai siswa.
7. Memberikan pengarahan cara membuat model pembelajaran inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa didalam kelas.

D. Materi workshop/seminar

1. Konsep model pembelajaran :
 - Nakula (*Native Knowledge Play Techniques Learning*)
 - Sadewa (*Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class*)
2. Cara mengimplementasikan model :
 - Nakula (*Native Knowledge Play Techniques Learning*)
 - Sadewa (*Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class*)
3. Merancang Model Pembelajaran Inovatif sesuai kebutuhan siswa didalam kelas

E. Indikator Pencapaian

Setelah menyelesaikan materi Bimtek ini para guru diharapkan dapat:

1. Menjelaskan konsep model Nakula (*Native Knowledge Play Techniques Learning*).
2. Menjabarkan prosedur implementasi model Nakula (*Native Knowledge Play Techniques Learning*).
3. Merancang pembelajaran menggunakan model Nakula (*Native Knowledge Play Techniques Learning*).

4. Menjelaskan konsep model Sadewa (*Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class*).
5. Menjabarkan prosedur implementasi model Sadewa (*Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class*).
6. Merancang pembelajaran menggunakan model Sadewa (*Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class*).

F. Metode

Dalam kegiatan workshop/seminar ini, metode yang digunakan adalah;

1. Pemberian informasi dalam bentuk ceramah dengan bantuan media power point
2. Tanya Jawab/ Diskusi

G. Peserta, Penyelenggara dan Tim Penyusun

1. Peserta dalam kegiatan workshop/seminar implementasi model pembelajaran inovatif Nakula (*Native Knowledge Play Techniques Learning*) dan Sadewa (*Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class*) ini adalah kepala sekolah dan Guru-Guru SDN Pangeran 2 berjumlah 8 orang.
2. Penyelenggara kegiatan ini adalah mahasiswa kelas 6 C Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Tim penyusun/narasumber dalam kegiatan ini adalah:
 - a. Muhammad Syufowani 1610125110039
 - b. Lifna Rizky Andina 1610125120029
 - c. Lindawati 1610125120030
 - d. Lola Yunita 1610125120031
 - e. Murtajiah 1610125120040

H. Pelaksanaan

Kegiatan workshop/seminar implementasi model pembelajaran inovatif Nakula (*Native Knowledge Play Techniques Learning*) dan Sadewa (*Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class*) di SDN

Pangeran 2 Kota Banjarmasin sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan yaitu tanggal 24 April 2019 yang di ikuti sebanyak 8 Orang guru dengan rincian jadwal sebagai berikut :

No	Pukul	Kegiatan	Penanggung Jawab
1.	11.00 - 11.10	Registrasi dan Pemutaran Musik	M. Syufowani
2.	11.10 - 11.15	Pembukaan Acara	MC (Lifna Rizky Andina dan Murtajiah)
3.	11.15 - 11.20	Laporan Ketua Pelaksana	Lola Yunita
4.	11.20 - 11.25	Sambutan Kepala Sekolah SDN Pangeran 2 Banjarmasin	Lindawati
5.	11.25-11.30	Penyampaian informasi CV pemateri	Moderator (Muhammad Syufowani)
6.	11.30 - 12.00	Penyampaian Materi Model Pembelajaran Nakula dan Sadewa <ol style="list-style-type: none"> 1. Inovasi model pembelajaran (Nakula dan Sadewa) 2. Apa yang dibutuhkan negeri ini, bagaimana upaya memenuhi harapan, dan kelebihan setiap model 	<ol style="list-style-type: none"> 1. M. Syufowani 2. Lifna Rizky Andina

		<p>pembelajaran. (Model Nakula)</p> <p>3. Langkah model pembelajaran, harapan di masa mendatang, dan hal-hal yang harus diperhatikan. (Model Nakula)</p> <p>4. Apa yang dibutuhkan negeri ini, bagaimana upaya memenuhi harapan, dan kelebihan setiap model pembelajaran. (Model Sadewa)</p> <p>5. Langkah model pembelajaran, harapan di masa mendatang, dan hal-hal yang harus diperhatikan. (Model Sadewa)</p>	<p>3. Lola Yunita</p> <p>4. Murtajiah</p> <p>5. Lindawati</p>
7.	12.00 - 12. 15	Sesi Tanya Jawab	Tim
8.	12.15 - 12.20	Penyerahan Kenang-kenangan	Lola Yunita
9.	12.20 - 12. 25	Penutup	Lifna Rizky Andina

I. Penutup

Pelaksanaan kegiatan workshop/seminar implementasi model pembelajaran inovatif Nakula (*Native Knowledge Play Techniques Learning*) dan Sadewa (*Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class*). Bagi Guru-Guru dan kepala sekolah SDN Pangeran 2 Kota Banjarmasin telah terlaksana dengan lancar sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Pengenalan Inovasi model pembelajarn perlu disosialisasikan juga kepada para guru yang bukan hanya berada di SDN Pangeran 2 sehingga kedepan para guru dapat memilih dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang tepat dan inovatif dalam mengatasi masalah pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa.

LAMPIRAN 1

MATERI WORKSHOP PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN NAMA ORISINIL BERMUATAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH, BERPIKIR KREATIF, KRITIS, LOGIS DAN ANALITIS BAGI GURU SD NEGERI DI KECAMATAN BANJARMASIN UTARA KOTA BANJARMASIN

A. NAKULA

1. Alasan Kombinasi Model Pembelajaran.

Pemerintah telah melakukan berbagai kebijakan guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dengan memberlakukan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat Indonesia dalam hal penguasaan ilmu dan teknologi sebagaimana yang digariskan dalam haluan negara. Dengan demikian kurikulum 2013 diharapkan mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang tengah dihadapi dunia pendidikan saat ini, terutama dalam memasuki era globalisasi (Mulyasa: 2013). Sejalan dengan itu, Suwarsi (2018) menyatakan kurikulum 2013 menuntut agar siswa memiliki sikap dan pengetahuan yang baik selain itu siswa juga dituntut memiliki keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif dalam berbagai ranah (konkret dan abstrak) melalui rangkaian pembelajaran mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Tugas guru adalah mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, kreatif dan mandiri sesuai perkembangan fisik dan psikologis siswa.

Untuk mewujudkannya maka diperlukan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) disertai dengan 4 keterampilan yaitu berpikir kritis (critical thinking), kreatif (creative), komunikatif (communicative), dan kolaboratif (collaborative). Hal ini sejalan dengan pendapat Suriansyah (2011: 144) yang menyatakan bahwa sumber daya manusia masa depan harus memiliki kemampuan menghadapi tantangan, diantaranya kemampuan mengolah informasi, berpikir kritis, komunikasi dan bekerja sama. Kombinasi model pembelajaran ini dipilih dengan alasan kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif masih jauh dari harapan. Oleh karena itu, terbentuklah sebuah inovasi model pembelajaran dengan menggabungkan tiga model yaitu Inkuiri Terbimbing, Numbered Head Together (NHT), dan Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran yang diberi nama “NAKULA” ini memiliki keunggulan yaitu mampu melatih keterampilan yang harus dikuasai siswa pada abad ke-21 yang memuat keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif dan kolaboratif. Keberlanjutannya adalah peserta didik akan mampu menjadi generasi muda yang dapat menciptakan sumber daya manusia unggul berkarakter dan berdaya saing tinggi.

2. Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran NAKULA.

Berdasarkan ketiga model tersebut yaitu inkuiri terbimbing, NHT dan TGT maka kami selaku pengagas ide berinisiatif membuat model baru dengan nama “NAKULA”. Model tersebut memiliki langkah sebagai berikut:

- a) Orientasi, membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. (Inkuiri Terbimbing)
- b) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor. (NHT)
- c) Merumuskan masalah, membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. (Inkuiri Terbimbing)

- d) Merumuskan hipotesis, mengajak siswa merumuskan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang dikaji. (Inkuiri Terbimbing)
- e) Mengumpulkan data, melakukan aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. (Inkuiri Terbimbing)
- f) Menguji hipotesis, menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. (Inkuiri Terbimbing)
- g) Merumuskan kesimpulan, mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. (Inkuiri Terbimbing)
- h) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan atau menjelaskan hasil kerja sama atau hasil pengujian hipotesis mereka (NHT).
- i) Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain (NHT).
- j) Turnamen, turnamen dilakukan setelah presentasi kelas, guru menunjuk siswa ke meja turnamen dari siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, dan berikutnya di meja 2 dan seterusnya. Setelah turnamen siswa akan bertukar meja tergantung kinerja masing-masing, pemenang tiap meja akan naik ke meja berikutnya yang lebih tinggi, misalnya dari meja 5 ke meja 4 dan seterusnya (TGT).
- k) Reward (TGT).

3. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Model NAKULA.

Deskripsi kegiatan untuk model pembelajaran *NAKULA* ini adalah:

- a) Orientasi, membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif. (Inkuiri Terbimbing)

Pada langkah ini, guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah.

- b) Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor. (NHT)

Misalnya: satu kelompok terdiri dari 5 orang, maka orang pertama mendapat nomor kepala 1, orang kedua mendapat nomor kepala 2, orang ketiga mendapat nomor kepala 3, orang keempat mendapat nomor kepala 4, dan orang kelima mendapat nomor kepala 5.

- c) Merumuskan masalah, membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. (Inkuiri Terbimbing)

Disini guru membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Artinya teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat.

- d) Merumuskan hipotesis, mengajak siswa merumuskan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang dikaji. (Inkuiri Terbimbing)

Disini siswa dituntun untuk merumuskan hipotesis. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Perkiraan yang dijadikan sebagai hipotesis harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis. Kemampuan berpikir logis itu sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman siswa.

- e) Mengumpulkan data, melakukan aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. (Inkuiri Terbimbing)

Dalam tahap ini, siswa memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar dan membutuhkan ketekunan serta kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Disini, guru berperan untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

- f) Menguji hipotesis, menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. (Inkuiri Terbimbing)

Dengan menguji hipotesis siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir rasionalnya. Kebenaran jawaban yang diberikan dalam tahapan ini, bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

- g) Merumuskan kesimpulan, mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. (Inkuiri Terbimbing)

Siswa merumuskan kesimpulan berdasarkan data yang relevan berdasarkan petunjuk guru.

- h) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil keluar dari kelompoknya melaporkan/menjelaskan hasil kerja sama atau hasil pengujian hipotesis mereka (NHT).

Disini guru memanggil salah satu nomor kepala, misalnya 1, maka siswa dengan nomor kepala 1 maju kedepan untuk melaporkan/menjelaskan hasil kerja sama atau hasil pengujian hipotesis kelompoknya.

- i) Tanggapan dengan teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain (NHT).

Guru menyebutkan nomor kepala lagi, misalnya 3, maka siswa dengan nomor kepala 3 dapat memberikan tanggapan terhadap laporan/penjelasan hasil kerja sama atau hasil pengujian hipotesis kelompok temannya tadi.

- j) Turnamen, turnamen dilakukan setelah presentasi kelas, guru menunjuk siswa ke meja turnamen dari siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, dan berikutnya di meja 2 dan seterusnya. Setelah turnamen siswa akan bertukar meja tergantung kinerja masing-masing, pemenang tiap meja akan naik ke meja berikutnya yang lebih tinggi, misalnya dari meja 5 ke meja 4 dan seterusnya (TGT).

Siswa melakukan turnamen. Turnamen ini digunakan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap hasil pengujian hipotesis yang telah mereka lakukan.

k) Reward (TGT).

Guru memberikan reward atau penghargaan kepada kelompok yang memenangkan turnamen.

4. Keunggulan/Harapan Masa Mendatang Jika Model Pembelajaran NAKULA di Implementasikan.

Dengan model inovasi pembelajaran “NAKULA” diharapkan peserta didik bisa bersaing pada Abad 21, yang dapat diwujudkan melalui kemajuan sebuah Negara dapat diwujudkan melalui sumber daya manusia. Hal ini tantangan dimasa depan yang membutuhkan sumber daya manusia yang mampu bersaing mewujudkan tantangan untuk memajukan Negara. Dalam menghadapi persaingan sumber daya manusia dapat diukur melalui sekolah yang memiliki tenaga pendidik yang cerdas dan kreatif, yang diharapkan memiliki keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran, agar peserta didik memiliki keterampilan critical thinking, creativity, comunication dan collaboration, yang merupakan bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi. Salah satu cara agar melatih dan mengembangkan kemampuan tersebut adalah dengan model pembelajaran. Secara tidak langsung penggunaan model “NAKULA”, diharapkan untuk masa yang mendatang sumber daya manusia memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif serta kemampuan berkomunikasi yang dan dapat mewujudkan Negara yang besar. Dan semoga bangsa Indonesia bisa lebih maju dalam segala bidang pendidikan, agar anak-anak terlantar diluar sana bisa mendapatkan pendidikan yang layak. Impian untuk Indonesia menjadi Negara yang maju, Indonesia menjadi Negara yang mandiri yang paling berpengaruh di Asia tenggara, Indonesia menjadi pusat pendidikan, teknologi dan peradaban dunia, masyarakat Indonesia menjunjung tinggi pluralisme, berbudaya, religious, menjunjung tinggi nilai-nilai etika agar Indonesia lebih maju kedepannya.

B. SADEWA

1. Alasan Kombinasi Model

Mata pelajaran yang kami ambil adalah IPA dan langsung melakukan kegiatan eksperimen tentang zat campuran yang memerlukan suatu kajian pemecahan masalah, dan pada model PBI faktor pendukung diambilnya yaitu melibatkan anak berpikir kritis, dengan adanya model pendukung dan model pelengkap dapat membantu siswa memahami hasil eksperimen setiap kelompok, dimana setiap kelompok mempunyai zat campuran yang berbeda-beda sehingga hasil yang di dapat juga berbeda setiap kelompok.

Pada model utama yaitu PBI (Problem Based Instruction) menurut Trianto (2012:90) dalam Jurnal Dewi., Bektiarso., dan Subiki (2017:48-55) menyatakan bahwa Problem Based Instruction merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yaitu penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Hobri (2009:104-105) dalam Jurnal Dewi., Bektiarso., dan Subiki.(2017:48-55) mengemukakan bahwa Problem Based Instruction mengharuskan siswa melaksanakan penyelidikan sebenarnya untuk mencari jawaban sebenarnya dari permasalahan nyata yang diberikan. Siswa harus menganalisis dan mengidentifikasi masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat prediksi, mengumpulkan dan menganalisa informasi, melakukan eksperimen (jika sesuai), menyimpulkan dan menggambarkan kesimpulan.

Dari model pendukung yaitu two stay-two stray Menurut Yusuf (dalam Khairul) dalam Rediarta., Sudarma., dan Murda (2014) pembelajaran kooperatif tipe TSTS dalam pembelajaran IPA memiliki dampak positif bagi siswa yang hasil belajarnya rendah sehingga mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Oleh sebab itu, model pembelajaran ini kiranya cocok diberikan kepada siswa dalam membantu siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal disamping untuk mengembangkan kemampuan sosial yang dimiliki siswa. Dimana

sebagian dari anggota kelompok mampu mentransfer ilmu atau hasil yang mereka dapatkan dari eksperimen tersebut. Sehingga dalam satu kelompok mampu menguasai lebih dari satu materi atau hasil eksperimen.

Pada model pelengkap yaitu Quick On The Draw akan memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, serta membedakan materi yang penting dan yang tidak (Ginnis, 2002:146-147) dalam Rosyana dan Sari (2015). Kami gunakan model ini sebagai pengukur kepahaman siswa, dirancang agar siswa melakukan aktivitas berpikir, mandiri, saling bekerja sama serta agar menimbulkan kecerdasan emosional tetapi tetap merasa gembira. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam model pembelajaran ini berupa kerja kelompok, menulis, membaca, melihat, berbicara, mendengarkan dan juga bergerak.

Rata-rata anak usia sd berbicara saat pembelajaran dengan seadanya saja, malu-malu menyampaikan apa yang telah mereka ketahui, alhasil apa yang sebenarnya ingin mereka sampaikan terpendam sampai di diri mereka sendiri. Jadi pada semua model kombinasi mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan memberi pengalaman siswa dalam berbagai keterampilan termasuk berbicara, siswa dapat lebih berekspresi mengemukakan pengetahuannya kepada teman nya yang lain.

2. Langkah Kombinasi Model

- a) Guru menjelaskan rencana kegiatan dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari pada saat itu dengan memberikan tugas untuk eksperimen.
- b) Menjelaskan logistik yang dibutuhkan yaitu guru menjelaskan kegiatan eksperimen dan mempersiapkan alat dan bahan untuk eksperimen.
- c) Memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.

- d) Guru membagi kelas menjadi 3-5 kelompok belajar yang anggotanya heterogen. Beri warna untuk tiap kelompok.
- e) Masing-masing kelompok menghadap meja.
- f) Guru membagikan LKS sebagai pedoman bagi siswa untuk melaksanakan kegiatan eksperimen.
- g) Guru menyuruh siswa mempersiapkan alat dan bahan yang sudah tersedia.
- h) Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan tujuan eksperimen.
- i) Guru mengingatkan siswa tentang materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
- j) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai.
- k) Siswa melakukan eksperimen.
- l) Siswa berdiskusi untuk menjawab pertanyaan hasil eksperimen dari LKS, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- m) Setelah bereksperimen, dua siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertemu ke kelompok yang lain.
- n) Dua siswa yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- o) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- p) Guru mengecek tingkat pemahaman siswa dengan bertanya tentang hasil eksperimen
- q) Guru mengajak siswa bermain permainan “Ambil aku dan jawab aku”.
- r) Guru menjelaskan aturan permainan.
- s) Guru menyiapkan satu set pertanyaan, misalkan 5 atau 10, mengenai materi yang akan dibahas. Tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan sendiri dan setiap pertanyaan harus dikartu yang terpisah. Halaman depan kartu untuk nomor soal dan pertanyaan tertulis dibaliknya. Tiap set pertanyaan sebaiknya menggunakan kartu dengan warna yang berbeda. Letakkan satu set pertanyaan di atas meja, kartu menghadap ke atas sehingga yang terlihat adalah nomor soal.

- t) Tiap siswa dalam kelompok di beri materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan, bisa berupa halaman tertentu dari buku teks siswa. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas agar siswa berinisiatif untuk mencari jawaban lengkapnya di buku teks.
- u) Pada kata "mulai", satu orang "orang pertama", dari tiap kelompok berjalan ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
- v) Kelompok tersebut berdiskusi mencari jawaban pertanyaan dan kemudian jawaban ditulis di bawah pertanyaan.
- w) Setelah selesai, jawaban diberikan kepada guru oleh orang ke dua. Guru memeriksa jawaban, jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka dapat diambil. Begitu seterusnya. Jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, maka guru menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mendiskusikan jawaban yang benar. Siswa yang menulis jawaban, mengambil pertanyaan dan mengembalikan jawaban harus bergantian.
- x) Saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.
- y) Setelah siswa menyelesaikan semua soal, siswa berdiri dan mengangkat tangan satu kelompok.
- z) Kelompok yang menang adalah yang pertama menjawab semua pertanyaan.
- aa) Bagi kelompok yang menang akan diberikan hadiah.

3. Kegiatan Pembelajaran.

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam. • Siswa berdoa dipimpin oleh guru atau salah satu siswa yang ditunjuk. 	5 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk di sesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Apersepsi • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari yaitu tentang “<i>Zat Campuran</i>” (PBI) • Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka akan melaksanakan eksperimen tentang materi yang akan mereka pelajari. (PBI) • Guru menjelaskan tentang kegiatan eksperimen dan menyiapkan alat dan bahan eksperimen.(PBI) • Guru memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dihadapi.(PBI) • Guru membagi siswa kedalam 3 sampai 5 keompok yang heterogen, lalu guru memberikan tanda warna yang berbeda tiap kelompoknya. (PBI, TSTS & QUICK ON THE DRAW) 	60

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa berkelompok duduk menghadap meja. • Guru membagikan LKS kepada siswa sebagai pedoman untuk melaksanakan eksperimen.(PBI) • Guru meminta siswa berkelompok menyiapkan alat dan bahan untuk mereka bereksperimen.(PBI) • Guru memotivasi dan menjelaskan tujuan eksperimen.(PBI) • Guru mengaitkan tentang materi yang mereka pelajari dengan keadaan dikehidupan sehari-hari . • Guru mendorong siswa agar mereka dapat mengumpulkan informasi yang sesuai. • Siswa melakukan eksperimen tentang 3 zat cair antara lain : air, minyak dan sabun.(PBI DAN TSTS) • Siswa berdiskusi menjawab pertanyaan yang tersedia di LKS dari hasil eksperimen yang mereka lakukan (PBI DAN TSTS). • Siswa diharapkan dapat memecahkan masalah yang ada. (PBI) 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Selesai bereksperimen, dua orang siswa dari masing-masing kelompok diminta untuk bertamu kekelompok lain. (TSTS) • Lalu dua orang siswa lagi tinggal menetap dikelompoknya. (TSTS) • Dua orang dari kelompok yang bertamu kekelompok lain mendapatkan informasi dari kelompok yang mereka datangi. Dan dua orang yang menetap dikelompoknya menjelaskan kepada tamu yang datang tentang hasil eksperimen mereka.(TSTS) • Dua orang yang sudah bertamu kemudian kembali kekelompok mereka dan menyampaikan hasil informasi yang mereka dapat dari kelompok lain.(TSTS) • Guru mengecek pemahaman siswa dan melakukan tanya jawab mengenai hasil eksperimen dan informasi yang mereka dapat. (PBI DAN TSTS) • Guru mengajak siswa untuk bermain “Ambil Aku dan Jawab Aku” (QUICK ON THE DRAW) • Guru menjelaskan aturan permainan. (QUICK ON THE DRAW) • Guru menyiapkan satu set 	
--	---	--

	<p>pertanyaan, misalnya 5 sampai 10 pertanyaan mengenai materi yang dipelajari.(QUICK ON THE DRAW)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setiap kelompok memiliki satu set pertanyaan, dan disetiap kartu memiliki pertanyaan yang berbeda.(QUICK ON THE DRAW) • Dibalik beberapa pertanyaan terdapat nomor soal, dan tiap kartu memiliki warna yang berbeda. .(QUICK ON THE DRAW) • Guru meletakkan set kartu soal diatas meja dengan nomor diatasnya. .(QUICK ON THE DRAW) • Guru memberikan materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan, akan tetapi jawabannya tidak begitu jelas agar melatih siswa untuk berinisiatif mencari jawaban lengkapnya dari buku LKS. .(QUICK ON THE DRAW) • Siswa yang pertama dari setiap kelompok dapat berjalan menuju meja guru ketika guru mengucapkan kata “Mulai” .(QUICK ON THE DRAW) • Siswa yang maju pertama 	
--	--	--

	<p>mengambil kartu pertanyaan pertama yang sesuai dengan warna mereka dan membawa kekelompoknya. (QUICK ON THE DRAW)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berdiskusi dengan kelompoknya untuk menjawab pertanyaan dari tiap kartu, dan kemudian jawaban ditulis dibawah pertanyaan yang tersedia. (QUICK ON THE DRAW) • Selesai berdiskusi, orang kedua pada tiap kelompok menyerahkan hasil jawaban mereka pada guru. (QUICK ON THE DRAW) • Guru mengoreksi hasil diskusi kelompok, apabila jawaban dari tiap kelompok sudah akurat dan lengkap maka guru dapat memperbolehkan mereka mengambil kartu pertanyaan selanjutnya. Akan tetapi, apabila hasil diskusi mereka tidak sesuai maka siswa kembali mendiskusikannya sampai benar. (QUICK ON THE DRAW) • Siswa yang menulis jawaban, mengambil pertanyaan dan mengembalikan jawaban harus bergantian. (QUICK ON THE DRAW) 	
--	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah kelompok sudah menyelesaikan semua soal, mereka dapat berdiri dan mengangkat tangan. (QUICK ON THE DRAW) • Kelompok yang pertama paling cepat menyelesaikan semua pertanyaan dianggap pemenangnya. (QUICK ON THE DRAW) • Guru memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. (PBI, TSTS DAN QUICK ON THE DRAW) 	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk duduk kembali keposisi semula. • Guru bersama siswa membuat kesimpulan/rangkuman hasil belajar. • Guru bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. • Guru melakukan penilaian hasil belajar. • Guru meminta salah satu siswa untuk membaca do'a akhir belajar. • Guru memotivasi siswa agar tetap giat untuk belajar. • Guru meninggalkan kelas. 	<p style="text-align: center;">5 menit</p>

4. Harapan Penggunaan Model Pembelajaran.

- a) Siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap dengan baik.

Dalam kurikulum 2013 siswa dituntut aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa penting dalam proses pembelajaran, sebab pengetahuan, keterampilan, dan sikap tidak dapat ditransfer begitu saja tetapi harus siswa sendiri yang mengolahnya terlebih dahulu. Maka dengan penggunaan model pembelajaran ASHIAP siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar, karena pada model ini siswa berperan aktif dalam kelompoknya untuk melaksanakan kegiatan eksperimen, berdiskusi, membagikan hasil kerja dan informasi mereka kekelompok lain, serta siswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang ada dipertemuan “Ambil aku dan jawab aku”.

- b) Guru mudah memonitor.

Memonitor belajar siswa adalah memantau, mengawasi, dan mengamati cara belajar siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa tersebut. Dalam model pembelajaran ini guru mudah memonitor siswa. Hal ini karena model tersebut didesain bukan untuk membantu guru dalam menyampaikan hal informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa melainkan siswa yang bekerja secara mandiri.

- c) Dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi tercapainya prestasi belajar. Pada model pembelajaran ASHIAP ini guru memberikan motivasi pada siswa, dengan adanya motivasi tersebut dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga prestasi belajar dapat tercapai.

- d) Memberikan pengalaman kepada siswa dengan berbagai keterampilan.

Melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan memberi pengalaman siswa dalam berbagai keterampilan termasuk berbicara, siswa lebih berekspresi, percaya diri dalam mengungkapkan ide atau gagasan dalam kegiatan berdiskusi.

e) Dapat meningkatkan kekompakan dan kerja sama siswa dalam kelompok, serta memunculkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

Dengan bermain “Ambil aku dan Jawab aku” akan meningkatkan kerjasama siswa dan kekompakan siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru. Dan juga memancing kreativitas siswa dalam berbahasa.

f) Memancing rasa ingin tahu siswa.

Rasa ingin tahu membuat pikiran siswa menjadi aktif. Tidak ada hal yang lebih bermanfaat sebagai modal belajar selain pikiran yang aktif. Siswa yang pikirannya aktif akan belajar dengan baik, sebagaimana yang dijelaskan dengan teori konstruktivisme, dimana siswa dalam belajar harus secara aktif membangun pengetahuannya.

g) Memberikan kesan positif, asik dan menarik dalam pembelajaran.

Dengan model ini akan menginspirasi anak-anak dalam pembelajaran, dengan permainan yang menarik dan asyik akan memberikan kesan positif pada anak-anak.

h) Menciptakan pembelajaran yang inovatif dengan kolaborasi percobaan dan permainan yaitu “ambil aku dan jawab aku”.

Dengan permainan “Ambil aku dan Jawab aku” akan menciptakan siswa yang inovatif dalam pembelajaran dan mengasah kreativitas siswa dalam percobaan dan permainan.

Dengan kombinasi model yang kami pilih, tersusun secara rinci atau berkaitan untuk mencapai suatu tujuan pencapaian pembelajaran tersebut. Dimana pada abad ini pendidikan di Indonesia menginginkan pendidikan yang lebih maju dan lebih berkualitas.

Dengan adanya model-model dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih tertarik dan lebih senang mengikuti pembelajaran tersebut.

Siswa lebih aktif lagi berpartisipasi dalam proses belajar mengajar, dimana keaktifan siswa sebagai tolak ukur yang utama dalam pembelajaran.

LAMPIRAN

TAMPILAN SLIDE SHOW PRESENTASI



NAKULA

Native Knowledge play techniques Learning

Kombinasi dari model pembelajaran Inquiry Terbimbing, NHT dan TGT

Singkatan NAKULA kami ambil dari karakteristik ketiga model pembelajaran yang kami kombinasikan.

5



APA YANG DIBUTUHKAN NEGERI INI?

Kemajuan sebuah negara dapat diwujudkan melalui SDM yang unggul dan berkarakter. Hal ini dikarenakan dalam menghadapi tantangan dimasa depan dibutuhkan SDM yang mampu bersaing menjawab tantangan. Dalam menghadapi tantangan tersebut, sumber daya manusia harus menguasai berbagai kemampuan atau keterampilan dasar dalam menghadapi persaingan.

Suriansyah (2011:144) menyatakan sumber daya manusia masa depan harus memiliki kemampuan menghadapi tantangan, diantaranya kemampuan mengolah informasi, berpikir kritis, komunikasi dan bekerja sama. Hal itu juga diperkuat oleh kemendikbud (2017) yang menyatakan bahwa 4 kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa dalam menghadapi tantangan masa depan yaitu *Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration* yang keempatnya merupakan bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi/HOTS



BAGAIMANA UPAYA MEMENUHI HARAPAN INI?

Perlu adanya inovasi model pembelajaran yang dapat mengemas keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi dan kerja sama secara menarik. Inovasi tersebut tertuang dalam inovasi model pembelajaran “NAKULA”. Model pembelajaran ini berasal dari kombinasi 3 model gabungan yang dipadupadankan yang terdiri dari inkuiri terbimbing, NHT dan TGT. Penggunaan model pembelajaran ini mampu melatih keterampilan yang harus dikuasai siswa pada abad ke 21 yang memuat keterampilan berpikir kritis, kreatif komunikasi dan kolaborasi. Keberlanjutannya adalah peserta didik akan mampu menjadi generasi muda yang dapat menciptakan sumber daya manusia unggul berkarakter dan berdaya saing tinggi.

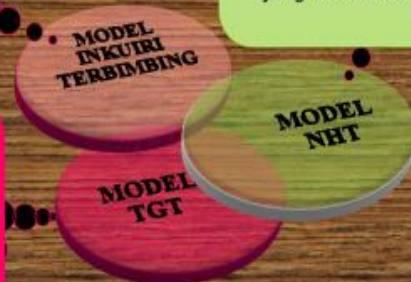


KELEBIHAN SETIAP MODEL PEMBELAJARAN

- Menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.
- Dapat membentuk dan mengembangkan *self-concept* pada diri siswa.
- Memungkinkan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar (Sanjaya 2008:208)

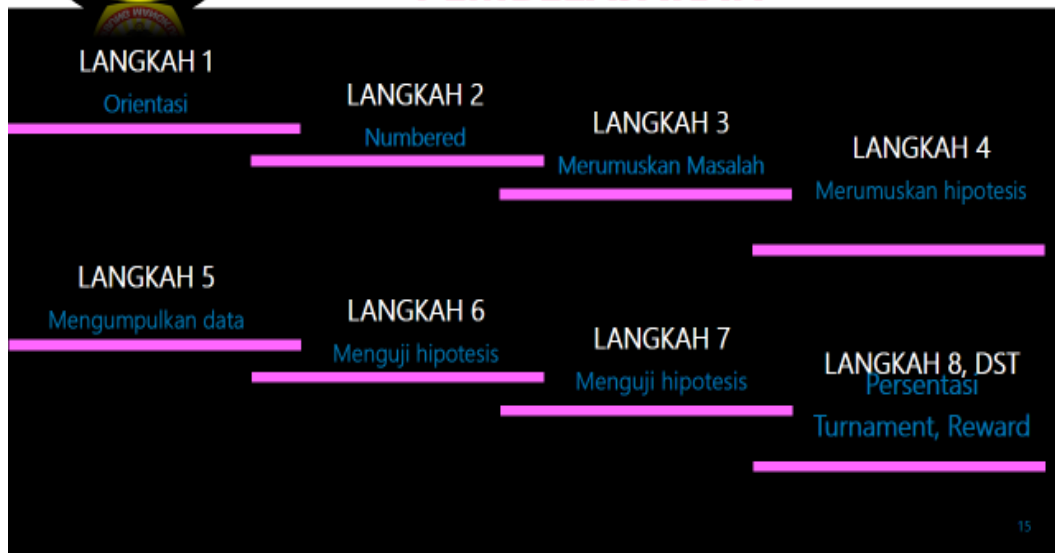
- Tidak hanya membuat peserta didik yang berkemampuan tinggi lebih menonjol tetapi peserta didik yang berkemampuan akademis rendah juga ikut aktif
- Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya
- Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran (Shoimin, 2017: 207)

- Meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi
- Setiap murid menjadi siap
- Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi (Shoimin, 2017:188)





LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN



HARAPAN DIMASA MENDATANG

- ❖ Mampu meningkatkan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Colaboration, Communication*).
- ❖ Membantu peserta didik untuk mengembangkan kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
- ❖ Menambah kepercayaan dari peserta didik dengan proses menemukan sendiri.
- ❖ Memberikan ruang kepada siswa untuk belajar dengan gaya mereka.
- ❖ Dapat meningkatkan komunikasi dan kolaborasi antar siswa.
- ❖ Menumbuhkan rasa kebersamaan antar anggota kelompok.
- ❖ Menjadikan siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena di akhir akan ada penghargaan yang diberikan oleh guru.



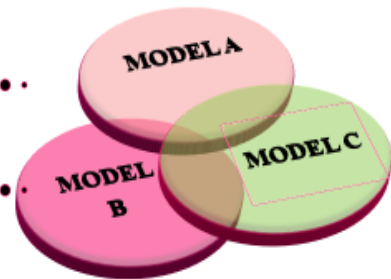
HAL-HAL YANG HARUS DIPERHATIKAN

1. Lebih cocok digunakan pada kelas tinggi ...

2. Penggunaan model pembelajaran harus memiliki karakteristik materi bermuatan pemecahan masalah ...

3. Perlu persiapan yang matang ...

4. Menggunakan waktu yang lama ...



19

LAMPIRAN

DAFTAR PERTANYAAN DAN JAWABAN PADA SESI TANYA JAWAB

1. Penanya : Ibu Gusnawati, S.Pd
Pertanyaan : Model pembelajaran nakula sadewa itu buatan kalian atau sudah ada yang menciptakan?

Dijawab oleh : 06. Lifna Rizky Andina (1610125120030)

Jawaban :

Model pembelajaran nakula sadewa ini merupakan inovasi dari kami dimana model ini merupakan hasil kombinasi dari beberapa model pembelajaran yang sebelumnya sudah dibuat oleh para ahli seperti pada model nakula terdiri dari kombinasi tiga model yaitu Inkuiri Terbimbing, Numbered Head Together (NHT), dan Team Games Tournament (TGT), sementara sadewa terdiri dari kombinasi tiga model yaitu PBI (Problem Based Instruction), two stay-two stray dan Quick on the Draw, kami hanya mengkombinasikan langkah-langkah yang sudah ada dan diciptakan oleh para ahli sebelumnya dan memberi nama model tersebut dengan nama model baru yaitu model Nakula (Native Knowledge Play Techniques Learning) Dan Model Sadewa (Sharing From Leadership Of Solution To Problem Whole Class).

Dijawab oleh : 08. Lola Yunita (1610125120031)

Jawaban :

Model pembelajaran NAKULA & SADEWA merupakan model pembelajaran orisinil buatan kami sendiri. Namun dalam proses pembuatannya, umumnya dari langkah – langkah model pembelajaran yang kami gunakan mengutip dari teori – teori ahli yang menciptakan model pembelajaran. Seperti halnya model pembelajaran NAKULA yang dikombinasikan dari model pembelajaran Inquiry terbimbing, NHT dan TGT. Ketiga model pembelajaran itu adalah model pembelajaran buatan para ahli. Namun pengkombinasiannya dengan menggunakan nama baru itu adalah buatan kami sendiri.

2. Penanya : Ibu Gusnawati, S.Pd
Pertanyaan : Apa perbedaan model pembelajaran, strategi pembelajaran dan media pembelajaran?

Dijawab oleh : 13. Murtajiah (1610125120040)

Jawaban :

Perbedaan antara model pembelajaran, strategi pembelajaran dan media pembelajaran yaitu model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang digambarkan dari awal sampai akhir dari proses pembelajaran berlangsung. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara tertentu digunakan secara sistematis dan prosedural dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang mana agar pembelajaran tersebut lebih efektif.

3. Penanya : Ibu Nurhidayati, S.Pd
Pertanyaan : Dari materi yang telah kalian jabarkan tadi, apakah model pembelajaran tersebut sudah pernah dilaksanakan atau hanya kajian teorinya saja ? Jika sudah apakah ada kesulitan dalam pengimplementasiannya dan bagaimana persiapan yang harus dilakukan dalam pengimplementasian model ini ?

Dijawab oleh : 08. Lola Yunita (1610125120031)

Jawaban :

Model pembelajaran ini memang belum pernah diimplementasikan, namun untuk model pembelajaran NAKULA saya sudah pernah membuat perangkat pembelajaran berupa bahan ajar/buku teks dalam pengaplikasiannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran yang telah kami buat masih berupa kajian teorinya saja. Jika diprediksi, kesulitan utama dalam pengimplementasian kedua model ini adalah keterbatasan waktu. Untuk itu sebelum melaksanakan pengimplementasian model ini diperlukan perencanaan pengimplementasian waktu agar waktu dapat tetap berjalan secara efektif seperti menentukan berapa menit kegiatan pendahuluan, membuat kelompok, menyampaikan inti materi, percobaan, permainan dan penutup. Sedangkan

untuk persiapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaannya adalah seperti memfasilitasi kegiatan percobaan, membuat nomor kepala, membuat satu set pertanyaan dan pengelolaan kelas yang matang.

4. Penanya : Ibu Hj. Misnawati, S.Pd

Pertanyaan : Kenapa model tersebut tidak cocok untuk kelas rendah? Model pembelajaran apa yang cocok untuk diterapkan pada kelas rendah?

Dijawab oleh : 03. Muhammad Syufowani (1610125110039)

Jawaban :

Model pembelajaran tersebut tidak bisa diterapkan di kelas rendah, hal itu dikarenakan model tersebut memerlukan tingkat penalaran yang tinggi serta kemampuan berpikir tingkat tinggi. Model tersebut membuat siswa untuk menalar dan tidak lagi sesuatu yang konkrit. Hal tersebut tentunya tidak sesuai dengan anak usia kelas rendah, di mana siswa masih berpikir secara konkrit dan masih perlu bimbingan. Sebagai contoh di sana diadakan namanya percobaan, hal tersebut memerlukan pemikiran yang tinggi serta penalaran.

Dijawab oleh : 07. Lindawati (1610125120030)

Jawaban :

Karakter anak SD kelas rendah diantaranya adalah kongkrit, siswa sd kelas rendah salah satu karakteristiknya yaitu belajar dari hal-hal yang konkrit dan secara bertahap menuju kearah yang abstrak. Integratif, mereka belum bisa memisahkan suatu konsep ke bagian demi bagian. Hierarkis, yaitu cara belajar anak yang berkembang secara bertahap dari hal yang sederhana ke hal yang lebih kompleks. Suka bermain dan lebih suka bergembira / riang.

Jadi model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada kelas rendah adalah model pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak SD kelas rendah diantaranya adalah Model Pembelajaran Direct Instruction, Example Non Example, Picture and Picture, Talking Stick. Kalau kita ingin menggunakan model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) bisa saja tetapi harus dikombinasikan dengan model lain. Model Example Non Example digunakan

di kelas rendah dengan menekankan aspek psikologis dan tingkat perkembangan siswa seperti kemampuan berbahasa tulis dan lisan, menganalisis ringan, dan kemampuan berinteraksi dengan siswa lainnya. Model Talking Stick membuat siswa merasa senang karena mereka belajar sambil bernyanyi bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan Sani. (2014). *Pendekatan Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Dewi, Ratna., Singgih Bektiarso., Subiki. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Disertai Metode *Pictorial Riddle* Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pendidikan Fisika* Vol 6 No 1. Diakses pada 20 April 2019. Di:<https://media.neliti.com/media/publications/118655-ID-pengaruh-model-pembelajaran-problem-base.pdf>
- Hasratuddin,dkk. (2014). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP melalui Pembelajaran Berbasis Masalah.Medan. *Jurnal Kreano*. Diakses pada 20 April 2019. Di: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano/article/view/3325>
- Istianah, E. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematik dengan pendekatan Mode Elecciting Activities (MEAs) Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Infinity Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. Vol: 2, No: 1. Diakses Pada tanggal 20 April 2019 Di: <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/infinity/article/view/23>
- Kunandar. (2010). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP dan sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Purwaningsih, I. (2013). Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa, *Jurnal Pendidikan Geografi*. Malang: Universitas Negeri Malang Diakses pada tanggal 20 April 2019. Di: <http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel.pdf>

- Rudyanto, H.E. (2014). Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Premiere Educandum*, 4 (1) : 41- 48. Diakses Pada tanggal 20 April 2019. Di: <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/305>.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siswono, T.Y.E., Abadi, & Rosyidi, A.H. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Laporan penelitian tidak diterbitkan. Surabaya: Lembaga Penelitian Unesa.
- Sumarmo, U. (2010). *Berpikir dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa, dan Bagaimana Dikembangkan pada Peserta Didik*. Artikel pada FPMIPA UPI Bandung.
- Suparman. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Bioedukasi*, III (2): 367-372. Diakses Pada: <https://media.neliti.com/media/publications/89556-ID-peningkatan-kemampuan-berpikir-kreatif-s.pdf>.
- Suriansyah, A. (2011). *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin: Comdes.
- Suryadi. D (2010). *Model Antisipasi dan Situasi Didaktis dalam Pembelajaran Matematika Kombinatorik Berbasis Pendekatan Tidak Langsung*. Bandung: UPI
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

- Aisyah. (2015). Analisis Kemampuan Penalaran Logis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika pada Mata Kuliah Pengantar Dasar Matematika. *Ilmiah Dikdaya*, *I*(1), 1-11.
- Arifin, Z. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Jelita. (2010). *Media Pembelajaran Power Point*. Diakses 21 Mei 2019, dari <https://bahtraedu.wordpress.com/2015/05/02/media-pembelajaran-power-point/>
- Kurniasari, I., Sasmiami, & Haenilah, E. (2018). Penggunaan Media Alam Sekitar dan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. *Journa Education*, *II*(7), 1-9.
- Nurulwati. (2000). *Model-model Pembelajaran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Purwanti, E., Widodo, E., Pantiwati, Y., Rofieq, A., Utomo, D. P., & Masduki. (2009). *Assmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Shoimin, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sukardjo, M., & Komarudin, U. (2010). *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syarbaini, S. (2009). *Implementasi Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. (2011). *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Ke-4 ed.). Jakarta: Kencana.
- Windura, S. (2017). *3-in-1 Accelerated Learning: Belajar Cepat dan Efektif dengan High-Focus Reading, Buzan Mind Mapping, dan Super Memory*. Surabaya: Elex Media Komputindo.

- Arwansyah. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Logan Avenue Problem Solving-Heuristic Dengan Strategi Induktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Medan : Universitas Negeri Medan
- Gunansyah, Ganes. 2013. *Model Pembelajaran SAVI untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah*. Surabaya : PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya
- Hamruni. 2012. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Insan Madani.
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Susatyo, Yoyok. 2015. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Melalui Pendekatan Savi (Somatis, Auditori, Visual, Intelektual)*. Surabaya : Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya
- Suyatno. 2007. *Aneka Model Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Surabaya: Unesa.
- Mahfudz, Z. &. (2009). *Panduan Teknik Pembelajaran yang Mengembangkan Critical Thinking*. Jakarta: Depdiknas.