

**MODEL PEMBELAJARAN YANG SESUAI DENGAN MATA
PELAJARAN**

Penulis:

1. Fauzan Al Aziz (2153053003)
2. Melina Putri (2113053010)
3. Mita Tri Febriyanti (2113053001)
4. Rara Satriana (2153053005)
5. Saskia Dita Ayu Ningtias (2113053227)

Kelas : 2D

Mata Kuliah : Strategi Pembelajaran

Dosen Pengampu : Dr. Alben Ambarita, M. Pd



**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2022

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah Yang Mahakuasa karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan makalah ini yang berjudul “Model Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Mata Pelajaran” dengan tujuan untuk memenuhi tugas mata kuliah.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Alben Ambarita yang telah memberikan tugas ini dan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan makalah ini. Penulis berharap semoga makalah ini bisa menambah pengetahuan para pembaca. Namun terlepas dari itu, penulis menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun demi terciptanya makalah selanjutnya yang lebih baik.

Metro, 31 Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PRAKATA.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan.....	2
BAB II PEMBAHASAN	
A. Model Pembelajaran Efektif	3
B. Model Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Mata Pelajaran	6
1. Mata Pelajaran Penjaskes.....	7
2. Mata Pelajaran PKN	8
3. Mata Pelajaran Agama Islam	10
4. Mata pelajaran IPA	10
5. Mata Pelajaran IPS.....	12
6. Mata Pelajaran Matematika	13
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	15
B. Saran	15
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang efektif biasanya ditandai dan diukur oleh tingkat ketercapaian tujuan oleh sebagian besar siswa. Tingkat ketercapaian itu berarti pula menunjukkan bahwa sejumlah pengalaman belajar secara internal dapat diterima oleh para siswa. Pembelajaran yang efektif itu menurut Kyriacou (2009) mencakup dua hal pokok, yaitu waktu belajar aktif ‘active learning time’ dan kualitas pembelajaran ‘quality of instruction’. Hal yang pertama berkenaan dengan jumlah waktu yang dicurahkan oleh siswa selama dalam pelajaran berlangsung. Bagaimana para siswa terlibat, engage, dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hal yang kedua berkaitan dengan kualitas aktual belajar itu sendiri. Artinya, bagaimana proses atau interaksi pembelajaran dapat berlangsung antara guru-siswa, siswa-siswa dan siswa-sumber belajar. Dengan demikian, pembelajaran yang efektif itu tidak bisa dilepaskan dari pembelajaran yang berkualitas karena kualitas hasil belajar itu tergantung pada efektivitas pembelajaran yang terjadi atau diterjadi dalam proses pembelajaran itu sendiri. Lebih dari empat puluh tahun data penelitian yang telah dikumpulkan juga memperlihatkan bahwa para peserta didik yang menerima pembelajaran berkualitas tinggi menunjukkan belajar lebih sukses daripada peserta didik yang tidak memperoleh pembelajaran yang berkualitas (Joyce, Weil, & Calhoun, 2003).

B. Rumusan Masalah

1. Apa itu model pembelajaran efektif?
2. Apa saja model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui apa itu model pembelajaran efektif?
2. Untuk mengetahui apa saja model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran?

BAB II

PEMBAHASAN

A. Model Pembelajaran Efektif

Guru penting untuk mengetahui model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan KD, karena tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua KD/materi pembelajaran. Model pembelajaran tertentu hanya tepat digunakan untuk materi pembelajaran tertentu. Sebaliknya materi pembelajaran tertentu akan dapat berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran tertentu.

Untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dapat menggunakan tips memilih model pembelajaran kurikulum 2013 dengan langkah-langkah yaitu:

1. Memahami prinsip-prinsip pembelajaran,
2. Memahami karakteristik KD/ materi dan model pembelajaran Memilih atau menentukan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh karakteristik kompetensi dasar (KD), tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran, dan tingkat kemampuan peserta didik. Disamping itu, setiap model pembelajaran mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan peserta didik dengan bimbingan guru. Maka strategi memilih model pembelajaran adalah memahami karakteristik dan sintaks model tersebut dan memahami dan memahami pernyataan/tuntutan KD dari KI-1 dan KI-4.

Kurikulum 2013 menganjurkan 4 model pembelajaran yang selaras dengan prinsip pembelajaran, dan tidak menutup kemungkinan untuk menerapkan model pembelajaran lain yang dapat menjadikan peserta didik aktif dan kreatif. Keempat model tersebut yaitu model pembelajaran masalah (Problem Based Learning), model pembelajaran berbasis proyek (Project

Based Learning), dan model pembelajaran melalui penyiangan/penemuan (Discovery/Inquiry Learning), model pembelajaran ilmiah (Scientific).

3. Perhatikan tuntutan KD pilih model pembelajaran dan ikuti sintaksnya.

a. Model penemuan (Discovery Learning) tepat digunakan apabila

- 1) Tuntutan KD di Ki-3 dan KD di KI-4 mengarah ke pencarian atau penemuan atau penyingkapan.
- 2) Tuntutan KD di KI-3 lebih menitik beratkan pada pemahaman pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan di mungkinkan sampai metakognitif.
- 3) Tuntutan KD di KI-4 pada taksonomi mengolah dan menalar.

Sintak model Discovery Learning :

- 1) Pemberian rangsangan (Stimulation)
- 2) Pernyataan/identifikasi masalah (Problem Statement)
- 3) Pengumpulan data (Data Collection)
- 4) Pembuktian (Data Proccession dan Veriffikation)
- 5) Menarik simpulan/generalisasi (Generalizazion)

b. Model penyingkapan (Inquiry Learning) tepat digunakan apabila:

- 1) Tuntutan KD di KI-3 dan KD-4 mengarah ke pencarian dan penemuan.
- 2) Tuntutan KD di KI-3 dan KI-4 mengarah ke proses penelitian dan penyelidikan
- 3) Tuntutan KD di KI-3 lebih menitik beratkan pada pemahaman pengetahuan factual, konseptual, procedural, dan dimungkinkan sampai metakognitif.
- 4) Tuntutan KD di KI-4 pada taksonomi mengolah dan menalar.

Sintak/tahap model inkuiri sebagai berikut:

- 1) Orientasi masalah
- 2) Pengumpulan data dan verifikasi
- 3) Pengumpulan dan melalui eksperimen
- 4) Pengorganisasian dan formulasi eksplanasi

5) Analisis proses inkuiri

c. Model pembelajaran Problem Based Learning tepat digunakan apabila:

- 1) Tuntutan KD dari KI-3 dan KD di KI-4 mengarah pada pemecahan masalah atau hasil karya berbentuk jasa
- 2) Tuntutan KD di KI-3 pada bentuk pengetahuan metakognitif
- 3) Tuntutan KD di KI-4 pada taksonomi menyaji dan mencipta
- 4) Tuntutan KD di KI- 3 dan KD di KI-4 yang memerlukan persyaratan penguasaan pengetahuan konseptual dan procedural Sintak

Sintak model *Problem Based Learning* dari Bransford and stein (dalam Jamie kirkley, 2003:3) terdiri atas:

- 1) Mengidentifikasi masalah
- 2) Menetapkan masalah melalui berfikir tentang masalah dan menyeleksi informasi-informasi yang relevan
- 3) Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar pikiran dan mengecek perbedaan pandang
- 4) Melakukan tindakan strategi
- 5) Melihat ulang dan mengevaluasi pengetahuan-pengetahuan dari solusi yang dilakukan.

Sintak model *Problem Solving Learning* jenis Trouble Shooting terdiri atas:

- 1) Merumuskan uraian masalah
- 2) Menegmbangkan kemungkinan penyebab
- 3) Mengetes penyebab atau proses diagnosis
- 4) Mengevaluasi

d. Model pembelajaran Project Based Learninng (PJBL) tepat digunakan jika:

- 1) Tuntutan KD dari KI-3 dan KD di KI-4 mengarah pada pemecahan masalah, pelaksanaan tugas proyek atau karya berbentuk jasa/produk

- 2) Tuntutan KD di KI-3 pada bentuk prosedur, pengetahuan metakognitif
- 3) Tuntutan KD di KI-4 pada taksonomi menyaji dan mencipta d)
- Tuntutan KD di KI-3 dan KD di KI-4 yang memerlukan persyaratan penguasaan pengetahuan konseptual dan procedural

Adapun sintak/tahapan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL), meliputi:

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar (Start With the Essential Question)
- 2) Mendesain perencanaan proyek
- 3) Menyusun jadwal (Create a Schedule)
- 4) Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)
- 5) Menguji hasil (Assess the Outcome)
- 6) Mengevaluasi pengalaman (Evaluate the Experience)

B. Model Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Mata Pelajaran

Keefektifan pembelajaran yang sesuai pada mata pelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si belajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk menjelaskan keefektifan pembelajaran yang sesuai mata pelajaran, yaitu:

1. Karakteristik materi pelajaran

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri sehingga perlu disampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode tertentu. Misalnya mata pelajaran bersifat eksak lebih tepat menggunakan metode eksperimen atau demonstrasi.

2. Ketersediaan sarana

Alat, sarana, dan media yang tersedia disekolah sangat mempengaruhi penggunaan metode pembelajaran. Metode eksperimen atau demonstrasi tidak mungkin digunakan jika penunjang metode tersebut tidak tersedia.

3. Kemampuan dasar siswa

Disekolah pedesaan berbeda dengan diperkotaan. Hal ini menjadi pertimbangan guru dalam metode pembelajaran. Menggunakan metode tugas, misalnya bisa berjalan baik bila kemampuan dasar siswa untuk

berdiskusi cukup memadai, selain itu perlu keterampilan siswa berbicara dalam sebuah diskusi.

4. Alokasi waktu pembelajaran

Alokasi waktu yang tersedia dan tercantum dalam kurikulum perlu dipertimbangkan guru. Jika waktu yang tersedia terbatas maka guru akan memilih metode sederhana seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Ini tidak mungkin menggunakan metode eksperimen karena metode eksperimen membutuhkan waktu yang lama.

1. Mata Pelajaran Penjaskes

a. Model pembelajaran Taktis

Proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pembelajaran permainan terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan, yaitu pendekatan teknis dan pendekatan taktis. Pendekatan teknis adalah suatu pendekatan yang lebih menekankan terhadap penguasaan teknik dari suatu permainan atau olahraga, sedangkan pendekatan taktis menekankan kepada taktik bermain dari suatu permainan dalam olahraga (Budi et al., 2019). Pendekatan taktis yang merupakan pendekatan pembelajaran dengan menekankan kepada keaktifan bergerak dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran pendidikan jasmani (Iskandar & Agustan, 2018).

Pendekatan taktis dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, serta memberi banyak ruang bagi siswa untuk mempelajari keterampilan teknik dalam situasi bermain, seperti yang dikemukakan oleh (Subroto, 2001).

Dari penjelasan yang telah diuraikan di atas mengenai pendekatan taktis dapat disimpulkan bahwa pendekatan taktis pada hakekatnya adalah suatu pendekatan pembelajaran keterampilan teknik dan sekaligus diterapkan dalam situasi permainan dalam proses pembelajaran.

b. Model pembelajaran Taktis pada pembelajaran Penjaskes

Pendidikan jasmani secara umum didefinisikan sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani dengan tujuan mengembangkan berbagai potensi peserta didik. Pendidikan Jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh (holistik) yaitu mengembangkan domain kognitif, afektif dan psikomotor pada peserta didik (Budi, Hidayat, et al., 2019; Budi & Listiandi, 2021; Nur et al., 2020).

Pada Model pembelajarn taktis ini cocok untuk pelajaran penjaskes karena pada model pembelajaran ini yang mengutamakan pendekatan pembelajaran keterampilan teknik dan model pembelajaran ini dapat diterapkan pada situasi permainan dalam proses pembelajaran, yang dalam hal ini sangat cocok untuk pembelajaran penjaskes dimana dalam pelajaran ini banyak menerapkan permainan atau praktek secara langsung saat proses pembelajarannya. Model pembelajaran taktis yang sering digunakan dalam pembelajaran permainan, yang menitik beratkan pada kesadaran taktik dan tidak menekankan pada keterampilan teknik adalah pengajaran untuk pemahaman atau permainan berpusat permainan. Model ini memberikan petunjuk kepada guru pendidikan jasmani dalam mengajarkan permainan, untuk mengilustrasikan proses pendekatan ini (Subroto, 2001).

2. Mata Pelajaran PKN

a. Model pembelajaran *Project Citizen*

Model pembelajaran *project citizen* adalah model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada para siswa untuk ambil bagian dalam pemerintahan dan masyarakat sipil sambil mempraktikkan berpikir kritis, dialog, debat, negosiasi, kerja sama, kesantunan, toleransi, membuat keputusan, dan aksi warga negara (*civic action*) yakni melaksanakan kewajiban sebagai warga negara untuk kepentingan bersama (CCE, 1981, dalam Budimansyah, 2009:2). Melalui model ini

siswa akan terbangun menjadi warga negara muda melalui berbagai macam pengalaman kewarganegaraannya. Pengalaman kewarganegaraan yang dimaksud pada pengalaman belajar menjadi warga negara muda dalam berbagai bentuk partisipasi.

b. Model pembelajaran *Project Citizen* pada pembelajaran PKN

Pada implementasinya pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) mampu memberikan pengalaman belajar (*learning experience*) pada siswa sebagai warga negara muda (*young citizen*). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai pembelajaran yang mengaktifkan dirancang untuk membangun berbagai macam kompetensi siswa baik personal maupun interpersonal.

Winataputra dan Budimansyah (2012) mengungkapkan bahwa PKN secara progmatic dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengungkap nilai-nilai (*content embedding values*) dan pengalaman belajar (*learning experience*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.

Model pembelajaran *project citizen* pada pelajaran PKN merupakan dua hal yang cocok atau dapat berjalan efektif dalam berjalannya proses pembelajaran, yang dimana model pembelajaran *project citizen* ini yang memiliki fokusnya terhadap memberikan kesempatan kepada para siswa untuk ambil bagian dalam pemerintahan dan masyarakat sipil sambil mempraktikkan berpikir kritis, dialog, debat, negosiasi, kerja sama, kesantunan, toleransi, membuat keputusan, dan aksi warga negara. Sedangkan pada pelajaran PKN ini yang dirancang untuk membangun berbagai macam kompetensi siswa baik personal maupun interpersonal.

Dari makna mengenai model belajar project citizen dengan pelajaran PKN yang keduanya saling melengkapi satu sama lain dengan model yang mampu membuat pelajaran PKN mudah diterima dan di praktik kan oleh para peserta didik.

3. Mata Pelajaran Agama Islam

Dalam metode ceramah proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru umumnya didominasi dengan cara ceramah. Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa metode ceramah merupakan metode yang sudah sejak lama digunakan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional atau pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Metode ceramah pada umumnya digunakan karena sudah menjadi kebiasaan dalam suasana pembelajaran tidak melakukan ceramah. Demikian juga dengan siswa, mereka akan belajar manakala ada guru yang memberikan materi pelajaran melalui ceramah.

Yang dimaksud dengan ceramah dalam metode pembelajaran di sini adalah penyampaian materi pelajaran secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal yang menggunakan bahasa dan disebut juga dengan pidato.

Maka dari hal tersebut metode pembelajaran ceramah cocok digunakan pada saat pembelajaran Agama Islam, yang dimana pada model ini guru sebagai pusat perhatian pada mata pelajaran sesuai dengan tujuan dalam penggunaan metode pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus mengandung potensi yang bersifat mengarahkan materi pelajaran kepada tujuan pendidikan agama Islam yang hendak dicapai proses pembelajaran

4. Mata Pelajaran IPA

Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek ini dapat diharapkan bahwa mata pelajaran IPA di sekolah dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta prospek perkembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, yang didasarkan pada metode ilmiah. Pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu memahami alam sekitar melalui proses siswa diberi tugas untuk membuat sebuah proyek sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari, hal ini akan membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, dan beberapa pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) merupakan pembelajaran yang inovatif yang berpusat kepada siswa (student centered) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana dalam hal ini siswa diberi peluang untuk bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Andari et al., (2016; Daryanto, (2009) menyatakan model pembelajaran Project Based Learning merupakan cara belajar yang memberikan kebebasan berpikir pada siswa yang berkaitan dengan isi atau bahan pengajaran dan tujuan yang direncanakan. Pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) adalah metode yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Project Based Learning atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan suatu investigasi yang mendalam terhadap suatu topik (Handayani et al., 2015; Jauhariyyah et al., n.d.; Pradana & Harimurti, 2017; Wahyu, 2018; Yulianto et al., 2017). Siswa secara konstruktif melakukan pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata, dan relevan.

Menurut teori belajar Constructivism yang dikemukakan oleh Jerome Bruner bahwasanya teori constructivism merupakan pembelajaran yang bersifat generatif yaitu menciptakan sesuatu makna dari apa yang dipelajari (Julian, 2013; Sumarsih, 2009; Suparlan, 2019). Dalam hal belajar Pada model pembelajaran ini siswa secara langsung mempraktikkan apa saja materi yang diterapkan oleh guru. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Mengingat bahwa masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Menggunakan metode Project Based Learning ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri, serta berpikir kritis dan analitis pada siswa. Penerapan metode ini tentu saja menyesuaikan terhadap materi pembelajaran maupun tingkat perkembangan siswa.

5. Mata Pelajaran IPS

Model pembelajaran inkuiri sosial sesuai untuk mata pelajaran IPS, Inkuiri menciptakan pengalaman konkret dan pembelajaran aktif yang mendorong dan memberikan ruang kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penelitian, sehingga memungkinkan mereka menjadi pelajar sepanjang hayat. Belajar inkuiri dapat menjadi suatu bentuk latihan dalam memperoleh pengetahuan. Siswa diberi pertanyaan untuk mengembangkan kesimpulan berdasarkan pertimbangan bukti-bukti yang telah dimilikinya.

Aktivitas merupakan suatu kegiatan/tingkah laku yang dilakukan seseorang. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran disebut aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa berupa keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Jadi, aktivitas belajar adalah segala kegiatan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran sehingga dalam hal ini semakin tinggi tingkat aktivitas belajar siswa maka siswa telah belajar dengan aktif. Oleh karena itu aktivitas menjadi faktor yang sangat penting dalam tercapainya suatu pembelajaran.

Menurut Sanjaya (1998) pelajaran IPS dianggap tidak merangsang atau tidak melatih kemampuan siswa untuk berpikir, atau adanya anggapan yang memandang IPS sebagai pelajaran "kelas dua" yang lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan pelajaran lain. Pelly (1990) dalam Sanjaya (1998) menemukan adanya kecenderungan di kalangan siswa yang menganggap bahwa IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar, sehingga membosankan. Padahal IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan kompleks karena mempelajari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat.

6. Mata Pelajaran Matematika

Model pembelajaran PBL sangat cocok diterapkan untuk mata pelajaran Matematika. Jika dikaitkan karakteristik Matematika dan PBL, keduanya memiliki benang merah satu dengan lainnya. Ditinjau dari aspek Matematika, Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkembang secara dinamik. Artinya, perkembangan yang sangat pesat serta kontribusinya yang luas dalam berbagai aspek kehidupan manusia, telah menyebabkan bergesernya pandangan dari Matematika sebagai ilmu yang statik ke Matematika sebagai ilmu yang bersifat dinamik generatif. Jika dikaitkan dengan PBL, perubahan pandangan ini telah berimplikasi pada

berubahnya aspek pedagogis dalam pembelajaran yang lebih menekankan pada Matematika sebagai pemecahan masalah dan pengembangan kemampuan berpikir Matematika pada siswa. Siswa dapat lebih aktif, kreatif, dan inovatif pada proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, penerapan PBL dalam pembelajaran sangat membantu peningkatan kualitas pembelajaran dan mutu siswa.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Model Pembelajaran Efektif di sesuaikan dengan pentingnya guru mengetahui model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan KD, karena tidak semua model pembelajaran tepat digunakan untuk semua KD/materi pembelajaran. Model pembelajaran tertentu hanya tepat digunakan untuk materi pembelajaran tertentu. Sebaliknya materi pembelajaran tertentu akan dapat berhasil maksimal jika menggunakan model pembelajaran tertentu. Model Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Mata Pelajaran dalam menentukan Keefektifan pembelajaran yang sesuai pada mata pelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si belajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk menjelaskan keefektifan pembelajaran yang sesuai mata pelajaran, yaitu aspek Karakteristik materi pelajaran, Ketersediaan sarana, Kemampuan dasar siswa dan Alokasi waktu pembelajaran. Seperti Model pembelajaran Taktis pada pembelajaran Penjaskes, Model pembelajaran Project Citizen pada pembelajaran PKN, Model dengan metode ceramah pada pembelajaran Agama islam, Model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) pada pembelajaran IPA, Model pembelajaran inkuiri sosial pada pembelajaran IPS, Dan Model pembelajaran PBL pada pembelajaran Matematika.

B. Saran

Dengan adanya makalah ini diharapkan dapat membantu pembaca untuk sadar akan pentingnya memiliki pengetahuan tentang pendekatan pembelajaran yang efektif agar sesuai dengan mata pelajaran yang akan dibahas. Selain itu, untuk

pendidik diharapkan dapat menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi, Didik Rilastiyo, dkk. 2021. Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. Universitas Jendral Soedirman. Diakses pada 31 Maret 2022. Pukul 21.45 WIB.
- Dharma, S., & Siregar, R. (2015). Membangun Pengalaman Belajar Kewarganegaraan melalui Model Pembelajaran Project citizen pada Siswa. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 100-106.
- Ahyat, N. (2017). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24-31.
- Fahrezi, I., Taufiq, M., & Akhwani, A. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 408-415.
- Salam, R. (2017). Model pembelajaran inkuiri sosial dalam pembelajaran IPS. *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN*, 2(1), 7-12
- Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).