

**METODE, JENIS-JENIS MEDIA, DAN MODEL PEMBELAJARAN
KELAS TINGGI**

Mata Kuliah	: Pendidikan Kewarganegaraan
Program Studi	: S1 PGSD
Dosen Pengampu	: 1. M. Monna Adha, M. Pd 2. Siti Nuraini, M. Pd
Semester/Kelas	: 4/H

Disusun Oleh :

Anggi Damayanti	2113053297
Ika Rahma Dewi	2113053240
Riska Mariana	2113053207



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2023

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum.Wr.Wb.

Puji syukur senantiasa selalu kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan makalah ini. Shalawat serta salam tak lupa kita curah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebaikan dan kebenaran di dunia dan di akhirat kepada umat manusia. Makalah ini disusun guna memenuhi tugas Mata Kuliah pendidikan kewarganegaraan dengan judul “Metode, Jenis-Jenis Media, dan Model Pembelajaran Kelas Tinggi” menambah ilmu pengetahuan serta informasi yang semoga bermanfaat.

Makalah ini kami susun dengan segala kemampuan kami dan semaksimal mungkin. Namun, kami menyadari bahwa dalam penyusunan makalah ini tentu tidaklah sempurna dan masih banyak kesalahan serta kekurangan. Maka dari itu kami sebagai penyusun makalah ini mohon kritik, saran dan pesan dari semua yang membaca makalah ini terutama bapak M. Monna Adha, M. Pd dan ibu Siti Nuraini, M. Pd sebagai Dosen Pengampu Mata Kuliah pendidikan katakter yang kami harapkan sebagai bahan koreksi untuk kami.

Wassalamualaikum. Wr.Wb.

Metro, 19 Mei 2023

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
METODE, JENIS-JENIS MEDIA, DAN MODEL PEMBELAJARAN KELAS TINGGI	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
BAB II PEMBAHASAN	3
A. Metode Pembelajaran Kelas Tinggi.....	3
B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Kelas Tinggi.....	7
C. Model Pembelajaran Kelas Tinggi.....	10
BAB III PENUTUP	14
A. Kesimpulan	14
B. Saran.....	15
DAFTAR PUSTAKA	16

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu program pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di Indonesia rata-rata masih menggunakan metode konvensional, hal ini menyebabkan siswa tidak bisa mandiri. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa merasa bosan belajar. Selain itu tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik masih diperlukan pengawasan yang cukup dari guru. Dengan metode ceramah, kebanyakan siswa tidak dapat berkembang dan kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran serta pengetahuan yang diterima siswa kurang meluas.

Kemudian pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa. Apabila media pembelajaran digunakan dengan baik dalam proses belajar mengajar, maka manfaatnya adalah: (1) perhatian siswa terhadap materi pelajaran akan lebih tinggi, (2) siswa mendapat pengalaman yang lebih kongkrit, (3) mendorong siswa untuk berani bekerja secara mandiri, (4) hasil yang diperoleh oleh siswa sulit untuk dilupakan. Secara garis besar media pembelajaran memiliki manfaat dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

Selain itu, model pembelajaran sangat penting pada pemberlangsungan proses ajar mengajar. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen

penting yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat, akan berdampak pada keberhasilan belajar siswa serta tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu desain pembelajaran yang dirancang untuk memperlancar proses pembelajaran. Model pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar oleh guru di sekolah, tidak terkecuali pada pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar. Model pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar oleh guru di sekolah, tidak terkecuali pada pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar. Guru harus memahami betul pelaksanaan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Karena dengan menguasai model pembelajaran, guru akan merasakan adanya kemudahan dalam pentransferan ilmu berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan tepat.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja metode pembelajaran yang digunakan kelas tinggi?
2. Apa saja jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan kelas tinggi?
3. Apa saja model pembelajaran yang digunakan kelas tinggi?

C. Tujuan

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan kelas tinggi
2. Untuk mengetahui jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan kelas tinggi
3. Untuk mengetahui model pembelajaran yang digunakan kelas tinggi

BAB II PEMBAHASAN

A. Metode Pembelajaran Kelas Tinggi

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa latin, *metodos* yang artinya “jalan atau cara”. Menurut Robert Ulich, istilah metode berasal dari bahasa Yunani: *meta ton odon*, yang artinya berlangsung menurut cara yang benar (to proceed according to the right way). Dalam kamus besar bahasa Indonesia, metode adalah “cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan”. Dengan kata lain adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

Jika ditinjau dari segi terminologis (istilah), metode dapat dimaknai sebagai “jalan yang ditempuh oleh seseorang supaya sampai pada tujuan tertentu, baik dalam lingkungan atau perniagaan maupun dalam kaitan ilmu pengetahuan dan lainnya”. Berangkat dari pembahasan metode di atas, bila dikaitkan dengan pembelajaran, dapat digaris bawahi bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Adapun definisi metode pembelajaran menurut Biggs bahwa metode Pembelajaran adalah cara-cara untuk menyajikan bahan-bahan Pembelajaran kepada siswa-siswi untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Adrian, metode Pembelajaran adalah ilmu yang mempelajari cara – cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar

berjalan dengan baik dalam artian tujuan pengajaran tercapai sehingga berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara, model, atau serangkaian bentuk kegiatan belajar yang diterapkan pendidik kepada anak didiknya guna meningkatkan motivasi belajar siterdidik guna tercapainya tujuan pengajaran.

Dalam memilih metode pembelajaran tentunya harus disesuaikan juga dengan tahap perkembangan maupun karakteristik peserta didik. Adapun karakteristik kelas tinggi yaitu:

1. Adanya minat terhadap aktivitas yang melibatkan sesuatu yang konkret
2. Cenderung membandingkan aktivitasaktivitas praktis
3. Sangat realistis
4. Rasa ingin tahu tinggi
5. Kemauan belajar tinggi

Berikut ini adalah metode-metode pembelajaran yang cocok diterapkan untuk kelas tinggi;

1. Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah suatu cara penyajian pembelajaran yang mana didalamnya melibatkan siswa atau peserta didik secara langsung untuk dapat membuktikan mengenai teori dari materi pembelajaran yang telah didupatkannya. Metode ini cocok diterapkan pada kelas tinggi karena 1.) Siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung. 2) Memperkaya pengalaman dengan hal-hal yang bersifat obyektif dan realistis. 3) Dapat mengembangkan sikap ilmiah siswa. 4) Membuat pembelajaran bersifat actual.

2. Metode studi kasus atau *case study*

Metode ini dapat digunakan dalam pembelajaran aktif. Metode ini memanfaatkan situasi atau kasus tertentu yang dapat memberikan siswa pembelajaran bermakna dan bermanfaat. Guru dapat

memberikan sebuah cerita tentang tema atau konsep yang akan akan dipelajari. Setelah itu, siswa dapat berdiskusi untuk melakukan analisa, sintesisa, dan evaluasi berdasarkan kasus atau masalah yang sedang dipelajari.

3. Metode Demonstrasi

Dalam pembelajaran aktif, metode demonstrasi juga sangat dianjurkan. Siswa diberikan kesempatan untuk bersentuhan langsung dengan materi yang dipelajari kemudian mereka memeperagakannya di depan kelas. Metode pembelajaran ini dapat menunjukkan bagaimana siswa melakukan sesuatu yang kemudian diamati dan dibahas di depan kelas.

4. Metode Bermain Peran

Metode ini adalah salah satu macam metode pembelajaran yang dirancang untuk memecahkan masalah dengan meminta siswa melakukan peran tertentu. Guru dapat memberikan topik atau kasus pada siswa. Misalnya guru memberikan kasus jembatan kampung ambruk karena hujan deras. Kemudian siswa dibagikan perannya. Ada yang menjadi pak RT, warga, dan lain sebagainya. Dari kegiatan bermain peran, siswa yang sedang berperan dan juga yang mengamati dapat membuat analisa apakah setiap peran sudah bekerja dengan baik atau tidak. Mereka juga dapat menyimpulkan bagaimana mengatasi masalah dari mengamati peran-peran yang dimainkan temannya.

5. Metode Tugas Proyek

Metode ini adalah metode pembelajaran yang sangat menantang. Siswa harus melakukan riset, eksperimen, dan tak jarang harus langsung terjun ke lapangan untuk melakukan pengamatan. Metode ini menghendaki siswa untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dalam waktu yang telah ditentukan. Siswa dapat melakukan tugas

proyek secara individu maupun secara kelompok. Kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

6. Metode Diskusi Kelompok

Metode ini merupakan metode yang memungkinkan terjadi interaksi dan saling tukar pendapat, pengalaman, dan informasi. Metode pembelajaran ini menarik karena dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dan saling membantu memahami pendapat berbeda yang mungkin muncul selama kegiatan berlangsung. Selain memahami pelajaran, Guru juga dapat melatih siswa bagaimana menghargai pendapat orang lain melalui metode diskusi kelompok ini.

7. Metode Discovery

Metode *discovery* mendorong siswa untuk menemukan sendiri pengetahuan atau konsep baru. Guru harus memotivasi bagaimana siswa menyimpulkan sendiri konsep atau formula yang sedang dipelajari. Misalnya, Guru meminta siswa mengamati berbagai bentuk pertulangan daun pada tumbuhan yang ada di sekitar rumah. Kemudian mereka dapat menyimpulkan ada berbagai jenis pertulangan daun pada tumbuhan.

8. Metode Jigsaw

Metode jigsaw ini menghendaki siswa untuk belajar dengan berkelompok. Guru pintar dapat mendorong siswa untuk kerjasama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok mendapat tugas untuk memahami dan mendalami bagian tertentu dari tema yang dipelajari. Kemudian setiap anggota kelompok menggabungkannya hasil belajarnya sehingga terbentuk satu pemahaman yang utuh. Jenis metode pembelajaran ini membuat siswa belajar mendengar dan belajar satu sama lain.

B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Kelas Tinggi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran, untuk mempermudah proses penerimaan siswa terhadap materi bahan ajar yang disampaikan oleh guru, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran.

Briggs dalam Trini Prastati (2005:4) mengatakan, bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi bahan ajar. Adapun sarana fisik tersebut berupa buku, tape rekorder, kaset, kamera video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Sependapat dengan Briggs, Wang Qiyun & Cheung Wing Sum (2003:217), menyatakan bahwa dalam konteks pendidikan, media disebut sebagai fasilitas pembelajaran yang membawa pesan kepada para siswa, sebagai bentuk-bentuk komunikasi. Baik berupa cetak maupun audio visual dan peralatannya, sehingga media dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, dan didengar.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional untuk dapat menarik minat belajar siswa, berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi dalam materi tersebut secara visual atau verbal.

Berikut ini adalah media-media pembelajaran yang cocok diterapkan untuk kelas tinggi;

1. Media Serbaneka

Media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain, maupun di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Berikut contoh media pembelajaran serbaneka yang kerap diterapkan untuk tingkat SMP.

1. Media Papan (*board*), yaitu penggunaan papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
2. Media tiga dimensi, di antaranya membuat model busana dan patung diorama dari tanah liat.
3. Media yang bersumber pada masyarakat, di antaranya dengan melakukan karya wisata dan berkemah.

2. Media Grafis

Media grafis juga cocok untuk kelas tinggi. Siswa SD akan kurang suka jika dihadapkan dengan barisan data atau angka yang berderet. Penyajian data menggunakan grafik akan lebih menarik bagi anak SD. Grafik dapat disajikan dalam berbagai bentuk yaitu grafik garis, batang, dan lingkaran.

3. Games Monopoli

Dirancang dengan menambahkan kartu soal, kartu kesempatan, dan kartu harta karun pada petak-petak monopoli. Dengan cara demikian, Bapak dan Ibu Guru dapat membawakan materi pelajaran kedalam permainan secara tidak langsung, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, sekaligus menambah motivasi bagi para siswa untuk mengikuti dan memahami materi yang diberikan.

4. Media Realia

Media realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. Siswa dapat diajak untuk mengamati benda-benda yang ada disekitarnya. Contohnya adalah mengamati tumbuhan dan hewan sambil mempelajari bagian-bagian tubuh dan fungsinya.

5. Peta dan Globe

Media pembelajaran untuk siswa SD kelas tinggi selanjutnya adalah peta dan globe. Peta akan membantu siswa untuk lebih mengenal geografis bumi dan letak suatu daerah. Globe mungkin akan lebih menarik untuk siswa SD karena bentuknya yang 3 dimensi dan dapat diputar.

Siswa dapat mulai mengenal benua, samudera, dan negara-negara di dunia sehingga siswa tahu bahwa bumi itu luas dan menarik untuk dipelajari. Mengapa poros globe itu miring tidak tegak lurus? Rasa ingin tahu siswa pun akan semakin terasa dan meningkat.

6. Media Herbarium

Herbarium Merupakan media pembelajaran yang berasal dari bagian tumbuhan yang dikeringkan. Misalnya bagian daun. Daun tumbuhan yang telah dikeringkan lalu ditempel pada suatu kertas. Siswa lalu diminta untuk menuliskan keterangan-keterangan mengenai daun tersebut. Misal jenis tanamannya, bentuk tulang daun, dan lain-lain.

7. Media Manipulatif

Sebagaimana namanya yaitu media manipulatif, media pembelajaran ini menuntut kreativitas guru untuk memanipulasi benda-benda di sekitar menjadi media pembelajaran. Misalnya dengan memanfaatkan kelereng untuk media belajar berhitung, memanfaatkan balon dan botol kaca untuk mengajar sains, serta masih banyak lagi.

C. Model Pembelajaran Kelas Tinggi

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam Warsono dan Hariyanto, 2013: 172) model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia.

Menurut Udin (Dalam Hermawan, 2006:3) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Trianto (dalam Gunarto, 2013:15) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus

Berikut ini adalah model-model pembelajaran yang cocok diterapkan untuk kelas tinggi;

1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning*).

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (Arends dalam abbas, 2000 : 13). Menurut Suprijono (2010:73) bahwa pembelajaran berbasis masalah terdiri dari lima fase dan perilaku. Fase 1: memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa, fase 2: mengorganisasikan siswa untuk meneliti, fase 3: membantu investigasi mandiri dan kelompok, fase 4: mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit dan terakhir fase 5: menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.

Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep – konsep penting, di mana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Pembelajaran berbasis masalah, penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning*).

Model ini merupakan pembelajaran yang menggunakan Proyek sebagai media dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penekanan pembelajaran terletak pada aktivitas-aktivitas siswa untuk menghasilkan produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Produk yang dimaksud adalah hasil Proyek berupa barang atau jasa dalam bentuk

desain, skema, karya tulis, karya seni, karya teknologi/prakarya, dan lain-lain. Melalui penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek, siswa akan berlatih merencanakan, melaksanakan kegiatan sesuai rencana dan menampilkan atau melaporkan hasil kegiatan. Bentuk aktivitas proyek terdiri dari (1) Proyek produksi yang meliputi batasan penciptaan seperti buletin, video, program radio, poster, laporan tertulis, esai, foto, surat-surat, buku panduan, brosur, menu banquet, jadwal perjalanan, dan sebagainya; (2) Proyek kinerja seperti pementasan, presentasi lisan, pertunjukan teater, pameran makanan atau fashion show ; (3) Proyek organisasi seperti pembentukan klub, kelompok diskusi, atau program-mitra percakapan. Lebih lanjut, menurut Fried-Booth (2002) ada dua jenis proyek yaitu (1) Proyek skala kecil atau sederhana yang hanya menghabiskan dua atau tiga pertemuan. Proyek ini hanya dilakukan di dalam kelas; (2) Proyek skala penuh yang membutuhkan kegiatan yang rumit di luar kelas untuk menyelesaikannya dengan rentang waktu lebih panjang.

3. Model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*)

Model ini menuntut siswa untuk memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi. Proses di atas disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*.

4. Model Pembelajaran Kontekstual

Contextual Teaching and Learning (CTL) menyatakan bahwa pembelajaran seharusnya bersifat kontekstual bagi si guru. Selain itu

pembelajaran juga harus bersifat meaningful (bermakna) dan relevant (relevan) dengan situasi dan kondisi guru. *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata.

Pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)* bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan yang secara fleksibel dapat ditransfer dari satu permasalahan ke permasalahan lain dan dari satu konteks ke konteks yang lain.

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan

Metode berasal dari bahasa latin, *metodos* yang artinya “jalan atau cara”. Menurut Robert Ulich, istilah metode berasal dari bahasa Yunani: *meta ton odon*, yang artinya berlangsung menurut cara yang benar (to proceed according to the right way). Dalam kamus besar bahasa Indonesia, metode adalah “cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan guna mencapai apa yang telah ditentukan”. Dengan kata lain adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Berangkat dari pembahasan metode di atas, bila dikaitkan dengan pembelajaran, dapat digaris bawahi bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau jalan yang ditempuh yang sesuai dan serasi untuk menyajikan suatu hal sehingga akan tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Berikut ini adalah metode-metode pembelajaran yang cocok diterapkan untuk kelas tinggi;

1. Metode eksperimen
2. Metode studi kasus atau case studi
3. Metode demonstrasi
4. Metode bermain peran
5. Metode tugas proyek
6. Metode diskusi kelompok
7. Metode discovery
8. Metode jigsaw

Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional untuk dapat menarik minat belajar siswa, berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi dalam

materi tersebut secara visual atau verbal. Berikut ini adalah media-media pembelajaran yang cocok diterapkan untuk kelas tinggi;

1. Media serbaneka
2. Media grafis
3. Games monopoli
4. Media realia
5. Peta atau globe
6. Media herbarium
7. Media manipulatif

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Berikut ini adalah model-model pembelajaran yang cocok diterapkan untuk kelas tinggi;

1. Model pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning)
2. Model pembelajaran berbasis proyek (project-based learning)
3. Model pembelajaran penyikapan/penemuan (discovery/inquiry learning)
4. Model pembelajaran kontekstual.

B. Saran

Demikianlah yang dapat kami paparkan mengenai materi yang menjadi bahasan dalam makalah ini, tentunya masih banyak kesalahan dan kekurangankarena keterbatasan pengetahuan dan referensi yang kami peroleh.Kami selaku penyusun makalah ini berharap pada pembaca untuk memberikan kritikdan saran yang bersifat membangun dan menyempurnakan makalah ini.dan semoga makalah ini bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyat, N. (2017). Metode pembelajaran pendidikan agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24-31.
- Direktorat Guru DIKDAS. 2020. *Mengenal Model Pembelajaran Discovery Learning*. <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/Mengenal-Model-Pembelajaran-Discovery-Learning#:~:text=Model>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2023.
- Elisa, E. 2021. *Jenis-Jenis Model Pembelajaran*. <https://educhannel.id/blog/artikel/jenis-jenis-model-pembelajaran.html>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2023.
- Fadloli, M., Kusuma, E., & Kasmui, K. 2019. The pengembangan model pembelajaran blended learning berbasis edmodo untuk pembelajaran kimia yang efektif. *Chemistry in education*, 8(1), 7-12.
- Kontributor. 2022. 10 Metode Pembelajaran Matematika SD Kelas Rendah yang Asyik. <https://bhembook.com/metode-pembelajaran-matematika-sd/>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2023.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Deepublish
- Oktiva, N. 2022. *8 Metode Pembelajaran Menarik yang Wajib Guru Tahu*. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/8-metode-pembelajaran-menarik-yang-wajib-guru-tahu>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2023.
- Pahlevi, R. 2022. *Media Pembelajaran Untuk Siswa SD*. <https://nibiobank.org/media-pembelajaran-untuk-siswa-sd/>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2023.
- Sapoetra, J. 2021. *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. <https://pgsd.binus.ac.id/2021/12/08/contextual-teaching-and-learning-ctl/>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2023.
- Sunaryo, Y. 2014. Model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik siswa sma di kota tasikmalaya. *Jurnal pendidikan dan keguruan*, 1(2), 209679.
- Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar