

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

Belajar merupakan proses perkembangan yang dialami oleh siswa menuju kearah yang lebih baik. Menurut Hamalik (2004: 37) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri sendiri berkat pengalaman dan latihan. Pengalaman dan latihan terjadi melalui interaksi antar individu dan lingkungannya, baik lingkungan alamiah maupun lingkungan sosialnya. Sedangkan menurut Dawey (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 44) Belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri, guru hanya sekedar pembimbing dan pengarah.

Siswa adalah individu yang mempunyai karakter yang berbeda dan unik satu sama lain. Dengan segala perbedaan tersebut siswa dituntut untuk mencapai hasil yang optimal maka siswa harus melakukan kompetisi dengan sesama temannya. Kompetisi yang tidak seimbang dapat menyebabkan keputusasaan bagi yang lemah dan kebosanan bagi yang kuat (Abdurahman, 1999: 23).

Guru harus menciptakan suasana belajar yang dapat menimbulkan semangat kerja sama antara siswa. Bentuk kerjasama yang tercipta adalah adanya sikap

saling membantu antara yang kuat dan yang lemah agar siswa dapat mencapai hasil yang optimal tanpa ada yang dirugikan.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa seperti yang di ungkapkan Munadi (2008: 35) yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yaitu faktor fisiologis (kondisi fisikologis umum dan kondisi panca indera) dan faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, serta kognitif dan daya nalar).
2. Faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa), yaitu faktor lingkungan (alam dan sosial) dan faktor instrumental (kurikulum, sarana dan fasilitas serta guru)

Dari kedua faktor tersebut satu sama lain saling berkaitan. Salah satu hal yang dapat dilakukan sebagai seorang guru untuk membantu siswa dalam kesulitan belajar diantaranya menerapkan model belajar yang sesuai dengan kondisi kelas. Dengan demikian seorang guru atau pendidik harus mengerti model pembelajaran yang seperti apakah yang paling efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan secara sadar, bersifat kontinu dan positif baik dalam hal tingkah laku, ataupun pengetahuan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Belajar akan membawa perubahan tingkah laku sehingga orang yang sebelumnya tidak tahu setelah belajar menjadi tahu. Proses belajar

senantiasa merupakan perubahan tingkah laku dan terjadi karena hasil pengalaman. Dengan demikian orang yang belajar dapat membuktikan pengetahuan tentang fakta-fakta baru atau dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan.

B. Penguasaan Materi

Dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah agar anak didiknya dapat menguasai bahan pelajaran secara tuntas. Keberhasilan pengajaran ditentukan sampai sejauh mana penguasaan anak didik terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru (Djamarah dan Zain, 1996:159).

Penguasaan materi merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari tetapi menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis (Arikunto, 2003:115).

Penguasaan materi merupakan hasil belajar kognitif siswa. Seorang siswa dikatakan telah menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru jika dia mampu menyelesaikan soal-soal tes yang diberikan dan mencapai target penguasaan materi yang telah ditentukan. Dalam hal ini guru mengukur tingkat penguasaan materi dengan cara memberikan tes pada akhir pembelajaran. Menurut Arikunto (2001:27) salah satu manfaat evaluasi bagi siswa adalah untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai pelajaran secara menyeluruh.

Materi pembelajaran merupakan bahan ajar utama minimal yang harus dipelajari oleh siswa untuk menguasai kompetensi dasar yang sudah dirumuskan dalam kurikulum. Dengan materi pembelajaran memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis, sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Materi pembelajaran merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Awaludin, 2008:1).

Penguasaan materi merupakan hasil belajar dari ranah kognitif. Ada beberapa teori yang berpendapat bahwa proses belajar itu pada prinsipnya bertumpu pada struktur kognitif, yakni penataan fakta, konsep serta prinsip-prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik. Secara umum, belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori. Dalam hal ini terkandung suatu maksud bahwa proses interaksi adalah:

- a. Proses internalisasi dari sesuatu ke dalam diri yang belajar
- b. Dilakukan secara aktif, dengan segenap panca indera ikut berperan

(Sadiman, dkk, 2001: 22).

Terdapat 6 tingkatan dalam domain kognitif menurut Bloom (dalam Ibrahim dan Syaodih, 1996:76), yaitu:

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar. Penguasaan hal tersebut memerlukan hapalan dan ingatan. Tujuan dalam tingkatan pengetahuan ini termasuk kategori paling rendah dalam domain kognitif.

2. Pemahaman (*Chomprehension*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsure pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri. Pemahaman dapat dibedakan menjadi 3 kategori, yakni penerjemahan, penafsiran dan ekstrapolasi (menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui).

3. Penerapan (*Application*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dalam memecahkan persoalan tertentu.

4. Analisis (*Analysis*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu ke dalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

6. Penilaian (*Evaluation*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.

Tingkat penguasaan materi oleh siswa dapat diketahui melalui pedoman penilaian. Bila nilai siswa ≥ 66 maka dikategorikan baik, bila nilai siswa < 66 atau ≥ 55 maka dikategorikan cukup baik, dan bila nilai siswa < 55 maka dikategorikan kurang baik (Arikunto, 2003:245).

C. Media Pembelajaran

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari guru sebagai sumber pesan kepada siswa yang menerima pesan. Hubungan komunikasi ini akan berjalan dengan lancar dan tercapai tujuannya yang maksimal apabila efisiensi dan efektivitas proses belajar mengajar ditingkatkan. Peningkatan efisiensi dan efektivitas tersebut sebagian besar tergantung pada faktor penunjang, yaitu alat bantu pendidikan yang disebut juga media pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 1997: 2) bahwa media sebagai alat komunikasi guru lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat,

didengar atau diraba dengan pancaindera. Media pendidikan memiliki pengertian *nonfisik* yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa (Arsyad, 1997:6).

Media pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis yaitu meletakkan dasar-dasar yang konkrit dari konsep yang abstrak sehingga mengurangi verbalisme, menampilkan objek yang terlalu besar dan tidak mungkin dibawa ke dalam kelas, memperlambat gerakan yang terlalu cepat, membangkitkan motivasi belajar, dapat mengontrol dan mengatur tempo belajar siswa, memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya dan memungkinkan untuk menampilkan objek yang nyata kepada siswa (Sadiman, dkk, 2008:7).

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi dan sebagainya (Rohani, 1997:1-4).

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Sadiman, dkk, 2008:6).

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Danim, 1995: 7).

Salah satu media pendidikan yang dapat diterapkan adalah media gambar. Gambar sangat penting dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. Sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik. Adapun manfaat media gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberikan kesan (Rohani, 1997: 76-77).

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Penting sebab dapat memberi penggambaran visual yang konkrit tentang masalah yang digambarkannya. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang dapat diungkapkan dengan kata-kata, baik yang ditulis maupun yang diucapkan. Supaya gambar mencapai tujuan semaksimal mungkin sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat itu

sebagai berikut: (a). gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti, dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail, (b) apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi, (c) gambar harus benar atau autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya, (d) kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal penting, (e) gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya, (f) warna walau tidak mutlak dapat meninggikan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu, warna dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar, dan (g) ukuran perbandingan penting pula (Hamzah 1981:27-28).

Beberapa kelebihan gambar, dapat di jelaskan sebagai berikut:

- a. Gambar mudah diperoleh, biasa digunting dari majalah atau dibuat sendiri. Mudah menggunakannya. Tidak memerlukan alat tambahan.
- b. Penggunaan gambar merupakan hal yang wajar dalam proses belajar tanpa memberi kesan “*show*” seperti yang sering dituduhkan kepada penggunaan *slide* atau film.
- c. Koleksi gambar dapat diperbesar terus.
- d. Mudah mengatur pilihan untuk suatu pelajaran

Dalam memilih gambar-gambar yang baik, pada lazimnya kriteria-kriteria di bawah ini dapat dipergunakan:

- a. Keaslian gambar. Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan, misalnya gambar yang palsu dikatakan asli.
- b. Kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.
- c. Bentuk item. Hendaknya si pengamat dapat memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek-objek dalam gambar.
- d. Perbuatan. Gambar hendaknya menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan. Anak lebih tertarik pada gambar yang kelihatan hidup atau kelihatan bergerak.
- e. Artistik. Segi artistik pada umumnya turut mempengaruhi nilai-nilai gambar itu. Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai.

Media merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Beberapa kelebihan dari media gambar adalah: (a) sifatnya konkrit, (b) dapat membatasi ruang dan waktu, (c) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (d) dapat memperjelas suatu masalah, dan (e) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Beberapa kelemahan dari

media gambar adalah: (a) hanya menekankan persepsi indra mata, (b) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegunaan pembelajaran, dan (c) ukurannya sangat terbatas untuk ukuran besar. (Hamzah, 1981: 29).

Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan (Sadiman, dkk, 1986: 32-33). Keenam syarat itu ialah sebagai berikut:

1. Autentik. Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
2. Sederhana. Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
3. Ukuran relatif. Gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya.
4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
5. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar siswa sendiri sering kali lebih baik.
6. Gambar hendaknya bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

D. Model Pembelajaran *Picture and picture* dan *Example non examples*

Model pembelajaran *picture and picture* memiliki banyak pengertian.

Menurut Kiranawati (2007:1) *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis.

Langkah-langkah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Menyajikan materi sebagai pengantar.
3. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasangkurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan/rangkuman

Kebaikan model ini adalah Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa, melatih berpikir logis dan sistematis. Sedangkan kekurangannya adalah memakan banyak waktu. Banyak siswa yang pasif.

Langkah-langkah pembelajaran *picture and picture* menurut Widodo (2009: 1), ialah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Menyajikan materi secara singkat sebagai pengantar.
3. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.

4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan/hubungan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan

Demikian pula menurut Suyatna (2007: 16) langkah-langkah pembelajaran model *picture and picture* ialah:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Menyajikan materi secara singkat sebagai pengantar.
3. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi.
4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan/hubungan yang logis.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut.
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan/rangkuma

Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat bermacam-macam model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan adalah Model *examples non examples*, dengan langkah sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Guru menempelkan gambar di papan tulis atau menayangkan melalui proyektor baik LCD maupun OHP/In Focus
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisa gambar
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai
7. Kesimpulan

Menurut Herdian, singkatnya model pembelajaran *examples non examples* adalah:

1. Persiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi,
2. Sajikan gambar ditempel atau pakai OHP,
3. Dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian,
4. Diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi,
5. Presentasi hasil kelompok,
6. Bimbingan penyimpulan,
7. Evaluasi dan
8. Refleksi.

Menurut Kiranawati *examples non examples* adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus/gambar yang relevan dengan KD.

Langkah-langkah:

1. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Guru menempelkan gambar di papan atau ditayangkan lewat OHP.
3. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan/menganalisa gambar.
4. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
5. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
6. Mulai dari komentar/hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai.
7. Kesimpulan.

Kebaikan model ini adalah Siswa lebih kritis dalam menganalisa gambar. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar. Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Sedangkan kekurangannya adalah, tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar. Memakan waktu yang lama.

Examples Non examples adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *examples* dan *non-examples* dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa

untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada.

Examples memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non-examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas (Hamzah, 2009:113).

Examples Non Examples dianggap perlu dilakukan karena suatu definisi konsep adalah suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya daripada dari sifat fisiknya. Dengan memusatkan perhatian siswa terhadap *examples* dan *non-examples* diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.

Setiap Model pembelajaran memiliki beberapa keuntungan. Menurut Buehl (Depdikbud, 1999:219) mengemukakan keuntungan metode *examples non examples* antara lain:

- a. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
- b. Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *examples dan non examples*
- c. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non examples* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *examples*.

Model pembelajaran *examples non examples* dapat menarik minat belajar siswa karena guru menyajikan contoh-contoh berupa gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Namun, dalam menyajikan contoh-contoh tersebut ada hal-hal yang harus diperhatikan. Ini diperkuat oleh pendapat Tennyson dan Pork (Slavin, 2002:59) yang menyarankan bahwa jika guru akan menyajikan contoh dari suatu konsep maka ada tiga hal yang seharusnya diperhatikan, yaitu:

- a. Urutkan contoh dari yang mudah ke yang sulit.
- b. Pilih contoh-contoh yang berbeda satu sama lain.
- c. Bandingkan dan bedakan contoh-contoh dan bukan contoh.

Berdasarkan uraian di atas, maka menyiapkan pengalaman dengan contoh dan non-contoh akan membantu siswa untuk membangun makna yang kaya dan lebih mendalam dari sebuah konsep penting. Joyce dan Weil (Suratno,2009:9) telah memberikan kerangka konsep terkait strategi tindakan, yang menggunakan model *Examples Non examples*, sebagai berikut:

- a. Menggeneralisasikan pasangan antara contoh dan non-contoh yang menjelaskan beberapa dari sebagian besar karakter atau atribut dari konsep baru. Menyajikan itu dalam satu waktu dan meminta siswa untuk memikirkan perbedaan apa yang terdapat pada dua daftar tersebut. Selama siswa memikirkan tentang tiap *examples* dan *non-examples* tersebut, tanyakanlah pada mereka apa yang membuat kedua daftar itu berbeda.

- b. Menyiapkan *examples* dan *non examples* tambahan, mengenai konsep yang lebih spesifik untuk mendorong siswa mengecek hipotesis yang telah dibuatnya sehingga mampu memahami konsep yang baru.
- c. Meminta siswa untuk bekerja berpasangan untuk menggeneralisasikan konsep *examples* dan *non-examples* mereka. Setelah itu meminta tiap pasangan untuk menginformasikan di kelas untuk mendiskusikannya secara klasikal sehingga tiap siswa dapat memberikan umpan balik.
- d. Sebagai bagian penutup, adalah meminta siswa untuk mendeskripsikan konsep yang telah diperoleh dengan menggunakan karakter yang telah didapat dari *examples* dan *non-examples*.

Berdasarkan hal di atas, maka penggunaan model *examples non examples* pada prinsipnya adalah upaya untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menemukan konsep pelajarannya sendiri melalui kegiatan mendeskripsikan pemberian contoh dan bukan contoh terhadap materi yang sedang dipelajari.