

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (Depdiknas 2006).

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Depdiknas, 2006).

Paragraf pertama menunjukkan betapa pentingnya penguasaan matematika sejak dini bagi peserta didik. Oleh karena itu pendidikan matematika sudah ditanamkan kepada peserta didik sejak awal pada pendidikan formal. Matematika diperlukan tidak hanya sebagai ilmu pengetahuan yang perannya sangat strategis dalam perkembangan teknologi tetapi juga memiliki visi untuk kebutuhan dimasa

yang akan datang berupa alat untuk memajukan daya pikir. Daya pikir seperti apa yang dapat dilatihkan kepada peserta didik melalui pendidikan matematika terjabar dalam paragraph kedua. Paragraph kedua menjelaskan bahwa melalui alat matematika maka kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama dapat dikembangkan. Sehingga diharapkan lewat pendidikan matematika dapat membekali peserta didik untuk menjadi manusia yang tangguh dimasa yang akan datang.

Mengapa matematika dapat memajukan daya pikir? Saat siswa dihadapkan pada masalah matematika yang sukar, rumit, tidak familier dan tidak dapat menjawab seketika, ketika itulah siswa dilatih untuk berpikir menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Untuk itu dia perlu berpikir atau bernalar, menduga atau memprediksi, mencari rumusan yang sederhana, baru kemudian membuktikan kebenarannya (Ratnaningsih,2007). Pada saat siswa mencoba-coba mencari alternatif penyelesaian persoalan matematika yang tidak familier maka ketika itulah siswa membutuhkan ketrampilan berpikir bahkan sekaligus lewat persoalan matematika itu sendiri dapat dijadikan alat untuk mengembangkan daya pikirnya.

Proses berpikir yang dijalani siswa untuk menyelesaikan masalah matematika berkaitan dengan kemampuan mengingat, mengenali hubungan antar konsep, menyadari adanya hubungan antar konsep, menyadari adanya hubungan sebab akibat, analogi atau perbedaan (Ratnaningsih,2007). Hal ini yang kemudian memungkinkan siswa memunculkan gagasan-gagasan yang bersifat original, lancar dan luwes dalam mengambil kesimpulan serta memikirkan kemungkinan

penyelesaian lainnya. Ketrampilan-ketrampilan yang tumbuh pada saat siswa menyelesaikan masalah itu yang membentuk siswa menjadi kuat daya pikirnya seperti kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Proses berpikir di atas termuat dalam kegiatan berpikir, diantaranya adalah berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sejalan dengan Suryadi (2005) yang mengungkapkan bahwa berpikir meliputi dua aspek utama yaitu kritis dan kreatif. Berpikir terjadi di dalam setiap aktivitas mental manusia seperti mengamati, mencerna, mengerti, menjelaskan dan sebagainya yang berfungsi untuk memformulasikan atau menyelesaikan masalah, membuat keputusan, serta mencari pemahaman. Berpikir kritis merupakan suatu proses yang bermuara pada pembuatan kesimpulan atau keputusan yang logis tentang apa yang harus diyakini dan tindakan apa yang harus dilakukan. Berpikir kritis bukan untuk mencari jawaban semata, tetapi yang lebih utama adalah menanyakan kebenaran, jawaban, fakta atau informasi yang ada. Dengan demikian bisa ditemukan alternatif atau solusi alternatif terbaiknya. Berpikir kreatif merupakan suatu proses memikirkan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah, bermain gagasan-gagasan atau unsur-unsur dalam pikiran dan dapat dipandang sebagai produk dari hasil pemikiran atau perilaku manusia.

Pentingnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran matematika dilatihkan kepada siswa sebagai usaha peningkatan kualitas sumber daya termasuk kualitas berpikir siswa, menimbulkan pertanyaan pembelajaran matematika seperti apa yang dapat menumbuhkan suburkan kemampuan tersebut?

Meskipun setiap siswa memiliki potensi kritis dan kreatif, tetapi masalahnya bagaimana cara mengembangkan potensi tersebut melalui proses pembelajaran di kelas.

Menurut Munandar (2004) perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar guru. Dalam suasana non-otoriter, ketika siswa belajar atas prakarsa sendiri, diberikan kepercayaan untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru, maka kemampuan kreatif dapat tumbuh subur. Lebih jauh lagi Munandar (2002) menjelaskan bahwa kreatifitas siswa dapat dikembangkan dengan menggunakan strategi atau pendekatan 4P yaitu: Pribadi, Pendorong, Proses dan Produk. Pendapat Munandar tersebut memberikan gambaran bahwa masing-masing siswa mempunyai potensi kreatif yang berbeda, sehingga dalam memecahkan masalah diberi kesempatan untuk menyelesaikan dengan caranya sendiri. Untuk perwujudan kreatif siswa diperlukan pendorong atau dukungan dari lingkungan, potensi kreatif siswa dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung. Siswa perlu diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah secara kreatif, apabila siswa terlibat dalam ketiga kegiatan itu dimungkinkan siswa menghasilkan produk kreatif. Sumarmo (2005) menyarankan bahwa pembelajaran matematika untuk mendorong berpikir kreatif dan berpikir tingkat tinggi dapat dilakukan melalui belajar kelompok kecil, menyajikan tugas non rutin dan tugas yang menuntut strategi kognitif dan metakognitif peserta didik serta menerapkan pendekatan *scaffolding*.

Jika melihat lebih jauh pembelajaran matematika yang terjadi di kelas-kelas di Indonesia pada umumnya belum menghadirkan pembelajaran yang menumbuhkan suburkan kemampuan kritis dan kreatif. Menurut Zulkardi (2001) sampai saat ini pembelajaran di sekolah masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Guru secara aktif menjelaskan materi pelajaran, kemudian memberikan contoh dan memberikan soal-soal latihan, siswa dianggap seperti mesin, mereka mendengarkan penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan soal-soal. Diskusi kelompok maupun diskusi kelas hampir tidak pernah dilaksanakan, akibatnya interaksi belajar mengajar yang muncul hanyalah interaksi satu arah.

Hasil studi Sumarmo (1987) terhadap siswa SMU, SLTP dan guru di Kodya Bandung hasilnya antara lain pembelajaran matematika pada umumnya kurang melibatkan aktivitas siswa secara optimal sehingga siswa kurang aktif dalam belajar. Di dukung juga oleh Wahyudin (1999) bahwa sebagian besar siswa tampak mengikuti dengan baik setiap penjelasan atau informasi dari guru, siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan pada guru sehingga guru asyik sendiri menjelaskan apa yang telah disiapkannya, dan siswa hanya menerima saja yang disampaikan oleh guru. Wahyudin (1999) juga menegaskan bahwa guru matematika pada umumnya mengajar dengan metode ceramah dan *ekspositori*. Akibatnya kemandirian siswa dalam memecahkan masalah (*problem solving*) yang menjadi jantung pembelajaran matematika hampir tidak pernah dilakukan siswa. Pada kondisi seperti ini, kesempatan siswa untuk menemukan dan membangun pengetahuan sendiri hampir tidak ada, mengakibatkan siswa kurang

memiliki kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah dengan berbagai cara.

Hasil survey IMSTEP-JICA (dalam Sumarni, 2006) di Kota Bandung melaporkan bahwa salah satu penyebab rendahnya kualitas pemahaman matematika siswa SMA adalah karena dalam proses pembelajaran matematika guru umumnya terlalu konsentrasi pada latihan menyelesaikan soal yang lebih bersifat prosedural dan mekanistik dari pada berkonsentrasi pada pengembangan pemahaman matematik siswa.

Beberapa hasil penelitian di atas menunjukan bahwa pembelajaran matematika pada umumnya masih menggunakan pendekatan langsung. Pembelajaran dengan pendekatan langsung secara umum terpusat pada guru. Seorang guru menjelaskan dan menerangkan materi pelajaran didepan kelas, sedangkan semua siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru tersebut. Kegiatan pada pendekatan langsung dilakukan secara bertahap dari awal kegiatan sampai kegiatan akhir yang direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis. Tahapan kegiatan pada pendekatan langsung diawali dengan sajian masalah oleh guru, kemudian dilakukan demontrasi penyelesaian masalah dan terakhir guru meminta siswa untuk melakukan latihan penyelesaian soal.

Tahapan kegiatan pada pendekatan langsung dipandang sebagai metode paling efektif untuk pencapaian hasil belajar matematika tingkat rendah atau pemahaman prosedural, tetapi tidak memadai untuk mendorong pencapaian ketrampilan tingkat tinggi. Pendekatan langsung biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi dan mengembangkan ketrampilan langkah demi langkah

(bersifat prosedural). Dengan demikian, pendekatan ini sangat mirip dengan pendekatan konvensional yang sering digunakan guru matematika pada umumnya.

Kondisi pendidikan matematika yang telah dipaparkan di atas diprediksi dapat berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa. Beberapa indikator dari rendahnya prestasi siswa-siswa Indonesia dapat dilihat dari hasil kompetisi-kompetisi kemampuan matematika tingkat dunia. Hal ini antara lain dapat dilihat pada hasil studi *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) serta *Program for International Students Assessment* (PISA). Secara internasional dua studi ini merupakan indikator hasil belajar matematika.

Pada studi PISA 2003 dalam tes yang diselenggarakan untuk siswa SLTP yang berumur 15 tahun (sekitar kelas IX SMP). Menurut Balitbang-Depdiknas (dalam Sugiman, 2010) distribusi kemampuan matematika siswa Indonesia dalam PISA 2003 adalah level 1 (sebanyak 49.7% siswa), level 3 (15.5%), level 4 (6.6%) dan level 5-6 (2.3%). Modus kemampuan matematik siswa Indonesia terletak pada level 1, yakni level yang paling rendah. Pada level 1 ini siswa hanya mampu menyelesaikan persoalan matematik yang memerlukan satu langkah. Secara proporsional, dari setiap 100 siswa SMP di Indonesia hanya sekitar 3 siswa yang mencapai level 5-6. Pada level 5 siswa dapat mengembangkan model matematik untuk situasi yang komplek serta dapat memformulasikan dan mengkomunikasikan interprestasi secara logis. Sedangkan pada level 6 siswa dapat mengkonseptualisasi, menyimpulkan dan menggunakan informasi dari situasi masalah yang kompleks serta dapat memformulasi dan

mengkomunikasikannya secara efektif berdasarkan penemuan interpretasi dan argumentasi.

Pada studi PISA 2006 (Sugiman, 2010) untuk siswa kelas VIII, Indonesia berada pada peringkat 52 dari 57 negara. Soal-soal yang diajukan kepada siswa pada studi ini memang tidak terkait langsung dengan topik-topik pada kurikulum sekolah, tetapi lebih difokuskan pada mathematics literacy yang ditujukan oleh kemampuan siswa dalam menggunakan matematika yang mereka pelajari untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari yang membutuhkan kemampuan penalaran dan komunikasi.

Pada kompetisi TIMSS 2007, peserta dari Indonesia masih lemah dalam menyelesaikan soal-soal tidak rutin yang berkaitan dengan menetapkan kebenaran atau pembuktian, pemecahan masalah yang memerlukan penalaran matematis, menemukan generalisasi atau konjektur dan menemukan hubungan antara data-data atau fakta yang diberikan. Namun relatif lebih baik dalam menyelesaikan soal-soal tentang fakta dan prosedur. Akibatnya, pada studi TIMSS 2007 posisi belajar anak-anak Indonesia berada pada urutan 36 dari 48 Negara peserta (Martin, *et al*, 2008 dalam Sumarni 2006).

Kelemahan-kelemahan pendekatan langsung dalam pembelajaran menimbulkan gagasan-gagasan baru untuk menyajikan sebuah pembelajaran yang berbeda. Seiring dengan terjadinya perubahan cara pandang guru dalam hal pembelajaran melahirkan ide pembelajaran dengan pendekatan berbeda. Salah satunya muncul pendekatan yang diharapkan mampu menutupi kekurangan pada pendekatan langsung yaitu pendekatan tak langsung. Pendekatan tak langsung

diharapkan dapat memperbaiki kelemahan-kelemahan yang muncul pada pendekatan langsung. Pendekatan tak langsung dalam prosesnya pembelajaran lebih berpusat pada siswa, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan, tidak memberii informasi secara langsung dan siswa diberi kesempatan untuk melakukan eksplorasi dari ide-ide mereka serta melihat kaitannya. Pembelajaran dengan pendekatan tak langsung memiliki perbedaan yang cukup besar dibandingkan dengan pendekatan langsung. Perbedaan tersebut dalam hal kompetensi siswa, guru serta iklim kelas yang ditimbulkan.

Pada pendekatan tak langsung, kompetensi siswa lebih diutamakan untuk diproseskan di dalam pembelajaran, guru hanya berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan sutradara di dalam pembelajaran. Iklim kelas yang ditimbulkannya pada pendekatan tak langsung lebih hidup, karena siswa sebagai pusat di dalam belajar, siswa berperan bukan sebagai seorang yang pasif menunggu perintah dari guru. Dengan iklim pembelajaran seperti pendekatan tak langsung diharapkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa akan tumbuh dengan subur. Peterson dan Fennema (dalam Suryadi, 2005) mengemukakan bahwa tipe aktivitas tertentu yang dikembangkan melalui pembelajaran langsung lebih cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat rendah, sementara aktivitas belajar lainnya yang dikembangkan melalui pendekatan tak langsung lebih berhasil meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Pendekatan tak langsung secara umum memiliki kelebihan dibandingkan pembelajaran langsung. Kelebihan dari pendekatan tak langsung yaitu pembelajaran berpusat pada siswa selama proses belajar lebih menumbuhkan rasa

percaya diri siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya tanpa rasa takut salah, karena pada dasarnya dari kesalahan itulah proses belajar dimulai. Namun pembelajaran tak langsung menurut Suryadi (2005) lebih menyita waktu daripada pendekatan langsung. Dilihat dari segi hasil dapat tidak terduga dan kurang aman, ini merupakan salah satu akibat guru melepaskan beberapa kontrol. Pembelajaran ini bukan cara yang paling baik dalam memberikan informasi yang detil atau mendorong tambahan ketrampilan tahap demi tahap. Juga tidak sesuai ketika memorisasi muatan dan pemanggilan kembali segera diinginkan.

Kedua pendekatan, langsung maupun tak langsung ternyata memiliki kelebihan dan kekurangan. Belajar dari kelebihan dan kekurangan serta kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, perlu dicoba terobosan baru yang menggabungkan kedua pendekatan tersebut. Menurut Basden dkk (Suryadi, 2005) untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, guru dapat menggunakan pendekatan bervariasi mulai dari yang lebih bersifat langsung sampai pendekatan tak langsung. Salah satu aspek positif menggunakan pendekatan bervariasi, atau pendekatan langsung-tak langsung, adalah siswa yang terbiasa hanya menerima sedikit-demi sedikit diubah menjadi siswa sebagai pembelajar. Kemampuan prasyarat dan prosedural masih diberikan secara langsung sedangkan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan matematik tingkat tinggi digunakan pendekatan tak langsung. Dengan demikian, diharapkan siswa tidak terlalu kesulitan di dalam proses belajarnya, sampai suatu saat siswa sendiri yang dapat belajar dari pengalaman-pengalaman mereka.

Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik melakukan penelitian dengan pendekatan Langsung-tak langsung untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dengan studi eksperimen dengan judul “**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF MELALUI PENDEKATAN PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN TAK LANGSUNG**”

B. Rumusan Masalah

Sebagaimana tersurat dalam judul penelitian yang diajukan, hal utama yang menjadi perhatian dalam penelitian ini adalah faktor kemampuan berpikir kritis - kreatif siswa dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran. Untuk melihat lebih dalam kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa maka dalam penelitian ini akan di deskripsikan berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu terdapat juga faktor lain yang akan dikaitkan yaitu kemampuan matematika harian dan sikap siswa. Dengan demikian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung-tak langsung dan siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung-tak langsung dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan langsung?

3. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung-tak langsung dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan langsung berdasarkan indikatornya ?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung-tak langsung dan siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung berdasarkan Kemampuan Matematika Harian?
5. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran Langsung-tak langsung?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan tak langsung dan siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan langsung.
2. Membandingkan dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung- tak langsung dan siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan langsung.
3. Membandingkan dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan

Langsung- tak langsung dan siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan langsung berdasarkan indikatornya.

4. Membandingkan dan mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung-tak langsung dan siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan Langsung berdasarkan Kemampuan Matematika Harian.
5. Mendeskripsikan sikap siswa terhadap pembelajaran Langsung-tak langsung.

D. Definisi Operasional

Berikut akan disajikan pengertian beberapa istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir kreatif, pendekatan langsung dan pendekatan Langsung-tak langsung .

1. Kemampuan berpikir kritis meliputi: mengidentifikasi dan menjustifikasi konsep, menggeneralisasi, menganalisis algoritma dan memecahkan masalah.
 - a. Mengidentifikasi dan menjastifikasi konsep adalah kemampuan membandingkan atau menghubungkan suatu konsep dengan konsep lain dan memberikan alasan terhadap penggunaan konsep.
 - b. Menggeneralisasi adalah kemampuan melengkapi data atau informasi yang mendukung dan menentukan aturan umum berdasarkan data yang teramati.

- c. Menganalisis algoritma adalah kemampuan mengevaluasi atau memeriksa suatu algoritma dan mengklarifikasi dasar konseptual yang digunakan dalam setiap langkah pemecahan.
 - d. Memecahkan masalah adalah kemampuan mengidentifikasi unsur yang diketahui, yang ditanyakan dan memeriksa kecukupan unsur yang diperlukan dalam soal, menyusun model matematika dan menyelesaikannya serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban.
2. Kemampuan berpikir kreatif adalah tingkat keterampilan siswa meliputi: kepekaan, kelancaran, keluwesan, keaslian dan keterperincian.
- a. Kepekaan adalah kemampuan mendeteksi (mengenal dan memahami) serta menanggapi suatu pernyataan, situasi atau masalah.
 - b. Kelancaran adalah kemampuan membangun berbagai idea yang relevan dalam memecahkan suatu masalah dan lancar mengungkapkannya.
 - c. Keluwesan adalah kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang beragam atau bervariasi.
 - d. Keaslian adalah kemampuan memecahkan masalah dengan caranya sendiri atau menggunakan cara yang tidak baku.
 - e. Keterperincian adalah kemampuan menambah suatu situasi atau masalah sehingga menjadi lengkap dan merincinya secara detail.

3. Pendekatan Langsung

Pendekatan langsung adalah suatu pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada guru. Dalam hal ini guru melakukan hal-hal berikut:

menjelaskan, menjawab pertanyaan, mendemonstrasikan dan mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, pendekatan ini sangat mirip dengan pendekatan konvensional yang sering digunakan oleh guru matematika pada umumnya. Untuk itu, pendekatan konvensional yang digunakan dalam kelas kontrol selanjutnya akan disebut sebagai pendekatan langsung.

4. Pendekatan Tak Langsung

Pendekatan tidak langsung adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam melakukan observasi, investigasi, pengambilan kesimpulan, dan pencarian alternative solusi, dan (2) guru lebih berperan sebagai fasilitator, pendorong, serta narasumber melalui penciptaan lingkungan belajar, penyediaan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif, serta penyediaan balikan bagi siswa.

5. Langsung-tak langsung adalah gabungan dari kedua pendekatan di atas.

Dalam proses pembelajarannya, hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan bersifat prosedural serta pengetahuan prasyarat digunakan pendekatan langsung, sedangkan yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (non-prosedural) digunakan pendekatan tidak langsung. Dengan demikian, walaupun pendekatan ini merupakan gabungan dua pendekatan yakni pendekatan langsung dan tidak langsung, akan tetapi fokus penekanan pada pembelajaran tetap pada pendekatan tidak langsung khususnya berkaitan

dengan materi baru. Sementara untuk materi yang bersifat informatif, prosedural dan prasyarat menggunakan pendekatan langsung.

