

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 BELAJAR DAN MENGAJAR MATEMATIKA

Belajar adalah ” suatu usaha yang berupa kegiatan hingga terjadi perubahan tingkah laku yang relatif lama/tetap (Hudojo,1988:10).

Belajar menurut Tabrani, dkk (dalam Hidayah, 2007 : 9) adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan artinya tujuan belajar adalah untuk mencapai perubahan tingkah laku baik yang menyangkut aspek pengetahuan keterampilan maupun sikap.

Berdasarkan definisi di atas maka penulis mendefinisikan belajar sebagai proses aktif untuk memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru yang bermakna sehingga dapat terjadi perubahan tingkah laku berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan pada pembelajaran yang dalam hal ini adalah peserta didik.

Diharapkan pada proses belajar ini khususnya belajar matematika peserta didik menjadi mengetahui dan memahami materi, sikap terhadap matematika menjadi antusias dan peserta didik menjadi terampil dalam menyelesaikan masalah.

Proses belajar dapat dilakukan tanpa adanya seorang guru, namun pada bahasan kali ini kita akan membahas mengenai belajar yang melibatkan seorang guru sebagai pengajar, oleh karena itu kita sangat perlu untuk mendefinisikan apa itu mengajar.

Mengajar dilakukan sebagai proses interaksi antara guru dan peserta didik. Mengajar adalah suatu kegiatan yang mana pengajar menyampaikan pengetahuan/pengalaman yang dimiliki kepada peserta didik (Hudojo, 1988:5).

Sedangkan mengajar menurut (Sudjana, 2008:29) adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.

Mengajar dilukiskan sebagai suatu proses interaksi antara guru dan siswa di mana guru mengharapkan siswanya menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang benar-benar dipilih oleh guru. Dengan demikian mengajar adalah untuk melihat bagaimana proses belajar berlangsung (Suherman, E.Karso.1986:25).

Dari uraian diatas kegiatan mengajar ditandai dengan adanya proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan tujuan yang telah ditetapkan secara sistematis. Interaksi yang terjadi antara peserta didik dan guru ini seharusnya memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencari, bertanya, menebak, menalar sendiri suatu pelajaran yang disajikan oleh guru, sehingga mengajar tidak hanya memindahkan materi tetapi merupakan kegiatan untuk membuat peserta didik belajar.

Belajar dan mengajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain begitu juga belajar mengajar matematika. Belajar matematika merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan belajar matematika diharapkan kita akan tahu konsep matematika yang sebelumnya tidak tahu.

Menurut Bruner (dalam Widya, 2005 : 9) ” belajar matematika adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari, serta mencari hubungan-hubungan antara konsep dan struktur matematika itu ”.

Padduppai (1998) mengemukakan bahwa belajar matematika sebagai suatu aktifitas mental atau kegiatan psikologis untuk memahami hubungan antara obyek-obyek dalam suatu struktur matematika serta berbagai hubungan antara struktur-struktur tersebut melalui manipulasi simbol-simbol sehingga diperoleh pengetahuan baru.

Dengan demikian dari uraian yang dikemukakan di atas, maka belajar matematika adalah suatu aktifitas untuk memahami konsep, struktur matematika dan hubungan antar obyek dalam struktur matematika tersebut sehingga diperoleh pengetahuan baru. Aktifitas peserta didik yang diperlukan untuk belajar mengajar adalah aktifitas aktif yang dapat menghubungkan obyek-obyek dalam struktur matematika dengan hal-hal yang nyata.

Sama halnya dengan belajar, mengajarpun hakekatnya adalah suatu proses. Mengajar oleh Sudjana (2008:29) merupakan proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat membuktikan dan mendorong siswa melakukan proses belajar mengajar.

Mengajar matematika merupakan suatu kegiatan pengajaran agar peserta didiknya belajar untuk mendapatkan matematika yaitu kemampuan, keterampilan, dan sikap tentang matematika itu (Hudojo,1988:122)

Dari uraian di atas penulis dapat menyimpulkan mengajar matematika adalah suatu proses pengajaran yang mengatur, mengorganisasikan lingkungan disekitar peserta didik sehingga dapat melakukan proses belajar untuk mendapatkan kemampuan, ketrampilan dan sikap tentang matematika.

2.2 PEMBELAJARAN INDUKTIF

2.2.1 Pengertian model pembelajaran induktif

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola interaksi siswa dan guru di dalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas.(Tim MKPBM dalam hidayah)

Model pembelajaran induktif adalah model pembelajaran yang dimulai dengan menyajikan data atau contoh dan non contoh kemudian siswa mengobservasi, membandingkan antara contoh dan non contoh, menemukan pola dari contoh dan non contoh dan akhirnya menggeneralisasikan contoh. ” model pembelajaran induktif, ini sangat cocok untuk mengembangkan keterampilan berfikir ” (Soemiadji, 1998 : 1).

Pembelajaran induktif pada awalnya dikemukakan oleh filosof inggris Prancis Bacon (1561) yang menghendaki agar penerikan kesimpulan didasarkan atas fakta-fakta yang konkrit sebanyak mungkin, sistem ini dipandang sebagai sistem berfikir yang paling baik pada abad pertengahan yaitu cara induktif disebut juga sebagai dogmatif artinya bersifat mempercayai begitu saja tanpa diteliti secara rasional. Berfikir induktif adalah suatu proses dalam berpikir yang berlangsung dari khusus menuju ke umum.

Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk berfikir dan menemukan sendiri suatu konsep atau generalisasi. Dengan demikian model ini memiliki keuntungan instrinsik yang tinggi bagi peserta didik untuk berinteraksi antara sesamanya dan meningkatkan motivasi belajarnya.

2.2.2 Tujuan dan Manfaat pembelajaran induktif

Berdasarkan pendapat Soemadji (1998) bahwa pembelajaran induktif adalah untuk mengembangkan keterampilan berfikir siswa. Pembelajaran induktif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Selain itu untuk mengembangkan keterampilan (skill) melatih siswa untuk mengobservasi dan menggambarkan suatu obyek, membandingkan dan menemukan suatu pola tertentu sehingga mampu mengambil suatu kesimpulan atau generalisasi (Soemadji 1998 : 10).

Disamping itu pembelajaran induktif juga bermanfaat bagi guru. Hal ini ditunjukkan bahwa bagi guru penyajian materi pelajaran dengan model ini lebih sederhana dan tidak terlalu rumit serta dapat melatih guru dan meningkatkan keterampilan bertanya yang merupakan salah satu hal yang harus dikuasai oleh seorang guru, hal ini sejalan dengan pendapat Soemadji yang menyatakan bahwa ” pembelajaran induktif dapat melatih guru untuk melakukan teknik bertanya yang efektif dalam suatu pembelajaran ” (Soemadji, 1998 : 14). Sedangkan bagi siswa pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifannya dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan siswa termotivasi karena

mempunyai kesempatan yang luas untuk menyampaikan hasil proses berpikir yang dilakukan, seperti pada tahap open ended sampai penutup.

2.2.3 Langkah-langkah model pembelajaran induktif

Langkah-langkah dalam model induktif menurut Soemadji (1998) meliputi 4 tahap yaitu :

a. Tahap terbuka (*open ended phase*)

Pada tahap ini guru menunjukkan pada siswa contoh-contoh (atau non contoh) dari konsep atau generalisasi, selanjutnya guru meminta siswa untuk mengamati (observasi) dan menggambarkan (deskripsi).

(Soemadji, 1998).

Pada tahap ini guru menerima semua pendapat atau jawaban siswa dari hasil observasi yang dilakukan sehingga disebut tahap open ended/terbuka dengan ciri pertanyaan tidak memiliki jawaban benar atau salah. Guru memulai dengan memberikan pertanyaan kepada siswa untuk observasi sebagai batu loncatan untuk proses berfikir, dengan pertanyaan yang dirancang sederhana (mudah) agar menjadi permulaan yang menyenangkan baik bagi guru maupun siswa.

b. Tahap konvergen (*convergen phase*)

Setelah tahap terbuka guru harus mempersempit rentang respon siswa dan mengarahkannya pada pengenalan hubungan atau karakteristik secara verbal. Apabila dari siswa memberikan atau tidak memberikan tanggapan yang memadai maka guru harus memberi pertanyaan-pertanyaan yang telah dirancang untuk mendatangkan satu jawaban yang dapat diterima

dari siswa. Pada tahap ini siswa akan mendapat pemisalan pandangan, jawaban yang khusus melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut. Pengulangan pertanyaan-pertanyaan sangat penting pada tahap ini membawa siswa sampai pada kesimpulan-kesimpulan yang teridentifikasi dalam tujuan guru.

c. Tahap penutup (*closure*)

Pada tahap ini siswa telah mencapai kesimpulan dari konsep atau generalisasi materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan. Tahap ini dapat mendorong para siswa mengembangkan keterampilan berfikir terkait pada pengenalan informasi yang tidak relevan. Hal ini akan semakin membuat siswa peka terhadap keterampilan berfikir.

d. Tahap aplikasi

Tahap aplikasi ini dapat berupa tugas pekerjaan rumah atau soal latihan di sekolah. Untuk suatu konsep atau generalisasi dapat diaplikasikan dengan menemukan contoh-contoh tambahan dari siswa sendiri. Namun demikian pada mata pelajaran matematika aplikasi dapat berupa penggunaan konsep atau generalisasi dalam menyelesaikan soal-soal dan pemecahan masalah.

Selain tahap-tahap diatas, ada pula langkah-langkah yang diperhatikan dalam pembelajaran induktif, yaitu

- a. memilih konsep, prinsip, aturan yang akan disajikan dengan metode induktif.

- b. Menyajikan contoh-contoh khusus konsep, prinsip atau aturan itu yang memungkinkan siswa memperkirakan (hipotesis) sifat umum yang terkandung dalam contoh-contoh itu.
- c. Disajikan bukti-bukti yang berupa contoh tambahan untuk menunjang atau menyangkal perkiraan itu.
- d. Disusun pertanyaan mengenai sifat umum yang telah terbukti berdasarkan langkah-langkah terdahulu. (Sagala S, 2008 : 77)

Adapun keunggulan dan kelemahan model pembelajaran induktif menurut Soemadji (1998) adalah

- **Keunggulan**

- a. Model induktif dapat menumbuhkan keaktifan siswa untuk berpartisipasi dalam melakukan observasi.
- b. Model induktif mampu mengembangkan keterampilan proses siswa dalam mengadakan observasi, serta melalui keterampilan observasi ini mampu menambahkan sifat positif seperti mengungkapkan hasil kejujuran observasi.

- **Kelemahan**

- a. Waktu yang digunakan terlalu banyak
- b. Dalam mengambil keputusan suatu konsep yang di ajarkan banyak memberikan kebebasan kepada siswa sehingga kemungkinan salah selalu ada.

Sebagai salah satu strategi dalam pembelajaran yang dikemukakan di atas ada kalanya model pembelajaran induktif mempunyai keunggulan dan kelemahan,

namun guru dapat meminimalisir kelemahan tersebut dengan memberikan tenggang waktu pada peserta didik dalam melakukan sebuah pengamatan (observasi). Adapun pada tahap penutup (*closure*) guru secara gamblang dan tegas menyimpulkan pola-pola dalam suatu definisi atau konsep serta guru dapat memberikan satu contoh soal kepada peserta didik untuk memberikan gambaran secara luas mengenai konsep yang diinginkan guru.

2.3 ALAT PERAGA

2.3.1 Alat peraga pembelajaran matematika

a. Pengertian alat Peraga

Matematika merupakan pelajaran yang penuh dengan konsep-konsep abstrak, sehingga kebanyakan peserta didik dalam mempelajarinya merasa kesulitan. Salah satu upaya dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep tersebut adalah melalui penggunaan peragaan atau alat peraga. Melalui alat peraga yang digunakan diharapkan peserta didik dapat terbantu daya fikir abstraknya sehingga konsep yang sebenarnya bisa dicerna sebenar-benarnya.

Menurut ismail, dkk” Alat peraga dalam matematika adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses penyampaian ide-ide atau konsep-konsep matematika” (Ismail,dkk,2003:7.5).

Alat paraga menurut Hamidjojo (dalam ismail,dkk) adalah ” semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga gagasannya sampai kepada penerima ” (ismail,dkk,2003:7.5).

b. fungsi alat peraga

Adapun fungsi alat peraga menurut Darhim adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengurangi atau menghindari terjadinya salah komunikasi
2. Untuk meningkatkan hasil proses belajar mengajar
3. Untuk membangkitkan minat belajar siswa
4. Untuk membuat konsep matematika abstrak yang dapat disajikan dalam bentuk konkret sehingga lebih dapat dipahami, dimengerti dan dapat disajikan sesuai tingkat-tingkat berrfikir siswa.
5. Untuk membantu daya fikir siswa dalam memahami sesuatu, ide yang dijelaskan.
6. Untuk membantu melihat hubungan antara konsep-konsep dalam matematika dengan alam sekitar'
7. Dapat dijadikan obyek penelitian untuk menyempurnakan nilai-nilai atau manfaat dari alat itu sendiri.
8. Untuk menghindarkan terjadinya verbalisme.

(Darhim, 2001:12)

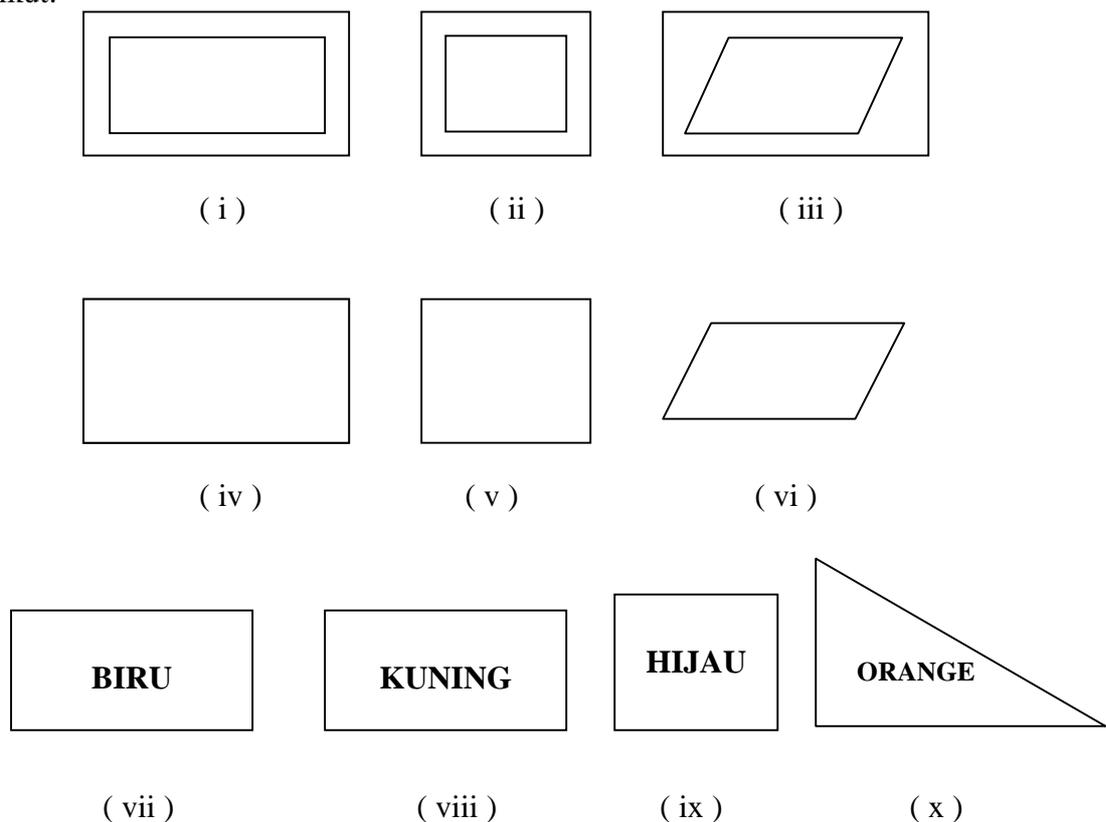
Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi alat peraga tidak hanya untuk membangkitkan minat belajar peserta didik saja, tetapi juga untuk membuat konsep matematika yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami.

2.4 ALAT PERAGA DALAM PENELITIAN

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah segi empat. Dengan menggunakan alat peraga yang berupa bangun-bangun geometri diharapkan

peserta didik memahami tentang materi segi empat tersebut. Khususnya dalam menemukan sifat-sifat pada bangun datar segi empat yaitu sifat-sifat persegi panjang dan persegi.

Adapun bentuk peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 : Bentuk alat peraga

Keterangan

1. Bingkai persegi panjang yang terbuat dari karton putih
2. Bingkai persegi yang terbuat dari karton putih
3. Bingkai jajar genjang yang terbuat dari karton putih
4. Persegi panjang yang terbuat dari mika
5. Persegi yang terbuat dari mika

6. Jajar genjang yang terbuat dari mika
7. Persegi panjang yang terbuat dari kertas HVS berwarna
8. Persegi yang terbuat dari kertas karton yang berwarna
9. Persegi yang terbuat dari kertas HVS berwarna
10. Segi tiga yang terbuat dari kertas karton berwarna

4. Cara Penggunaan

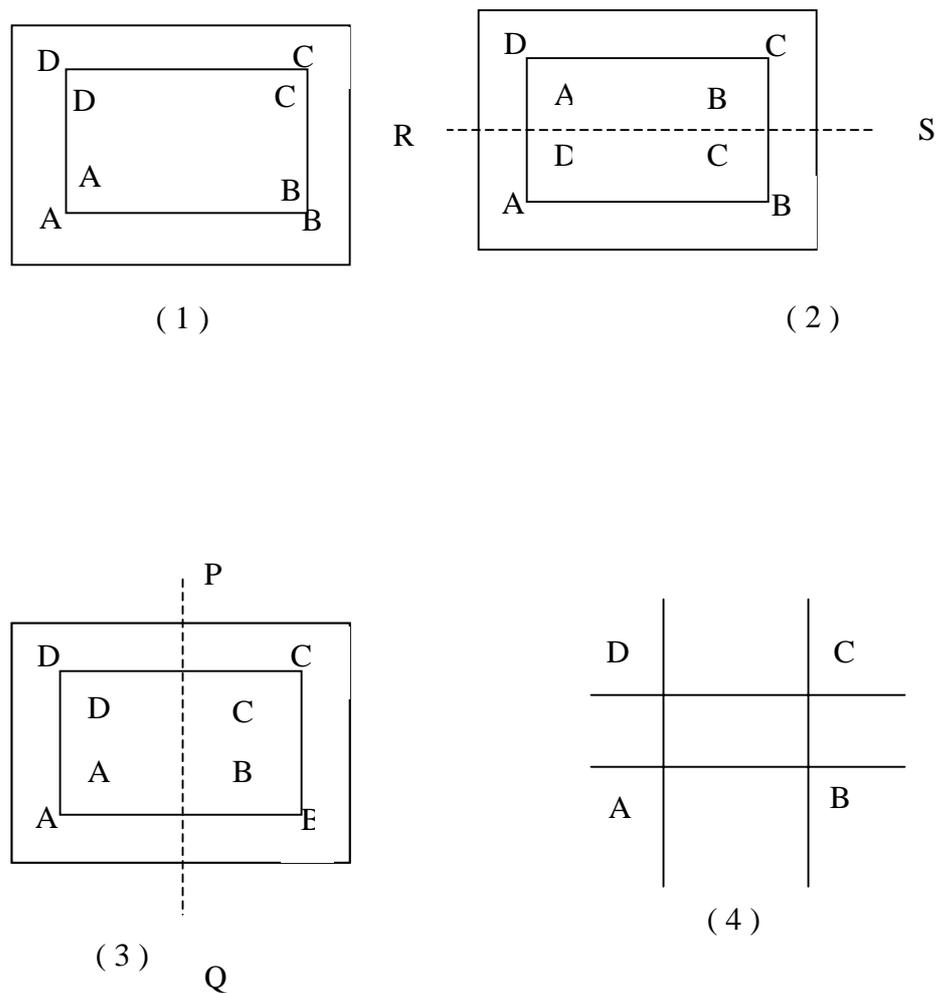
Setiap peserta didik diberikan bangun persegi panjang dan persegi dengan ukuran yang sama kemudian dibimbing untuk menemukan konsep persegi panjang dan persegi dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menemukan Pengertian Persegi panjang

sifat persegi panjang adalah

1. setiap persegi panjang panjang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
2. setiap persegi panjang keempat sudutnya sama besar dan siku-siku.
3. panjang diagonal-diagonal persegi panjang sama panjang
4. kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang

Pengertian persegi panjang dapat ditemukan melalui sifat-sifat persegi panjang yang dapat dilakukan dengan cara :



Gambar 2.2 : Menemukan sifat 1 persegi panjang

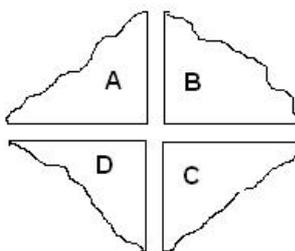
Keterangan

1. meletakkan model persegi panjang ABCD yang terbuat dari mika sesuai bingkainya
2. membalik model persegi panjang ABCD yang terbuat dari mika sesuai dengan sumbu RS
3. membalik model persegi panjang ABCD yang terbuat dari mika sesuai dengan sumbu PQ

4. memperpanjang sisi AB dan CD pada persegi panjang yang terbuat dari kertas karton berwarna.

Sehingga diperoleh sifat ke 1 yaitu : setiap persegi panjang, panjang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.

5. pada kegiatan ini diperoleh bahwa $\angle A = \angle B = \angle C = \angle D$ yaitu dengan mengukur besar sudut yang ada pada persegi panjang ABCD dengan menggunakan busur derajat dan menggunting semua ujung persegi panjang ABCD yang terbuat dari kertas HVS kemudian meletakkan saling berselisihan. Seperti pada gambar berikut



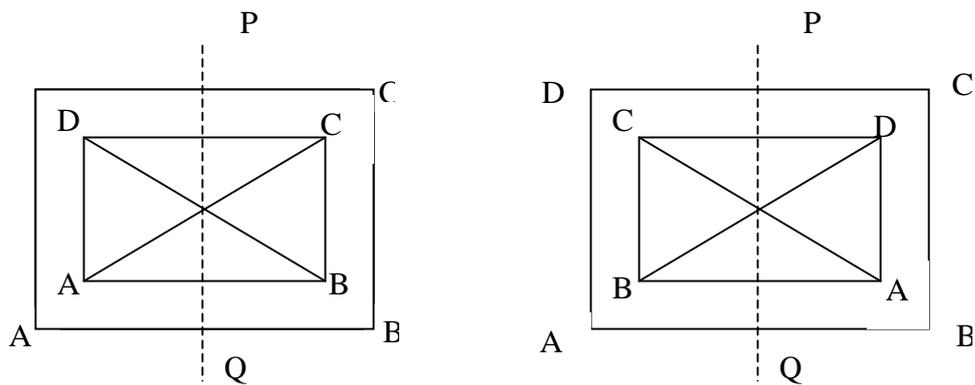
Gambar 2.3 : Potongan-potongan model persegi panjang ABCD

Dari kegiatan diatas diperoleh $\angle A = \angle B = \angle C = \angle D = 90^\circ$

Sehingga ditemukan sifat ke 2 : setiap persegi panjang keempat sudutnya sama besar dan siku-siku .

Jadi dapat disimpulkan persegi panjang adalah segi empat yang keempat sudutnya siku-siku dan sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang.

Untuk menemukan sifat 3 dan 4 persegi panjang perhatikan gambar dibawah ini. Kegiatan selanjutnya adalah :



(7)

Gambar 2.4 menemukan sifat 3 dan 4 persegi panjang

6. membuat model persegi panjang ABCD menurut sumbu PQ
7. memutar model persegi panjang dengan $\frac{1}{2}$ putaran (180°) dengan pusat O (arah berlawanan dengan arah jarum jam).

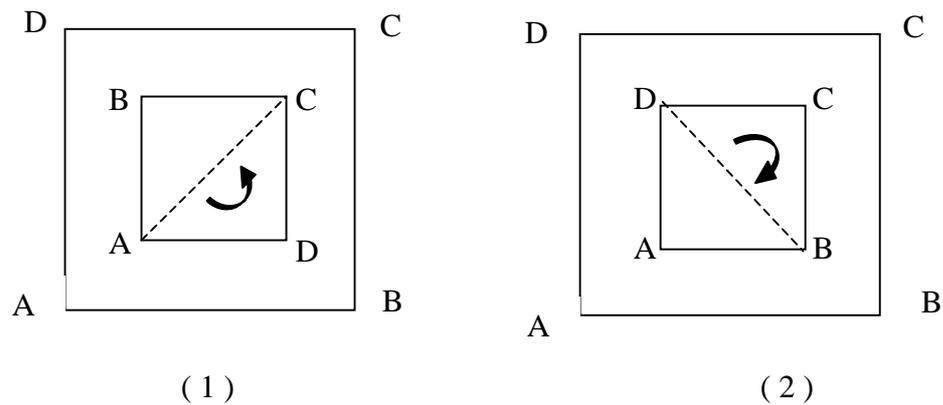
Sehingga diperoleh sifat ke 3 dan 4 yaitu : panjang diagonal-diagonal persegi panjang sama panjang dan kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang.

b. Menemukan Pengertian Persegi

sifat persegi adalah

1. setiap persegi, panjang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
2. setiap persegi keempat sudutnya sama besar dan siku-siku.
3. panjang diagonal-diagonal persegi sama panjang
4. kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang.
5. setiap sisi dalam persegi sama panjang dan setiap sudut dalam persegi dibagi sama besar oleh diagonal-diagonalnya.
6. diagonal-diagonal persegi adalah siku-siku atau saling tegak lurus.

Pengertian persegi dapat ditemukan dengan melakukan kegiatan yang sama pada persegi panjang diatas karena sifat-sifat persegi panjang merupakan sifat persegi. Namun terdapat sifat persegi yang tidak terdapat pada persegi panjang. Sifat persegi dapat ditemukan dengan cara :

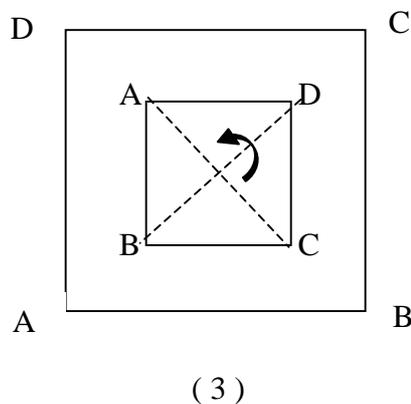


Gambar 2.5 : Menemukan sifat 5 persegi

Keterangan

1. membalik model persegi ABCD menurut diagonal AC
2. membalik model persegi ABCD menurut diagonal BD

Sehingga diperoleh sifat ke 5 yaitu : setiap sisi dalam persegi sama panjang dan setiap sudut dalam persegi dibagi sama besar oleh diagonal-diagonalnya.



Gambar 2.6 : menemukan sifat 6 persegi

3. memutar model persegi ABCD dengan putaran $\frac{1}{4}$ putaran (90°) dengan pusat D (arah putar berlawanan dengan arah jarum jam).

Sehingga diperoleh sifat ke 6 yaitu : diagonal-diagonal persegi adalah siku-siku atau saling tegak lurus. Jadi pengertian persegi adalah persegi panjang yang ke 4 sisinya sama panjang.

2.5 MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah sub materi pokok sifat-sifat segiempat yang diberikan dikelas VII SMP MUHAMMADIYAH 5 Bungah pada semester 2. materi yang disampaikan adalah sebagai berikut :

Segiempat

SK = Memahami konsep segiempat dan segitiga serta menentukan ukuranya

KD = Mengidentifikasi sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang.

Pertemuan Pertama

1. Persegi Panjang

- a. mengingat unsur-unsur pada persegi panjang
- b. menemukan sifat-sifat persegi panjang yaitu
 - (1). sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar
 - (2). Ke 4 sudutnya sama besar dan siku-siku
 - (3). Diagonal-diagonalnya sama panjang
 - (4). Diagonal-diagonalnya saling membagi 2 sama panjang

- c. mengidentifikasi persegi panjang dari hasil pengamatan sifat-sifatnya
- d. menyelesaikan soal dengan menggunakan sifat-sifat persegi panjang

Pertemuan kedua

2. Persegi

- a. mengingat unsur-unsur pada persegi
- b. menemukan sifat-sifat persegi yaitu
 - (1). Semua sifat persegi panjang adalah sifat persegi
 - (2). Sisi-sisi yang berdekatan sama panjang
 - (3). Setiap sudutnya dibagi sama besar oleh diagonal-diagonalnya
 - (4). Diagonal-diagonalnya saling tegak lurus
- c. mengidentifikasi persegi dari hasil pengamatan sifat-sifatnya
- d. menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan sifat-sifat persegi

2.6 RENCANA PEMBELAJARAN MODEL PEMBELAJARAN INDUKTIF MENGGUNAKAN ALAT PERAGA

Rencana pembelajaran adalah skenario yang dibuat oleh guru berdasarkan kurikulum sebelum mengelolah proses pembelajaran. Rencana pembelajaran(RP) sangat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran karena RP berperan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efisien, dan efektif. RP berisi tentang identitas, Mata Pelajaran

(MP), Standart Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), materi pelajaran, strategi belajar mengajar, media pembelajaran dan penilaian serta sumber bacaan.

Selanjutnya akan dibahas tentang rencana pembelajaran model pembelajaran induktif yang merupakan kegiatan belajar mengajar sebagai berikut

1. Pendahuluan

Berisi tentang bagaimana guru mengarahkan persepsi awal peserta didik dan bahan untuk memotivasi peserta didik.

2. Kegiatan Inti

a. Tahap Terbuka (Open Ended)

- Guru menunjukkan alat peraga sebagai contoh dan non contoh
- Guru meminta siswa untuk mengobservasi atau mengamati contoh dan non contoh
- Guru memberi pertanyaan-pertanyaan pada siswa sebagai arahan siswa untuk mengobservasi dan menggambarkan alat peraga

b. Tahap Konvergen

- Guru memberi pertanyaan kepada siswa yang mengarahkan siswa pada pola tertentu
- Guru mendorong para siswa untuk mengidentifikasi hasil atau mengenali pola-pola dalam contoh-contoh
- Guru membimbing siswa menemukan konsep

c. Tahap Penutup

- Guru memberi pertanyaan pada siswa yang mengarah pada kesimpulan tentang konsep atau generalisasi berdasarkan pola yang dihasilkan
- Guru bersama siswa menyatakan secara jelas generalisasi atau konsep yang dipelajari

d. Tahap Aplikasi

- Guru meminta siswa untuk menyelesaikan soal tes sesuai dengan materi yang dipelajari
- Untuk suatu konsep atau generalisasi dapat diaplikasikan dengan menemukan contoh tambahan dari siswa sendiri

3. Penutup

Guru bersama siswa merangkum materi pelajaran dan meningkatkan siswa untuk mempelajari materi berikutnya.

Untuk mencapai indikator yang direncanakan maka tahap-tahap ini bersifat fleksibel, guru dapat mengulang tahapan-tahapan yang sama untuk indikator yang berbeda dalam satu kali pertemuan tergantung materi yang disampaikan. Dua hal penting yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran yaitu :

1. penerapan tujuan yang jelas tentang konsep atau generalisasi yang akan diajarkan sehingga pelaksanaan pembelajaran lebih efektif dan efisien.
2. penggunaan contoh yang tepat sehingga dapat menggambarkan karakteristik dari suatu konsep atau generalisasi.