

Merancang Proyek Efektif : Strategi Pengajaran Tabel Know-Wonder-Learn

Mempelajari Tabel Know-Wonder-Learn

Tabel *Know-Wonder-Learn* (K-W-L) adalah salah satu grafik organizer yang paling sering digunakan untuk menyadap pengetahuan siswa sebelumnya. Tabel sederhana ini mengaktifkan pengetahuan siswa sebelumnya dengan menanyakan kepada mereka apa yang telah mereka ketahui mengenai mata pelajaran tertentu. Tabel ini mengizinkan siswa untuk membangun hubungan-hubungan sendiri sebelum kedalaman sebuah isi dari pelajaran tertentu digali secara detail. Siswa melakukan brainstorm ide-ide mereka pada bagian *Know* dari tabel K-W-L. Kemudian siswa secara mandiri atau kolaboratif melakukan brainstorm pertanyaan-pertanyaan yang mereka miliki mengenai isi dari bagian *Want* sampai *Learn*. Sekali siswa mulai menjawab pertanyaan-pertanyaan ini selama proyek, mereka akan menyimpan informasi ini pada bagian *Learn* di tabel K-W-L.

Dengan menggunakan tabel ini, para siswa membangun makna dari apa yang telah mereka pelajari, membandingkan pengetahuan baru mereka dengan apa yang telah mereka pelajari, dan mampu mengklarifikasi ide-ide mereka. Hal ini juga menjaga para siswa tetap fokus dan tertarik pada isi pelajaran dan merupakan sebuah jalan untuk tetap dapat mengikuti apa yang telah mereka pelajari. Pada akhirnya, tabel ini dapat digunakan sebagai dokumen portfolio penilaian untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari siswa.

Tabel K-W-L dapat digunakan di seluruh kurikulum pada semua tingkatan kelas. Ini adalah cara yang sangat baik untuk memulai unit belajar baru dan menjadi acuan di sepanjang unit. Tabel K-W-L biasanya bukan dokumen bertingkat tetapi lebih kepada sebuah wadah bagi siswa untuk menuliskan ide-ide dan pertanyaannya tanpa takut akan dinilai atau ditingkat-tingkatkan. Tabel ini juga membantu dengan pengaturan siswa dan dapat menjadi titik awal untuk diskusi teman ke teman atau seluruh kelas.

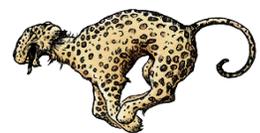
Contoh Tabel K-W-L

Tabel K-W-L ini adalah sebuah contoh dari apa yang mungkin diisi siswa

Nama _____



Tabel K-W-L
untuk
Cheetah



Tuliskan apa yang anda **ketahui (know)** tentang hewan Afrika. Kemudian tulis pertanyaan-pertanyaan mengenai apa yang **ingin (want)** anda ketahui. Saat unit kita selesai, anda dapat menulis tentang apa yang telah anda **pelajari (learned)**.

Contoh tabel K-W-L sederhana ini diambil dari rencana unit, African Adventure Safari.

Apa yang saya tahu :	Apa yang ingin saya ketahui:	Apa yang saya pelajari :
<p>Contoh <i>cheetah makan antelop</i></p>	<p>Contoh <i>Bagaimana cheetah membunuh antelop? Dimana antelop hidup? Berapa banyak antelope yang akan dimakan cheetah dalam seminggu? Apakah antelop pernah menghindar dari cheetah?</i></p>	<p>Contoh <i>Cheetah akan lari secepat 70 km/jam untuk menangkap antelop. Mereka menemukan antelope sedang merumput di padang rumput Afrika. Cheetah harus mencekik antelope karena mereka memiliki rahang yang kecil dan tidak dapat membunuh dalam satu gigitan</i></p>