



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN

Jalan A. Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3257627 Faksimili (0511) 3254344
e-mail: info@uin-antasari.ac.id website: www.uin.antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL UJI KEMIRIPAN

No: 84/Un.14/IV/TV-CP/03/2023

Anggota Tim Verifikasi dan Validasi Karya Ilmiah Dosen UIN Antasari di bawah ini,

Nama Verifikator : Moh. Iqbal Assyauqi, M. Pd
Jabatan : Anggota Tim

telah melaksanakan uji kemiripan terhadap karya ilmiah yang berjudul “Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)”, karya:

Nama : Dr. Noor Alfu Laila, M. Pd
NIP : 198309022009122005
Pangkat/Gol : III d
Jabatan : Penata Tk.I

Berdasarkan hasil pemeriksaan dengan menggunakan www.turnitin.com kemiripan karya di atas adalah 15 % (lima belas persen).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 5 Februari 2023
Koordinator Tim,



Muhammad Iqbal, S. Th.I., MSI., Ph. D
NIP 197709062008011011





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
ANTASARI BANJARMASIN

Jalan A. Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3257627 Faksimili (0511) 3254344
e-mail: info@uin-antasari.ac.id website: www.uin.antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL UJI PLAGIASI

Nomor : B-286/Un.14/I/KP.07.6/03/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Hj. Nida Mufidah, M.Pd
NIP : 196512141992032002
Pangkat/Gol : Pembina / (IV/a)
Jabatan : Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kelembagaan/
Ketua Pelaksana Evaluasi Karya Ilmiah
UIN Antasari Banjarmasin.

Telah memeriksa uji plagiasi dengan menggunakan www.turnitin.com kepada :

Nama : Dr. Noor Alfu Laila, M.Pd
NIP : 19830902200912205
Pangkat/Gol : Penata Tk. I / (III/d)
Jabatan : Lektor
Karya Ilmiah : Pembelajaran IPS (Teori dan Praktik)
Hasil Uji Plagiasi : 15%
Rekomendasi : Baik degan Hasil 15%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Banjarmasin, 20 Maret 2023
Yang memeriksa


Dr. Hj. Nida Mufidah, M.Pd

BARU-
_A5_BUKU_AJAR_PEMBELAJAR
AN_IPS_2022.pdf

by Alfu Laila

Submission date: 20-Mar-2023 08:23AM (UTC+0700)

Submission ID: 2041074802

File name: BARU-_A5_BUKU_AJAR_PEMBELAJARAN_IPS_2022.pdf (1.03M)

Word count: 21852

Character count: 146321

PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)

Dr. Nashrullah, M.Pd



PEMBELAJARAN IPS (TEORI DAN PRAKTIK)

ISBN: 978-99607-5-9

Hak Cipta pada Penulis

Penulis : Dr. Nashrullah, M.Pd
Editor : Dr. Noor Alfulaila, S.Pd, M.Pd
Layout & Desain : Muhammad Noor Ilmi
Pratinjau : Tiara Ariliani
Jumlah halaman : viii+190
Terbit : 2022

Penerbit:

CV. EL PUBLISHER

Jl. A. Yani Km. 18 Kota Citra Graha Cluster Flamboyan Blok G
No.33, Landasan Ulin Barat, Liang Anggang, Kalimantan Selatan
Whatsapp : 085377799989
Email : cv.elpublisher@gmail.com
Laman : www.elpublisher.com

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

All right reserved

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit. Ketentuan Pidana Sanksi Pelanggaran Pasal 72 UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) bulan dan/ atau denda paling sedikit Rp.1000.000,00 (satu juta rupiah) atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyerahkan, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum sesuatu ciptaan barang atau hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat yang sudah diberikan kepada kami, sehingga kami bisa menyelesaikan satu buku ajar ini yang berjudul Pembelajaran IPS (teori dan praktik).

Tujuan dibuatnya buku ini adalah sebagai bahan ajar untuk dosen, dan pegangan untuk mahasiswa PGSD yang dapat membantu penyelesaian tugas mata kuliah dalam Pembelajaran IPS.

Akhir kata, semoga buku ini bermakna bagi pendidikan di perguruan tinggi khususnya di prodi pendidikan guru sekolah dasar serta memberikan manfaat bagi pembaca. Terima kasih.

24 Februari 2022

Hormat saya,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	V
BAB 1	1
KONSEP DASAR DAN KARAKTERISTIK IPS	1
A. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	1
B. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	6
C. Strategi Pengajaran Penyampaian IPS	12
D. Materi IPS	17
E. Tes Normatif	19
BAB 2	21
HAKIKAT PEMBELAJARAN IPS	21
A. Pengertian Pembelajaran IPS	21
B. Tujuan Pembelajaran IPS	24
C. Pengembangan Pembelajaran IPS di SD/MI	25
D. Pelaksanaan Pendidikan IPS	26
E. Tes Normatif	54
BAB 3	57
METODE SIMULASI DAN PBL	57
A. Pengertian Metode Simulasi	57
B. Hakikat Metode Simulasi	60
C. Jenis-Jenis Simulasi	63

D.	Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Simulasi	65
E.	Pengaruh Metode Simulasi dengan Pemahaman Siswa	68
F.	Kelebihan dan Kekurangan Metode Simulasi	70
G.	Indikator-indikator Metode Simulasi	72
H.	Tes Normatif	73
	BAB 4	75
	MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH	75
A.	Model Pembelajaran Berbasis Masalah	75
B.	Teori Belajar Yang Mendukung Model Pembelajaran Berbasis Masalah	89
C.	Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Model	93
D.	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah	96
E.	Tes Normatif	98
	BAB 5	99
	PENDEKATAN PEMBELAJARAN	
	KONSTRUKTIVISME DALAM IPS	99
A.	Pengertian Konstruktivisme	99
B.	Karakteristik Pembelajaran Konstruktivistik dalam Pendidikan IPS	107
C.	Mengembangkan Pembelajaran Konstruktivistik dalam Pendidikan IPS	115
D.	Tes Normatif	127

BAB 6	129
PENERAPAN METODE INKUIRI DALAM PEMBELAJARAN IPS	129
A. Pengertian Metode Inkuiri	129
B. Konsep Dasar Inkuiri	138
C. Tujuan Metode Inkuiri	140
D. Prinsip-Prinsip Penggunaan Metode Inkuiri	140
E. Kesulitan-Kesulitan Implementasi Metode Inkuiri	144
F. Keunggulan Metode Inkuiri	144
G. Kelemahan Metode Inkuiri	146
H. Penerapan Metode Inkuiri Dalam Pembelajaran IPS	146
I. Tes Normatif	150
BAB 7	151
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM IPS	151
A. Makna Media Pembelajaran	151
B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	159
C. Kegunaan Media Pembelajaran	165
D. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPS	169
E. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Pembelajaran IPS	171
F. Tes Normatif	177

BAB 8	179
PENUTUP	179
A. Kesimpulan	179
DAFTAR PUSTAKA	185
BIOGRAFI PENULIS	189

BAB 1

KONSEP DASAR DAN KARAKTERISTIK IPS

A. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki banyak pengertian, baik dari undang-undang maupun pendapat ahli. Berikut adalah beberapa pengertian dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):

- 1) National Council for the Social Studies (NCCS) pada bulan November 1992 mendefinisikan IPS sebagai mata pelajaran yang merupakan perpaduan dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Di dalam program sekolah IPS merupakan studi yang sistematis atas berbagai disiplin ilmu antara lain antropologi, arkeologi, ekonomi geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan lain-lain.

- 2) Moeljono Cokrodikardjo (dalam Miftahuddin 2016: 270-271): IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dilaksanakan.
- 3) Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa: "IPS merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu bumi/geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimasukkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial".
- 4) Trianto (2010: 171) berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi

dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

- 5) Menurut Somantri (Soemantri, 2001), Bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan di sajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan UUD 1945.
- 6) Ilmu Pengetahuan Sosial atau (IPS) adalah ilmu yang dihubungkan dengan manusia dan interaksinya dengan lingkungan fisik dan social yang menyangkut hubungan kemanusiaan, Michaelis, 1957 (dalam Suwarso, dkk 2007:1).

7) Nu'man soemantri (dalam Miftahuddin 2016: 271) menyatakan : IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti :

- a) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa-siswi sekolah dasar.
- b) Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah.
- c) Tim IKIP Surabaya mengemukakan : IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, megolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah human relationship hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari

berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingansekolah-sekolah.

- 1) Menurut Sapriya (Sapriya, 2007), bahwa Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humanaria, serta kegiatan dasar manusia yang di organisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.
- 2) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang dihubungkan dengan manusia dan iteraksinya dengan ligkungan fisik dan sosialyang menyangkut hubungan kemanusiaan, Michaelis, 1957 (dalam Suwarso, dkk 2007:1).
- 3) Djodjo Suradisastra dkk (1991: 4) mengatakan bahwa: “pada dasarnya IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya”. Hal ini berarti yang menjadi pokok kajian dari pelajaran IPS adalah hubungan antar manusia

dan lingkungan di dalam kehidupan nyata manusia.

Dari pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan gabungan dari beberapa cabang ilmu sosial yang disederhanakan dan dikemas menjadi satu serta mengaitkannya terhadap masalah atau fenomena sosial yang mempelajari tentang kehidupan manusia dan lingkungan guna memahami, mempelajari, memikirkan pemecahan masalah-masalah yang ada di masyarakat, sehingga memberi kepuasan bagi personal dan bagi masyarakat secara keseluruhan, dengan tujuan untuk mengembangkan kehidupan manusia agar dapat hidup dengan lebih baik lagi (menjadi warga Negara yang baik).

B. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

National Council for the Social Studies (NCCS) pada bulan November 1992 mengemukakan tujuan pokok dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yakni untuk membantu generasi muda dalam rangka

mengembangkan kemampuannya untuk membuat informasi dan mengambil keputusan yang rasional untuk kebaikan masyarakat karena warga negara secara kultural berbeda, masyarakat yang demokratis di dalam dunia yang penuh dengan ketergantungan.

Tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Etin Solihatin & Raharjo, 2005: 15). Sedangkan tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Trianto (2010: 176) ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Berdasarkan hukum, adapun tujuan pendidikan IPS menurut Permendiknas No 22 tahun 2006 dalam Supardi (2011: 186-187) yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadara akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional.
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Melatih belajar mandiri, di samping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatifinovatif
- 4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial

5) Melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dll, sehingga memiliki akhlak mulia

6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan

Sejalan juga dengan tujuan IPS menurut penjelasan pasal 37 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas (2003, hlm. 86), bahwa. Bahan kajian ilmu pengetahuan sosial, antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat.

Menurut Soemantri (2001: 260), tujuan pengajaran IPS di sekolah sebagai berikut.

1) Pengajaran IPS ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya sehingga harus terpisah-pisah sesuai dengan body of knowledge masing-masing disiplin ilmu sosial

- 2) Pengajaran IPS ialah untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Sifat warga negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya daripada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah-pisah.
- 3) Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.
- 4) Pengajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran closed areas agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun intrapersonal.

Tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI juga dapat ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian di atas materi yang diajarkan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berhubungan dengan manusia dan lingkungannya beserta problematika sosial di dalamnya. Dapat disimpulkan tujuan pembelajaran IPS di sekolah tidak lagi semata-mata untuk memberikan pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi, akan tetapi

lebih dari itu. Peserta didik selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya agar menjadi warga Negara yang baik.

C. Strategi Pengajaran Penyampaian IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut “The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum” (Mukminan dalam Hidayati 2008: 27)

Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut,

kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Selanjutnya Soemantri (2001: 38) menjelaskan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi berbagai eksperimen. Adapun ciri-ciri yang kedapatan di dalamnya memuat rincian sebagai berikut.

- 1) Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan/ pemanfaatan lingkungan
- 2) Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan/ pemanfaatan lingkungan mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan), sampai yang *separated* (terpisah)
- 3) Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewargaan negara, fungsional,

humanistis, sampai yang kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi

- 4) Evaluasinya tak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor saja, tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenshipquotient*.
- 5) Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan.

Menurut Sapriya (2009: 7), mengemukakan bahwa: "Salah satu karakteristik social studies adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat". Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri (Sapriya, 2007: 19) adalah sebagai berikut:

- 1) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- 2) Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
- 3) Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, dan rasional.
- 4) Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat,
- 5) Pengalaman, permasalahan, dan kebutuhan akan memroyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun nonfisik.

- 6) IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.
- 7) Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan.
- 8) Pengembangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terjadi ciri IPS itu

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan

masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

D. Materi IPS

Karakteristik IPS dapat dilihat pada berbagai pandangan, namun yang harus dilihat pada intinya dari sisi materi dan strategi penyampaiannya. Berikut akan di paparkan dalam dua bahasan subbab yang terpisah.

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan social-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. (Menurut Mulyono Tjokrodikaryo dalam Hidayati 2008: 26).

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- 1) Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa,

kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia.

- 2) Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi,
- 3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat dari lingkungan anak yang terdekat.
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang melibatkan masyarakat.
- 5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, dll.

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori- teori IPS Pengembangan Pendidikan IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat.

E. Tes Normatif

1. Menurut Anda, maksud dari pendidikan IPS itu apa?
2. Apa tujuan pendidikan IPS ?
3. Karakteristik memiliki 2 bahasan yaitu materi IPS dan strategi IPS, jelaskan 2 maksud tersebut?
4. Kenapa Pembelajaran IPS bisa menjadi penting dalam bidang sosial?
5. Menurut Anda, bidang apa saja yang berkenaan dengan materi IPS, jelaskan alasannya!

BAB 2

HAKIKAT PEMBELAJARAN IPS

A. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran dalam dunia pendidikan dasar dan menengah, secara historis muncul bersamaan dengan diberlakukannya kurikulum tahun 1975. IPS memiliki kekhasan dibandingkan dengan mata pelajaran lain sebagai pendidikan disiplin ilmu, yakni kajian yang bersifat terpadu (integrated), interdisipliner, multidimensional bahkan cross-diciplinary (Numan Somantri, 2001: 101). Karakteristik ini terlihat dari perkembangan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah yang cakupan materinya semakin meluas. Dinamika cakupan semacam itu dapat dipahami mengingat semakin kompleks dan rumitnya permasalahan sosial yang memerlukan kajian secara terintegrasi dari

berbagai disiplin IPS, ilmu pengetahuan alam, teknologi, humaniora, lingkungan, bahkan sistem kepercayaan. Dengan demikian diharapkan pendidikan IPS terhindar dari sifat ketinggalan zaman, disamping keberadaannya yang diharapkan tetap koheren dengan perkembangan sosial yang terjadi.

IPS merupakan studi terintegrasi dari ilmu sosial untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan yang dikoordinasikan dalam program sekolah sebagai pembahasan sistematis yang dibangun dalam beberapa disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, sosiologi, humaniora dan ilmu-ilmu alam. Sementara itu, dalam kurikulum 2006, mata pelajaran IPS disebutkan sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs. Mata pelajaran ini mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik disiapkan dan diarahkan

agar mampu menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan informasi terpilih dan cara-cara investigasi dari ilmu sosial, informasi dipilih dari berbagai tempat yang berhubungan langsung terhadap pemahaman individu, kelompok dan masyarakat dan penerapan dari informasi yang dipilih untuk maksud mendidik warga negara yang baik. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa mata pelajaran IPS di SD/MI bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna bagi diri dalam hidup sehari-hari dan warga negara yang bangga sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air. (M. Hidayati: 2008).

Menurut Fraenkel (1980: 8-11), ada empat kategori tujuan IPS, yaitu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Pengetahuan diartikan sebagai kemahiran dan pemahaman terhadap sejumlah informasi dan ide-ide. Tujuan pengetahuan ini adalah

membantu siswa untuk belajar lebih banyak tentang dirinya, fisiknya, dan dunia sosial. Keterampilan diartikan sebagai pengembangan berbagai kemampuan tertentu untuk mempergunakan pengetahuan yang diperolehnya. Ada beberapa keterampilan dalam IPS, yaitu keterampilan berpikir, keterampilan akademik, keterampilan penelitian, dan keterampilan sosial. Sementara sikap diartikan sebagai kemahiran dalam mengembangkan dan menerima keyakinan-keyakinan, ketertarikan, pandangan, dan kecenderungan tertentu. Nilai diartikan sebagai kemahiran memegang sejumlah komitmen yang mendalam, mendukung ketika sesuatu dianggap penting dengan tindakan yang tepat.

B. Tujuan Pembelajaran IPS

Sejalan dengan pengertian umum tersebut, IPS sebagai mata pelajaran di tingkat SD/MI pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat sekolah. Implikasinya, berbagai tradisi dalam IPS

termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode, maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu sosial dikemas secara psikologis, pedagogis, dan sosial budaya untuk kepentingan pendidikan.

Tujuan pembelajaran IPS (Pusat Kurikulum, 2006: 7), adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

C. Pengembangan Pembelajaran IPS di SD/MI

Berdasarkan paparan di atas, IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam

berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

D. Pelaksanaan Pendidikan IPS

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, orientasi utama pelaksanaan pendidikan IPS di SD/MI adalah sebagai berikut (Depdiknas, 2006):

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

Berikut ini langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam mengenalkan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya:

a. Mengubah Konsep ke Bentuk Pemikiran yang Tepat untuk Anak Sekolah Dasar.

Konsep-konsep dan topik-topik IPS dapat dipelajari dengan berbagai tingkat kompleksitas. Berikut ini langkah-langkah yang perlu diperhatikan:

- 1) Menentukan konsep dan ide-ide kunci dalam suatu bentuk yang berorientasi pada anak.

- 2) Memilih mata pelajaran yang bisa diidentifikasi oleh anak-anak. Ini tidak berarti bahwa topik yang dipilih untuk belajar dalam semua kasus harus dekat secara fisik dengan anak. Asumsi umum adalah bahwa hal-hal yang secara fisik dekat dengan anak akan lebih akrab daripada yang jauh. Hal ini tidak selalu terjadi, anak-anak bisa belajar tentang hal-hal jauh sehingga secara psikologis dekat dengan mereka, di sisi lain, hal-hal yang secara fisik dekat mungkin secara psikologis jauh. Gaya hidup keluarga yang tinggal di kota, misalnya, merupakan hal yang asing bagi seorang anak, dan dianggap sama seperti orang-orang yang tinggal di belahan dunia lain.
- 3) Mengembangkan gagasan hanya ke titik di mana anak-anak bisa menerapkannya pada realitas. Butuh waktu bagi anak-anak untuk belajar konsep, anak-anak memahami suatu gagasan secara kumulatif selama beberapa tahun.

4) Memfokuskan pada pendekatan diagnostik untuk mengajar, mencari informasi mengenai berapa banyak anak yang sudah mengetahui tentang suatu konsep. Hal ini biasanya dapat dilakukan melalui diskusi kelas informal di mana anak-anak menjawab pertanyaan-pertanyaan terbuka dari guru yang telah dipersiapkan sebelumnya. Amati seberapa baik anak-anak menggunakan istilah dan konsep baru secara alami dan mudah. Sadarilah tingkat kepentingan dari hal yang sedang dipelajari dan lukiskan pengalaman anak-anak dalam perencanaan dan pengajaran IPS. Doronglah anak untuk berbicara tentang materi yang dipelajari yang berhubungan dengan kehidupan mereka.

b. Strategi Membangun Konsep

Agar memiliki makna, konsep harus dikaitkan dengan pengalaman individu, pengalaman tersebut dapat langsung dialami siswa atau orang lain, nyata atau disimulasikan. Akan tetapi, dengan cara yang berbeda tersebut, ide-ide

baru harus dikaitkan dengan pengalaman sebelumnya. Konsep yang tidak dapat dikaitkan dengan pengalaman hidup tampaknya tidak relevan dengan peserta didik. Untuk alasan ini, menjadi tidak bermanfaat ketika mencoba mengajarkan IPS yang kompleks kepada anak-anak yang miskin pengalaman hidup. Inilah sebabnya mengapa benda nyata, model, ilustrasi, foto, perjalanan lapangan, film, dan contoh nyata sangat penting untuk konsep pembelajaran. Strategi pengajaran yang digunakan dalam mengembangkan konsep-konsep IPS sering dikaitkan dengan tiga cara belajar konsep berikut ini (Supriya, 2009):

1) Mendaftar, Mengelompokkan, Melabelkan

Bayangkan sebuah kelas yang baru saja kembali dari perjalanan ke supermarket dan kembali di dalam kelas, guru meminta anak-anak untuk membuat daftar sebanyak mungkin hal yang bisa mereka ingat dan pernah dilihat di supermarket. Ketika anak-anak sedang menamai benda-benda yang mereka ingat, guru menulis di

papan tulis, misalnya telur, roti, kacang-kacangan, daging, mentega, kasir, petugas saham, semangka, permen, manajer toko, makanan anjing, es krim, dan sebagainya.

Setelah menyelesaikan proses pencatatan tentang semua benda yang dilihat, guru meminta anak-anak untuk memeriksa daftar dan melihat apakah hal-hal tertentu dalam daftar itu termasuk dalam kategori yang sama. Artinya, barang-barang ini diletakkan bersama-sama dalam kelompok-kelompok yang memiliki sesuatu yang sama, seperti misalnya, susu, mentega, keju, krim, dan yogurt.

Siswa menangkap kegiatan ini dengan cepat, dan segera menyarankan item yang dapat ditempatkan dalam kelompok yang sama, anak-anak tersebut kemudian diminta untuk memikirkan nama atau label untuk kelompok-kelompok. Pada contoh di atas, nama untuk grup tersebut mungkin produk-produk yang dihasilkan perusahaan susu. Strategi ini dapat digunakan dalam berbagai cara

untuk mengajarkan konsep-konsep dalam IPS. Berikut adalah beberapa contoh tambahan:

- a) Pengunjung asing menghabiskan hari di sekolah kita, apa yang akan dia lihat?
- b) Berapa banyak daftar yang dapat Anda buat dari barang-barang yang diproduksi kota atau negara kami?
- c) Barang-barang apa saja yang dijual di supermarket?

Strategi ini sangat berguna, khususnya ketika peserta didik telah melakukan sejumlah pengamatan dalam waktu singkat dan perlu memilah-milah apa yang dialami menjadi kategori yang bermakna. Ketika menggunakan strategi ini, guru dapat meminta anak menemukan contoh konsep yang terdapat dalam gambar di korankoran. Selain itu, jika guru memiliki koleksi gambar majalah yang mengilustrasikan contoh konsep, hal itu bisa digunakan dan selanjutnya meminta anak-anak mengelompokkannya.

2) Mengalami, Membuat Hipotesis, Menguji

Di negara barat, siswa SD kelas empat telah mempelajari konsep periklanan. Guru memulai pelajaran dengan meminta anak-anak untuk mencari contoh berbagai iklan yang bisa ditemukan. Pencarian ini mengungkapkan surat kabar dan iklan majalah, iklan baris, iklan radio dan televisi, billboard, tanda-tanda pada ruang transit bis, tanda-tanda di gedung-gedung publik, dan lain-lain. Berbagai metode periklanan dibahas sesuai tujuannya, penontonnya, tingkatannya (lokal, atau nasional), dan tampilan naturalnya.

Hal ini bisa mendorong kelas untuk berspekulasi tentang nilai iklan. Apakah manfaat dari periklanan, dan bagaimana kegunaannya? Melalui diskusi ini, anak-anak mengembangkan hipotesis berikut:

- a) Periklanan membantu konsumen karena memberitahu mereka tentang produk baru dan harganya.

- b) Iklan yang efektif ingin mencoba menciptakan produk, apakah konsumen membutuhkannya atau tidak.
- c) Iklan lokal memiliki efek yang langsung terhadap penjualan di tokotoko lokal daripada iklan nasional

Pengumpulan informasi bisa dilakukan di luar sekolah dengan mewawancarai konsumen, pedagang lokal, dan perwakilan dari biro iklan. Proses ini memaksa mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh sub konsep seperti terkait sebagai kebutuhan dan keinginan, promosi, pendengar, klien, account, pasar, tata letak, dampak, tema, dan daya tarik penjualan. Dalam waktu singkat, mereka mampu membentuk beberapa kesimpulan sementara yang berkaitan dengan hipotesis mereka. Seluruh proses memberikan anak-anak keakraban dengan konsep iklan dari perspektif yang berbeda.

Dalam bentuk lainnya, prosedur yang baru saja dijelaskan biasanya digunakan dalam

pengajaran konsep-konsep IPS, dan yang terjadi adalah sebagai berikut:

- a) Pelajar disediakan pengalaman eksplorasi yang pertama, langsung, dan luas.
- b) Persyaratan dan sub konsep yang berhubungan dengan konsep utama dijelaskan, dan artinya dikembangkan sebagai perpanjangan alami penelitian.
- c) Anak-anak mendiskusikan ide-ide yang berhubungan dengan konsep utama dan didorong untuk berspekulasi tentang penjelasan dan hubungan yang dirasakan.
- d) Pencarian informasi dibuat untuk menguji hipotesis.
- e) Menarik kesimpulan sementara, yang menimbulkan hipotesis lain, dan keberlanjutan pencarian.
- f) Melalui perpanjangan studi dan pengalaman langsung, arti dari konsep utama menjadi lebih luas dan disempurnakan.

Strategi ini sangat berguna untuk mengajarkan konsep-konsep seperti kebudayaan, keadilan, konflik,

demokrasi, kesetaraan, dan konsep-konsep lain dalam IPS yang relatif sulit untuk didefinisikan. Pada kenyataannya, bahkan tidak ada konsensus di antara para ahli tentang makna yang tepat dari konsep-konsep ini. Konsep dipahami sebagai subjek untuk memperluas berbagai pengaturan selama jangka waktu yang panjang.

3) Mengenali Contoh dan Bukan Contoh

Dalam Standar Isi IPS SD/MI, dituliskan bahwa kompetensi dasar untuk kelas enam adalah membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga. Guru ingin mengembangkan konsep modernisasi dan melakukannya dengan cara menulis di papan tulis hal-hal berikut ini, modernisasi melibatkan: a) Penerapan teknologi untuk mengontrol sumber daya alam. b) Penggunaan kekuatan sumber daya yang berupa benda mati dan energi. c) Penggunaan alat-alat untuk melipatgandakan pengaruh energi yang dikeluarkan manusia. d) Sebuah output produksi per kapita yang tinggi.

Guru kemudian menjelaskan arti masing-masing dari empat atribut dengan menggunakan

gambar besar dan menunjukkan contoh di kelas. Situasi modernisasi di mana teknologi diterapkan ke kontrol sumber daya, listrik dan sumber energi, alat melipatgandakan energi manusia, dan produksi per kapita yang tinggi. Anak-anak memunculkan pertanyaan kemudian membahas dan menjelaskan masalahnya. Guru kemudian memberikan serangkaian gambar modernisasi, sebagaimana didefinisikan oleh atribut tertentu yang kurang jelas.

Guru menjelaskan dan membahasnya lagi, kemudian menjawab pertanyaan yang diajukan oleh anak-anak. Setelah guru merasa puas dengan pemahaman anakanak mengenai atribut yang menunjukkan modernisasi, guru menyajikan satu set gambar. Akan tetapi, kali ini anak-anak harus mengidentifikasi contoh dan bukan contoh modernisasi, kemudian menceritakannya. Foto-foto ini dibahas secara rinci, guru kemudian memberikan isu-isu yang terkait dengan modernisasi yang berasal dari buku lain yang relevan, dan meminta anak-anak untuk menemukan contoh dan bukan contoh dari gambar modernisasi, kemudian menceritakannya. Akhirnya,

guru mengevaluasi kemampuan anak-anak untuk memahami konsep ini dengan meminta mereka mengidentifikasi contoh dan bukan contoh dari gambar yang baru. Strategi ini akan mengurangi pertanyaan yang berorientasi penyelidikan bila dibandingkan dengan dua strategi lainnya, akan tetapi lebih menghadirkan peluang untuk mencari dan menemukan. Dalam hal ini, guru memberikan atribut konsep tersebut di awal kegiatan pembelajaran, dan bukan ditentukan sendiri oleh siswa dalam proses belajar. Hal-hal berikut ini yang perlu diperhatikan oleh guru.

- a) Mengidentifikasi label konsep (modernisasi).
- b) Menyediakan atribut utama (atau sifat kritis) konsep.
- c) Memberikan contoh yang menggambarkan kehadiran atribut.
- d) Menyediakan sesuatu yang bukan contoh terkait dengan atribut yang hilang.
- e) Menyajikan contoh dan bukan contoh, dan meminta anak-anak mengidentifikasi atribut

dan mereka tahu sebabnya atau mengapa tidak semua dianggap sebagai contoh.

- f) Berdasarkan penggunaan konsep tersebut, anak-anak mampu menemukan sendiri contoh dan bukan contoh.
- g) Mengevaluasi kemampuan dalam menggunakan atribut untuk mengidentifikasi contoh dan bukan contoh.

Banyak konsep IPS yang dapat dikembangkan dengan cara ini, strategi ini sangat berguna untuk memahami konsep, di mana ada kesepakatan masuk akal di antara para ahli pada atribut yang mendefinisikan konsep ini. Beberapa contoh lain yang bisa menggunakan strategi ini adalah pulau, daerah metropolitan, daerah industri, pasar, dan sebagainya.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Pengembangan keterampilan yang sistematis dan sekuensial sangat penting bagi anak-anak, karena keterampilan adalah alat yang akan terus mereka

gunakan untuk belajar. Konsekuensinya, ketidakcukupan pengembangan keterampilan cenderung menghambat pembelajaran di banyak bidang kurikulum sekolah dasar, terutama dalam IPS. Untuk mewujudkan prestasi IPS yang memadai, dalam banyak kasus dapat ditelusuri dari kemampuan membaca yang kurang berkembang, ketidakmampuan untuk memahami kosakata IPS, ketidakmampuan untuk membaca peta dan bola dunia, kurangnya kemampuan belajar sambil bekerja, ketidakmampuan untuk menggunakan bahan referensi, atau keterbelakangan keterampilan bahasa. Oleh karena itu, diperlukan instruksi yang sistematis dan terencana untuk memastikan pengembangan keterampilan ini.

Keterampilan menyiratkan kemampuan melakukan sesuatu dengan baik, seseorang yang memiliki keahlian biasanya mampu merespon sesuatu dengan cara yang efisien. Keterampilan umumnya diklasifikasikan menjadi 3: yaitu motorik, intelektual, dan sosial, semua keterampilan memiliki dua karakteristik yang sama, berhubungan dengan perkembangan dan membutuhkan latihan.

Pengembangan keterampilan berarti bahwa siswa belajar secara bertahap selama bertahun-tahun, seseorang bisa terus mengasah keterampilan sepanjang hidupnya, jadi guru tidak boleh berasumsi bahwa keterampilan diajarkan dan dipelajari hanya sekali dalam beberapa kelas tertentu. Semua guru harus menganggap bahwa mereka bertanggung jawab untuk pengajaran dan pemeliharaan keterampilan IPS. Tidak ada penjelasan atau pengajaran bermakna yang membuat anak-anak menguasai keterampilan, mereka harus berlatih dan menggunakan keterampilan yang telah mereka pelajari dan diharapkan siswa berlatih keterampilan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuannya.

Ketika pembelajaran tentang suatu topik sedang berlangsung, ada banyak kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari di kelas. Dengan cara ini, siswa dapat meningkatkan keterampilannya ketika sedang mengembangkan pemahaman tentang konsep dan subyek.

Keterampilan yang dipelajari lebih efektif ketika langsung dikaitkan dengan situasi aktual di mana keterampilan itu digunakan. Prosedur dalam keterampilan mengajar disajikan cukup jelas, siswa pertama-tama harus memahami apa yang terlibat dalam keterampilan, bagaimana digunakan, dan apa artinya. Salah satu hal yang sangat membantu adalah memberikan model penggunaannya dengan baik. Kedua, siswa harus belajar menggunakan keterampilan dengan sederhana dan hati-hati di bawah bimbingan guru. Hal ini penting untuk memastikan bahwa mereka memahami apa yang terlibat dan membuat respon yang benar. Ketiga, mereka perlu latihan tambahan dalam variasi keahlian yang semakin kompleks yang diterapkan dalam pengaturan fungsional. Anak-anak perlu menggunakan keterampilan yang baru dipelajari dalam memecahkan masalah, sehingga menunjukkan nilai sebagai alat belajar. Akhirnya, mereka harus terus berlatih dalam penggunaannya selama jangka waktu yang tak terbatas untuk mempertahankan dan meningkatkan fasilitas dengan keterampilan. Guru yang membantu anak-anak mengembangkan

keterampilan tidak bergantung sepenuhnya pada pengajaran yang terkait dari mereka. Sebaliknya, keterampilan diajarkan secara sistematis, diidentifikasi dengan hati-hati, dipraktekkan dengan teliti, dan digunakan. Prinsip ini berlaku untuk keterampilan intelektual seperti pemikiran kritis dan reflektif, menuju pada kesimpulan yang valid berdasarkan bukti, mengevaluasi sumber informasi, dan menafsirkan data dengan bekerja, belajar dan keterampilan proses.

Contoh langkah-langkah mengajarkan dan menerapkan keterampilan untuk menggunakan petunjuk sebuah koran. Langkah-langkah dalam mengajarkan keterampilan sebagai berikut (Jarolimek, 1967: 34 dalam Indrawati, 2009):

- a) Langkah 1 Memastikan bahwa anak-anak memahami semua hal yang terlibat dalam melaksanakan keterampilan. Tunjukkan kepada mereka bagaimana menggunakannya, dan sediakan model yang baik dalam pengoperasian keterampilan.
- b) Langkah 2 Membagi keterampilan ke dalam beberapa komponen dan atur mereka secara

berurutan. Mengembangkan urutan mengajar langkah demi langkah, meminta anak-anak melakukan masing-masing komponen seperti yang disajikan dan dijelaskan. Mengawasi secara hati-hati untuk memastikan respon mereka sudah benar.

- c) Langkah 3 Meminta anak-anak melakukan variasi keterampilan sederhana di bawah pengawasan guru, hal ini untuk memastikan bahwa mereka melakukan keterampilan dengan benar.
- d) Langkah 4 Setelah anak-anak melakukan keterampilan dengan benar, masih dalam pengawasan guru, berikan latihan dan kesempatan untuk menggunakan variasi sederhana yang memastikan keberhasilan.
- e) Langkah 5 Secara bertahap meningkatkan kompleksitas variasi keterampilan, dan mulai meminta anak-anak menerapkan keterampilan dalam situasi yang sangat berguna, lanjutkan prosedur ini sampai tingkat kemampuan yang diinginkan tercapai.

f) Langkah 6 Lanjutkan untuk mempraktekkan keterampilan secara berkala, terutama melalui aplikasi fungsional, dalam rangka mempertahankan dan meningkatkan kinerja.

3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan

Hal yang paling sering diingat ketika seorang anak beranjak dewasa adalah pengalaman dari sekolah dasar mereka mengenai cerita drama tertentu dan nilai-nilai yang terkandung di dalam cerita tersebut. Keberanian untuk membaca di depan kelas digunakan oleh beberapa guru untuk melatih siswa mereka, pengalaman ini penting bagi generasi muda, bukan hanya sekedar untuk diingat, tetapi juga sebagai cara bagi anak-anak untuk berkenalan dengan nilai-nilai umum, sikap, dan cita-cita yang termasuk dalam karakter nasional.

Pengenalan dan internalisasi nilai-nilai umum oleh anggota individu merupakan suatu kebutuhan penting bagi kehidupan sosial yang stabil dalam suatu masyarakat. Hal ini diperlukan dalam proses sosialisasi generasi muda untuk

terjun dalam dimensi IPS. Proses ini bisa dimulai dari rumah, kemudian dilanjutkan dan diperpanjang di sekolah, terutama melalui mata pelajaran IPS. Kepedulian terhadap nilai-nilai dan proses penilaian jelas berhubungan dengan perkembangan moral anak-anak. Nilai-nilai pendidikan berkaitan dengan nilai-nilai umum dan nilai-nilai pribadi. Nilai-nilai kebebasan, keadilan, kesetaraan, kejujuran, pertimbangan untuk orang lain, individualisme, martabat manusia, tanggung jawab, dan kebenaran adalah contoh nilai-nilai umum yang ada dalam konsensus. Ini tidak berarti bahwa setiap orang memiliki nilai yang sama atau mereka menafsirkan dengan cara yang sama. Tetapi ada kesepakatan umum bahwa nilai-nilai tersebut mencerminkan orientasi dasar masyarakat, nilai-nilai ini merupakan bagian dari warisan politik dan agama. Mereka tergabung dalam dokumen sejarah dan dalam sistem hukum dan peradilan, mereka tampak dalam cerita rakyat dan literatur. Orang-orang yang menjalani kehidupan teladan yang mencerminkan nilai-nilai umum tersebut dipuji

sebagai pahlawan nasional. Jika anak-anak harus diarahkan sesuai dengan nilai-nilai umum yang dianut masyarakat, mereka harus diberi contoh perilaku yang menggambarkan nilai-nilai tersebut dalam bentuk tindakan. Artinya, anak-anak muda perlu bertemu orang dengan tipe ideal yang digambarkan melalui cara hidup mereka, nilai-nilai penghargaan masyarakat dan seperti yang tampak dalam kewarganegaraannya. Hal ini terjadi karena nilai-nilai umum diinternalisasikan oleh mayoritas warga di mana kehidupan sosial dapat berlangsung tertib.

Kita mengharapkan sesama warga untuk berperilaku dengan cara yang dapat diprediksi dan konsisten dengan premis-premis dasar yang melekat dalam nilai-nilai pada konsensus umum. Keberadaan lembaga penegak hukum penting untuk melindungi masyarakat, dari minoritas orang-orang yang tidak dapat atau tidak akan hidup sesuai dengan nilai-nilai umum yang dianut oleh mayoritas. Kita dapat menikmati tatanan sosial karena sebagian besar warga telah

menginternalisasikannya sesuai dengan nilai-nilai umum yang ada. Nilai-nilai umum yang dapat ditampilkan melalui IPS dengan cara sebagai berikut (Aisyah, 2007)

- a) Kehidupan sehari-hari di dalam kelas yang menekankan pertimbangan untuk orang lain, kebebasan dan kesetaraan, kebebasan berpikir, tanggung jawab individu atas tindakan seseorang, dan martabat individu manusia.
- b) Studi tentang sejarah dan perkembangan negara menekankan cita-cita yang mengilhami dan menunjukkan bahwa diperlukan usaha untuk terus menerus bergerak mendekati kenyataan dari sesuatu yang dicita-citakan.
- c) Studi biografi individu yang hidupnya mencerminkan nilai-nilai umum bangsa.
- d) Studi tentang hukum, sistem hukum dan keadilan.
- e) Perayaan liburan yang memperkuat nilai-nilai dan cita-cita yang terkait dengannya.

- f) Analisis yang bijaksana mengenai makna pernyataan seperti pembukaan konstitusi negara.
- g) Membangun kesadaran untuk situasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai masyarakat.

4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Salah satu tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan sikap dan keterampilan anak-anak yang memungkinkan mereka untuk mampu memecahkan masalah secara mandiri. Untuk itu, anak-anak perlu mengembangkan sikap skeptis yang sehat tentang berbagai hal dan kejadian di dunia. Pemecah masalah yang baik memiliki rasa ingin tahu tentang apa yang mereka lihat dan terjadi di sekitarnya, mereka mengembangkan sikap mempertanyakan. Hal ini mungkin bisa dikategorikan sebagai unsur penyelidikan yang membuat para orangtua

memiliki syarat tertentu ketika hal itu digunakan oleh anak-anak.

Orang tua akan lebih memilih anak-anak mereka untuk menerima keyakinan tertentu dan ide-ide sebagai dasar kebenaran yang tidak dipertanyakan, contohnya konsep religi. Karena konflik ini, penting bagi guru untuk tahu bahwa penyelidikan berdasarkan prosedur pemecahan masalah ilmiah adalah hanya salah satu dari beberapa cara untuk mengetahui hal-hal yang benar. Akan tetapi, kadangkadang yang diajarkan di sekolah seolah-olah ini adalah satu-satunya cara mengetahui, dan sebagai konsekuensinya, kita mengasingkan mereka yang tidak berbagi dengan pandangan ini.

Cara paling umum untuk mengetahui sesuatu adalah dengan mengandalkan sumber otoritatif, guru pertama dan terbaik adalah orang tua kita. Sebagai anak-anak muda, kita menganggap orang tua sebagai sumber otoritatif pengetahuan, mereka menjaga dan melindungi kita. Mereka menjawab pertanyaan-pertanyaan kita tentang

bagaimana sesuatu bekerja. Karena mereka tampaknya tahu begitu banyak hal dan apa yang mereka beritahukan biasanya benar, kita belajar untuk menerima bahwa penjelasan mereka memang benar.

Saat kita beranjak dewasa, kita bergantung pada otoritas lain, guru, ilmuwan, buku, dokter, sejarawan, dan seterusnya. Kita tidak punya waktu untuk menemukan kembali segala sesuatu untuk diri kita sendiri, dan bahkan jika kita melakukannya, ini akan menjadikan waktu kita sangat tidak efisien. Sebenarnya kita bisa melakukannya, walaupun banyak yang kita ketahui tentang fenomena sosial dan alam, tetapi kita tidak memiliki cara lain untuk mendapatkan informasi tersebut.

Permasalahan yang dihadapi ketika menggunakan otoritas sebagai cara untuk mengetahui sesuatu hal adalah kredibilitas otoritas tersebut. Kita harus cukup tahu tentang obat, misalnya untuk dapat membedakan antara kebijaksanaan seorang dokter yang kompeten dan

yang satu kurang mampu. Cepat atau lambat kita semua mengetahui bahwa orang tua kita bukan merupakan sumber informasi yang terpercaya pada semua mata pelajaran. Kita juga belajar bahwa tidak semua yang kita baca dalam buku dapat diterima sebagai sesuatu yang benar. Kita perlu mengetahui pesan yang akan disampaikan penulis sebelum kita dapat mengevaluasi validitasnya. Harus jelas bahwa potensi konflik antara penyelidikan sebagai cara untuk mengetahui dan penggunaan kekuasaan cukup besar.

Orang tua khawatir jika sekolah merusak persepsi anak bahwa mereka merupakan sumber informasi otoritatif. Konflik menjadi lebih besar jika orang tua menganggap pengajaran di sekolah membahayakan keyakinan anak mengenai Tuhan sebagai otoritas tertinggi. Pengetahuan pribadi termasuk cara lain untuk mengetahui, kita tahu sesuatu yang benar hanya karena kita percaya hal itu terjadi. Hal tersebut menandakan bahwa pengalaman adalah contoh pengetahuan pribadi yang dianggap benar oleh seseorang yang memiliki

pengalaman tersebut. Cara lain adalah dengan memecahkan masalah secara ilmiah, bila prosedur ini digunakan, biasanya disajikan dengan lima langkah berikut: (1) identifikasi masalah, (2) pembentukan hipotesis, (3) pengumpulan data, (4) pengujian hipotesis dalam hal bukti (atau data), dan (5) menarik kesimpulan berdasarkan bukti. Proses ini tidak harus dikonseptualisasikan sebagai serangkaian langkah, melainkan sebagai cara berpikir yang memerlukan bukti kuat.

Kesimpulan yang diterima sementara didasarkan pada pemecahan masalah ilmiah, berdasarkan informasi yang tersedia pada saat itu. Langkah ini menjadi awal untuk penyempurnaan lebih lanjut dari penjelasan dan kesimpulan, atau bahkan penjelasan dan kesimpulan yang berbeda pada waktu selanjutnya, ketika informasi lebih lanjut sudah tersedia. Prosedur-prosedur ini menekankan probabilitas sesuatu yang benar dalam hal bukti, bukannya benar dalam pengertian absolute, ini berarti bahwa tidak ada daerah tertutup untuk penyelidikan lebih lanjut.

Proses berpikir terdiri dari serangkaian sub keterampilan, dan dapat diidentifikasi sebagai berikut (Harianti, 2000):

- a. Mengidentifikasi masalah dan pertanyaan untuk studi.
- b. Membuat kesimpulan dan menarik kesimpulan dari data.
- c. Membuat perbandingan.
- d. Mengembangkan hipotesis.
- e. Menggunakan bukti untuk menguji hipotesis
- f. Perencanaan bagaimana belajar pertanyaan atau masalah.
- g. Mendapatkan data dari berbagai sumber.
- h. Memprediksi hasil yang mungkin.
- i. Memutuskan apa bukti yang diperlukan dalam mempelajari masalah.
- j. Memutuskan apa bukti yang relevan dengan penelitian ini.

Keterampilan ini harus dimasukkan dalam pekerjaan yang sedang berlangsung di kelas jika peserta didik ingin mengembangkan kemampuannya. Tentu saja, tidak semua sub

keterampilan ini muncul dalam pelajaran IPS setiap hari. Dalam pembelajaran dengan metode penyelidikan, buku pelajaran adalah data atau sumber informasi, dan harus digunakan bersama dengan sumber-sumber informasi lainnya. Tidak semua cara mengajar IPS perlu, atau bahkan harus berorientasi pada penyelidikan.

Modus mengajar yang dipilih harus konsisten dengan tujuan yang ingin dicapai. Jika tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak atau untuk mengajarkan keterampilan, cara mengajar eksposisi dan demonstrasi lebih efektif dan efisien daripada penyelidikan. Akan tetapi, jika tujuannya adalah untuk melatih kemampuan berpikir dan keterampilan menyelesaikan masalah, strategi penyelidikan harus digunakan.

E. Tes Normatif

1. Jelaskan Pengertian Pembelajaran IPS dalam dunia Pendidikan?
2. Kenapa harus mempelajari IPS?

3. Apa yang Anda ketahui tentang Makna Pengembangan Pembelajaran IPS?
4. Bagaimana Pelaksanaan dalam Pembelajaran IPS?
5. Apa Tujuan Pembelajaran IPS?
6. Secara logika, bagaimana implementasi pembelajaran dalam dunia pendidikan khususnya pada jenjang SD/MI?

BAB 3

METODE SIMULASI DAN PBL

A. Pengertian Metode Simulasi

Metode adalah salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Sebagai sebuah cara dan alat, maka akan sangat tergantung kepada keterampilan pemakainya serta kondisi dan keadaan yang dihadapi. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu maka, sebuah alat harus difungsikan dengan baik oleh pemakainya. Dalam hal ini guru sebagai orang yang menggunakan alat atau metode mengajar harus memilih metode yang benar-benar dikuasainya dan dipandang tepat untuk diterapkan karena banyak sekali jenis-jenis metode dalam pengajaran. Salah satu metode dalam proses belajar mengajar adalah simulasi.

Simulasi adalah tiruan perbuatan yang hanya pura-pura. Dalam kamus bahasa Inggris, simulasi berasal dari kata "simulate" yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah; dan "simulation" artinya tiruan atau perbuatan yang purapura. Dengan demikian simulasi adalah peniruan atau perbuatan yang bersifat menirukan suatu peristiwa seolah-olah seperti peristiwa yang sebenarnya. Permainan drama adalah permainan simulasi dimana peristiwa yang diperankan oleh para pemegang peran menggambarkan peristiwa yang seolah-olah peristiwa yang sebenarnya.

Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang telah ditentukan. 1 Dalam pengertian ini metode mengajar dapat dipahami sebagai cara-cara yang digunakan oleh seorang pengajar (guru) dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Lebih jauh, metode mengajar dapat diartikan sebagai teknik guru dalam menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas agar

pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik.

Secara lebih mendalam, pengertian metode pembelajaran dapat ditinjau dari dua sisi yaitu secara etimologi dan terminology. Secara etimology (berdasarkan pemaknaan bahasa) metode berasal dari kata "method" yang berarti cara atau jalan yang ditempuh² sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses pengajaran.³ Ini berarti bahwa metode pembelajaran dimaksudkan sebagai cara atau tahapan-tahapan yang ditempuh dalam proses pembelajaran, pengajaran atau belajar mengajar. Hal ini mengindikasikan bahwa pembahasan metode mengajar sangat relevan dengan tugas mengajar guru, prosedur pengajaran maupun segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran.

Secara terminologi (berdasarkan pemaknaan istilah), para ahli memberikan defenisi metode pembelajaran berdasarkan sudut pandangnya masing-masing. Ahmad Shabri mendefinisikan metode pembelajaran sebagai suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang digunakan tenaga pengajar atau

guru. Ini berarti bahwa metode pembelajaran berhubungan dengan teknik penyajian materi pembelajaran, terutama beberapa cara yang dikuasainya dalam menyampaikan bahan ajar agar siswa dapat menyerap atau menerima pengetahuan dengan baik.

B. Hakikat Metode Simulasi

Metode pembelajaran merupakan wujud dari peran guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses mengajar, agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dan berhasil guna. Dalam perspektif inilah, palantung mendefinisikan metode mengajar sebagai “bentuk-bentuk alternatif yang mesti dipilih dan digunakan guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik”.⁷ Dalam konteks ini dibutuhkan kepiawaian seorang guru dalam memilih dan menentukan metode yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Guru dituntut memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pembelajaran

sedemikian rupa sehingga terjalin keterkaitan fungsi antar komponen pembelajaran, dimana salah satunya adalah terkait dengan pemilihan metode yang tepat.

Metode mengajar yang tepat adalah metode yang dapat mengantarkan siswa pada apa yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, metode yang baik adalah yang memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehubungan dengan itu, Suryosubroto mengemukakan bahwa “berhasil tidaknya siswa dalam pembelajaran sangat tergantung pada tepat atau tidaknya metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Ketepatan suatu metode mengajar dapat dilihat dari berbagai aspek yang meliputi kesesuaian metode dengan karakteristik materi pelajaran, kemampuan guru dalam menerapkan metode tersebut, dan juga harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik sebagai subjek belajar. Karena itu, Pupuh Faturrahman dan Sobry Sutikno mengemukakan bahwa “Pemilihan metode mengajar berkaitan langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pembelajaran yang

sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat diperoleh secara optimal”.

Berdasarkan berbagai uraian tersebut dapat diakumulasikan beberapa pemikiran. Pertama, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kedua, penggunaan metode dalam mengajar diarahkan pada upaya mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Ketiga, landasan memilih metode pembelajaran didasarkan situasi dan kondisi antara lain meliputi kemampuan guru dalam menerapkan, kesesuaian dengan karakteristik materi pelajaran, karakteristik peserta didik atau siswa, dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berangkat dari asumsi-asumsi tersebut, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Pada intinya bahwa metode simulasi menitik beratkan pada kemampuan memeragakan atau mempraktikkan kompetensi dari materi yang

dipelajari yang membutuhkan peragaan. Materi-materi yang dapat disimulasikan bisa sangat beragam meliputi materi pelajaran yang bersifat prosedural-aplikatif yang membutuhkan praktek. Pada aspek ini, tuntutan keterlibatan siswa secara fisik maupun psikis sangat dibutuhkan untuk dapat memahami dan menguasai keterampilan spesifik yang ia peragakan.

C. Jenis-Jenis Simulasi

Menurut Wina Sanjaya Simulasi terdiri dari beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

1) Sosiodrama

Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena social, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah

sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.

2) Psikodrama

Psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Psikodrama biasanya digunakan untuk terapi, yaitu agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya, menemukan konsep diri, menyatakan reaksi terhadap tekanan-tekanan yang dialaminya.

3) Role Playing

Role playing atau permainan peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari metode simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual. Dalam proses pelajarannya metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompoknya masing-masing dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan guru untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan atau direncanakan sebelumnya.

D. Langkah-langkah Pelaksanaan Metode Simulasi

Pelaksanaan metode simulasi pada dasarnya mengikuti tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan atau keterampilan yang disimulasikan. Dalam prakteknya, peneliti terlebih dahulu mempersiapkan materi pelajaran yang relevan dengan metode tersebut kemudian disusun dalam bentuk rangkuman sehingga menjadi materi yang lebih singkat, padat, dan lebih fokus. Adapun langkah-langkah metode simulasi yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimak pada uraian dibawah ini:

Roestiyah mengemukakan bahwa agar pelaksanaan simulasi dapat mencapai hasil maksimal, maka dalam pelaksanaannya guru sebagai pengelola pembelajaran hendaknya mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan simulasi.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain dimana masingmasing siswa akan

menunjukkan perilaku atau memperagakan keterampilan yang dipelajari.

- 3) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa.
- 4) Guru harus dapat menjelaskan alur pelaksanaan kegiatan yang akan disimulasikan sambil mengatur adegan/aksi yang pertama yang harus dilakukan siswa,
- 5) Bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, guru harus memberikan tanggapan dan harus mempertimbangkan apakah siswa tersebut tepat untuk perannya. Bila tidak, guru menunjuk siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman sesuai dengan peran yang akan dimainkan.
- 6) Guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya dan menguasai masalahnya.
- 7) Siswa yang tidak ikut bermain menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain.

8) Setelah simulasi mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan, dan sebagainya. Simulasi juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu

Berdasarkan pendapat diatas secara garis besar, langkah-langkah pelaksanaan dalam metode pembelajaran simulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan topik dan tujuan simulasi.
- 2) Guru memberikan gambaran secara garis besar masalah atau situasi yang akan diperagakan.
- 3) Guru memimpin pengorganisasian kelompok, pemilihan pemain untuk peragaan, pengaturan alat, dan sebagainya.
- 4) Guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada kelompok dan pemegang peran dalam praktek/simulasi.
- 5) Menyiapkan pengamat
- 6) Pelaksanaan simulasi

- 7) Evaluasi dan pemberian balikan, baik berupa diskusi atau tanya jawab.

E. Pengaruh Metode Simulasi dengan Pemahaman Siswa

Metode simulasi merupakan suatu metode pembelajaran yang melatih siswa untuk melakukan suatu perbuatan yang bersifat pura-pura yang menggambarkan keadaan sebenarnya. Menurut Nana Sudjana metode pembelajaran simulasi bertujuan untuk:

- 1) Melatih keterampilan tertentu baik bersifat professional maupun bagi kehidupan sehari-hari
- 2) Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep
- 3) Melatih memecahkan masalah
- 4) Meningkatkan keaktifan belajar
- 5) Memberikan motivasi belajar kepada siswa
- 6) Melatih siswa untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok
- 7) Menumbuhkan daya kreatif siswa

8) Melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Berdasarkan tujuan metode simulasi diatas, dapat dilihat bahwa salah satu tujuannya adalah untuk pemahaman konsep. Jika siswa benar-benar serius dalam pembelajaran dengan memakai metode simulasi maka siswa tersebut akan lebih bagus pemahamannya.

Di samping itu dapat terlihat bahwa tujuan metode simulasi ini untuk meningkatkan keterampilan, melatih memecahkan masalah, meningkatkan keaktifan belajar, memberikan motivasi belajar, melatih untuk bekerja sama, menumbuhkan daya kreatif, dan melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi.

Penggunaan simulasi dalam proses belajar mengajar sesuai dengan kecendrungan pengajaran modern sekarang, yaitu meninggalkan pengajaran yang bersifat pasif, menuju kepada pembelajaran siswa yang bersifat aktif. Metode pembelajaran simulasi sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa karena metode ini memberikan alternatif

dalam proses pembelajaran untuk mengurangi kebosanan, kelelahan, dan kejenuhan siswa. Bila dalam proses belajar mengajar siswa dalam keadaan senang, siswa kemungkinan dapat aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan, dan pemahaman pada pelajaran tersebut dapat teraplikasi dengan baik

F. Kelebihan dan Kekurangan Metode Simulasi

Nana Sudjana mengemukakan bahwa metode simulasi memiliki beberapa kelebihan yang dapat membantu siswa memiliki kemampuan diantaranya:

- 1) Mengembangkan kemampuan untuk melakukan hubungan interpersonal (antar pribadi).
- 2) Mengapresiasi perspektif atau sudut pandang pendapat orang lain.
- 3) Mengetahui perspektif atau pendapat orang lain atau siswa lain.
- 4) Menguasai materi atau bahan pelajaran

Sejalan dengan itu, Martinis Yamin mengemukakan kelebihan metode simulasi adalah sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa dapat difokuskan pada titik berat yang dianggap penting bagi guru
- 2) Dengan keterlibatan siswa secara aktif terhadap jalannya suatu proses tertentu melalui pengamatan dan percobaan, siswa mendapatkan pengalaman praktis, yang biayanya bersifat tahan lama.
- 3) Menghindarkan pengajaran yang bersifat verbalisme, di mana siswa tidak bisa memahami dan mengerti apa yang diucapkan.
- 4) Dapat mengurangi kesalahan bila dibandingkan dengan membaca buku, karena siswa telah memperoleh gambaran yang jelas dari hasil pengamatan langsung.
- 5) Beberapa masalah yang menimbulkan pertanyaan pada diri siswa dapat dijawab di waktu mengamati simulasi.

Selain kelebihan, metode simulasi juga ternyata mengandung sejumlah kelemahan seperti dikemukakan oleh Trianto sebagai berikut:

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang baik. sering simulasi dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- 3) Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

G. Indikator-indikator Metode Simulasi

1. Persiapan Simulasi
 - a) Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi
 - b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan
 - c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peran yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang disediakan

- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi
2. Pelaksanaan simulasi
 - a) Guru memerintahkan kelompok pemeran untuk memulai simulasi
 - b) Guru mengajak para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
 - c) Guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan
 - d) Guru memberhentikan simulasi pada saat puncak
 3. Penutup simulasi
 - b) Guru dan siswa melakukan diskusi
 - c) Guru dan siswa merumuskan kesimpulan

H. Tes Normatif

1. Pentingkah mempelajari metode simulasi dalam pembelajaran IPS?
2. Menurut Anda, apa yang menjadi hakikat metode simulasi?

3. Sebutkan dan jelaskan jenis-jenis metode simulasi?
4. Jelaskan pengaruh dari metode simulasi dengan pemahaman siswa?
5. Apa kelebihan dan kelemahan dari metode simulasi?

BAB 4

MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

A. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Banyak ahli yang menjelaskan bentuk penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai metode pembelajaran, tetapi ada pula sementara ahli yang menyebutnya sebagai model pembelajaran. Konsep pembelajaran sendiri berasal dari konsep Joyce dan Weil, namun justru banyak berkembang karena dukungan dari Charles I. Arends (1997 :161) yaitu Perbedaan pokok antara metode pembelajaran dengan model pembelajaran sendiri berasal dari konsep Joyce pokok antara metode pembelajaran dengan model pembelajaran adalah pada model pembelajaran sintaksnya relatif sudah tertentu langkah-langkahnya, sesuai dengan yang ditetapkan oleh ahli yang mengungkapkannya.

Dalam pengertian metode pembelajaran , guru masih diberikan keleluasaan dalam bervariasi. Perlu penekanan pada kata relatif tersebut karena ternyata suatu model pembelajaran tertentu akan berbeda sintaks nya jika ahli yang menyampaikanya juga berbeda. Jadi sintaks nya sangat bergantung pada sumber yang digunakan berdasarkan pendapat Arends (1997 :161) yaitu : “Pada esensi pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang berlandaskan konstruktivisme dan mengakomodasi keterlibatan siswa dalam belajar serta terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual”. Dengan demikian peneliti akan menyimpulkan dan menggunakan pembelajaran berbasis masalah ini sebagai model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga peserta didik belajar secara maksimal khususnya pada materi masalah sosial dan untuk mengeksplorasi pendapat atau pandangan yang berbeda dan untuk mengidentifikasi berbagai kemungkinan, penggunaan metode diskusi dalam pembelajaran memungkinkan adanya keterlibatan

peserta didik dalam proses interaksi yang lebih luas. Proses interaksi yang lebih luas dan berjalan melalui komunikasi verbal. Dalam demonstrasi dan diskusi peserta didik lebih aktif terutama dalam proses bertukar pikiran melalui komunikasi verbal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumiati dan Asra (2008) yang berpendapat bahwa.

“Metode diskusi bermanfaat untuk melatih kemampuan memecahkan masalah secara verbal, dan memupuk sikap demokratis, dalam praktiknya proses interaksi antara lain menggunakan cara tanya jawab sekitar masalah yang dibahas, dengan pertanyaan dan jawaban yang dikemukakan sendiri oleh peserta didik dalam membahas suatu masalah, sehingga hal ini mencerminkan keaktifan peserta didik yang tinggi dalam membahas suatu masalah, sehingga metode demonstrasi, diskusi dalam pembelajaran dapat digunakan untuk belajar konsep dan prinsip secara lebih baik, dan juga untuk mengaktifkan peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan”.

Berdasarkan penjelasan diatas maka pembelajaran berbasis masalah sangat relevan di

implementasikan dengan penggunaan metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan demonstrasi.

Menurut Harsono (2005:37) Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa sejak awal dihadapkan pada suatu masalah kemudian diikuti oleh proses pencarian informasi bersifat student centere. Di dalam PBM, dikenal adanya *conceptual fog* yang bersifat umum, mencakup kombinasi antara metode pendidikan dan filosofi kurikulum. Pada aspek filosofi, PBM dipusatkan pada siswa yang dihadapkan pada suatu masalah. Sementara pada subject based learning guru menyampaikan pengetahuannya kepada siswa sebelum menggunakan masalah untuk memberi ilustrasi pengetahuan tadi. PBM bertujuan agar siswa mampu memperoleh dan membentuk pengetahuannya secara efisien, konseptual, dan terintegrasi. Model pembelajaran pokok dalam PBL berupa belajar kelompok kecil dengan sistem tutorial.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) atau Problem Based Learning (PBL) didasarkan pada hasil penelitian Barrow and Tamblyn (Barret, 2005: 13) dan

pertama kali diimplementasikan pada sekolah kedokteran di McMaster University Kanada pada tahun 60-an. Pembelajaran berbasis masalah sebagai sebuah pendekatan pembelajaran diterapkan dengan alasan bahwa pembelajaran berbasis masalah sangat efektif untuk sekolah kedokteran dimana mahasiswa dihadapkan pada permasalahan kemudian dituntut untuk memecahkannya. Pembelajaran berbasis masalah lebih tepat dilaksanakan dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional. Hal ini dapat dimengerti bahwa para dokter yang nanti bertugas pada kenyataannya selalu dihadapkan pada masalah pasiennya sehingga harus mampu menyelesaikannya. Walaupun pertama dikembangkan dalam pembelajaran di sekolah kedokteran tetapi pada perkembangan selanjutnya diterapkan dalam pembelajaran secara umum.

Dilihat dari konteks perbaikan kualitas pendidikan, maka model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran. Tidak sedikit peserta didik yang mengambil jalan

pintas, misalnya dengan mengonsumsi obat-obatan terlarang atau bahkan bunuh diri hanya gara-gara tidak sanggup memecahkan masalah. Model pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat memberikan latihan dan kemampuan setiap individu untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Barrow dalam Barret (2005: 14) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah (*problem basic learning*) sebagai “*The learning that results from the process of working towards the understanding of a resolution of a problem. The problem is encountered first in the learning process.*”

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang dihasilkan dari proses bekerja menuju pemahaman resolusi masalah. Dalam proses pembelajaran, pertama kali dihadapkan pada masalah. Sementara itu, Daniel Tillman (2013: 3) berpendapat bahwa:

Problem Basic Learning could be described as an Inquiry process that resolves questions, curiosities, doubts, and uncertainties about complex phenomena in

life. A problem is any doubt, difficulty, or uncertainty that invites or needs some kind of resolution”.

Pembelajaran berbasis masalah dapat digambarkan sebagai sebuah proses inkuiri yang menyelesaikan pertanyaan, keingintahuan, keraguan, dan ketidakpastian tentang fenomena yang kompleks dalam kehidupan. Sebuah masalah adalah keraguan, kesulitan, atau ketidakpastian yang mengundang atau membutuhkan beberapa jenis resolusi/pemecahan.

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada masalah. Istilah berpusat berarti menjadi tema, unit, atau isi sebagai fokus utama belajar. Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran ini juga mengacu pada model pembelajaran yang lain, seperti pembelajaran berdasarkan proyek (project-based instruction),

pembelajaran berdasarkan pengalaman (experience-based instruction), belajar autentik (authentic learning), dan pembelajaran bermakna (anchored instruction). Pada penerapan model pembelajaran berbasis masalah, guru berperan untuk mengajukan permasalahan atau pertanyaan, memberikan dorongan, motivasi, menyediakan bahan ajar dan fasilitas yang diperlukan. Selain itu, guru memberikan scaffolding berupa dukungan dalam upaya meningkatkan kemampuan inkuiri dan perkembangan intelektual peserta didik.

Min Liu (2005: 2) menjelaskan karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah, yaitu:

a. Learning is student-centered

Proses pembelajaran dalam PBM lebih menitikberatkan kepada peserta didik sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBM didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana peserta didik didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.

b. Authentic problems form the organizing focus for learning

Masalah yang disajikan kepada peserta didik adalah masalah yang otentik sehingga peserta didik mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

c. New information is acquired through self-directed learning

Dalam proses pemecahan masalah mungkin saja peserta didik belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga peserta didik berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.

d. Learning occurs in small groups

Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaborative, maka PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.

e. Teachers act as facilitators

Pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas peserta didik dan mendorong peserta didik agar mencapai target yang hendak dicapai.

Adapun menurut Arends dalam Trianto (2007: 69-70), pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Pengajuan pertanyaan atau masalah

Artinya, pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang kedua-duanya secara sosial penting dan secara pribadi bermakna untuk peserta didik. Menurut Arends, pertanyaan dan masalah yang diajukan haruslah memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Autentik, yaitu masalah harus lebih berakar pada kehidupan dunia nyata peserta didik dari pada berakar pada prinsip-prinsip disiplin ilmu tertentu.

- 2) Jelas, yaitu masalah dirumuskan dengan jelas, dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi peserta didik.
- 3) Mudah dipahami, yaitu masalah yang diberikan hendaknya mudah dipahami dan dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 4) Luas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, artinya masalah tersebut mencakup seluruh materi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan waktu, ruang dan sumber yang tersedia dan didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 5) Bermanfaat, yaitu masalah yang telah disusun dan dirumuskan haruslah bermanfaat, yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir memecahkan masalah peserta didik, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

b. Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Artinya, meskipun pengajaran berbasis masalah mungkin berpusat pada mata pelajaran tertentu (IPA, matematika, ilmu-ilmu sosial), masalah yang akan diselidiki telah yang dipilih benar-benar nyata agar

dalam pemecahannya peserta didik meninjau masalah itu dari banyak mata pelajaran.

c. Penyelidikan autentik

Artinya, pengajaran berbasis masalah mengharuskan peserta didik melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis dan membuat ramalan, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan.

d. Menghasilkan produk/ karya dan memamerkannya.

Artinya, pengajaran berbasis masalah menuntut peserta didik untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau artefak dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan.

e. Kolaborasi

Artinya, pembelajaran berbasis masalah dicirikan oleh peserta didik yang bekerja satu sama

dengan yang lainnya, paling sering secara berpasangan atau dalam kelompok kecil.

Sumarmo dalam Ellisia Kumalasari (2011) memaparkan ada beberapa indikator yang harus diperhatikan dalam pemecahan masalah, diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan;
- b. Merumuskan masalah matematik atau menyusun model matematik;
- c. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau di luar matematika;
- d. Menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal;
- e. Menggunakan matematika secara bermakna

Sedangkan menurut Mohammad Syarif Sumantri (2015: 44) dalam model pembelajaran masalah, mempunyai ciri-ciri yang terdapat dalam model ini, diantaranya sebagai berikut:

- a. Strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran ini tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran berbasis masalah, peserta didik aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkan.
- b. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- c. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah. Berfikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berfikir deduktif dan induktif. Proses berfikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris, sistematis artinya berfikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu,

sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Pembelajaran berbasis masalah sebenarnya didesain bukan untuk membantu guru menyampaikan sejumlah informasi (materi pelajaran) kepada peserta didik. Untuk menyampaikan informasi dapat digunakan model pengajaran langsung dan metode ceramah. Tujuan utama penerapan model Pembelajaran berbasis masalah (PBM) adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan proses berfikirnya, belajar secara dewasa melalui pengalaman yang menjadikan peserta didik mandiri.

Ada 3 tujuan utama dari PBM, yaitu:

- a. Mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik dan kemampuan memecahkan masalah.
- b. Mendewasakan peserta didik melalui peniruan.
- c. Membuat peserta didik lebih mandiri.

B. Teori Belajar Yang Mendukung Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah (PBM) didukung oleh teori belajar. Landasan teori PBM

adalah kolaborativisme, suatu pandangan yang berpendapat bahwa peserta didik akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Hal tersebut juga menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator peserta didik ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya social dan individual.

Dari segi pedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivisme dengan ciri:

- a. Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
- b. Pergulatan dengan masalah dan proses inquiri masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar.
- c. Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negoisasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang. (Rusman, 2010: 231).

Secara umum, menurut paham konstruktivisme, manusia hanya dapat memahami melalui segala sesuatu yang dikonstruksinya sendiri. Selain teori belajar konstruktivisme, ada beberapa teori belajar lainnya yang melandasi penggunaan model pembelajaran berbasis masalah, yaitu sebagai berikut:

a. Teori Belajar Bermakna dari Ausubel

Ausubel membedakan antara belajar bermakna (meaningfull learning) dengan belajar menghafal (rote learning). Belajar bermakna merupakan proses belajar dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dimiliki seseorang yang sedang belajar. Belajar menghafal, diperlukan bila seseorang memperoleh informasi baru dalam pengetahuan yang sama sekali tidak berhubungan dengan yang telah tidak diketahuinya.

b. Teori belajar Vigotsky

Perkembangan intelektual terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru dan menantang serta ketika mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dimunculkan. Dalam upaya mendapatkan pemahaman, individu berusaha

mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan awal yang telah dimilikinya kemudian membangun pengertian baru. Vigotsky meyakini bahwa interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual peserta didik. Kaitan dengan pembelajaran berbasis masalah dalam hal mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh peserta didik melalui kegiatan belajar dalam interaksi sosial dengan teman lain.

c. Teori belajar Jerome S. Bruner

Metode penemuan merupakan metode dimana peserta didik menemukan kembali, bukan menemukan sama sekali benar-benar baru. Belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dengan sendirinya memberikan hasil yang lebih baik, berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta didukung oleh pengetahuan yang menyertainya, serta menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

PBM memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan

pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Cara tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki pengalaman sebagaimana nantinya mereka hadapi di kehidupan profesionalnya. Pengalaman tersebut sangat penting karena pembelajaran yang efektif dimulai dari pengalaman konkrit. Pertanyaan, pengalaman, formulasi, serta penyusunan konsep tentang permasalahan yang mereka ciptakan sendiri merupakan dasar untuk pembelajaran.

C. Manfaat Model Pembelajaran Berbasis Model

Menurut Smith (dalam Amir, 2013:27), manfaat pembelajaran berbasis masalah adalah:

1) Menjadi lebih ingat dan meningkatkan pemahamannya atas materi ajar.

Kedua hal ini ada kaitannya, kalau pengetahuan itu didapatkan lebih dekat dengan konteks praktiknya, maka kita akan lebih ingat. Pemahaman juga demikian, dengan konteks yang dekat dan sekaligus melakukan banyak mengajukan pertanyaan

menyelidiki bukan sekedar hafal saja maka pembelajaran akan lebih memahami materi.

2) Meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan

Dengan kemampuan pendidik membangun masalah yang sarat dengan konteks praktik, pembelajaran bisa merasakan lebih baik konteks operasinya di lapangan.

3) Mendorong untuk berfikir

Dengan proses yang mendorong pembelajaran untuk mempertanyakan, kritis, reflektif maka mafaat ini berpeluang terjadi. Pembelajaran dianjurkan untuk tidak terburu-buru menyimpulkan, mencoba menemukan landasan argumennya dan fakta-fakta yang mendukung alasan. Nalar pembelajaran dilatih dan kemampuan berfikir ditingkatkan. Tidak sekedar tahu, tapi juga dipikirkan.

4) Membangun kerja tim, kepemimpinan dan keterampilan sosial

Pembelajaran diharapkan memahami perannya dalam kelompok, menerima pandangan orang lain, bisa memberikan pengertian bahkan untuk orang-orang

yang barangkali tidak mereka senangi. Keterampilan yang sering disebut bagian dari soft skills ini, seperti juga hubungan interpersonal dapat mereka kembangkan. Dalam hal tertentu, pengalaman kepemimpinan juga dapat dirasakan. Mereka mempertimbangkan strategi memutuskan dan persuasif dengan orang lain.

5) Membangun kecakapan belajar

Pembelajaran perlu dibiasakan untuk mampu belajar terus meneru. Ilmu keterampilan yang mereka butuhkan nanti akan terus berkembang, apapun bidang pekerjaannya. Jadi mereka harus mengembangkan bagaimana kemampuan untuk belajar.

6) Memotivasi pembelajaran

Motivasi belajar pembelajaran, terlepas dari apapun metode yang kita gunakan, selalu menjadi tantangan. Dengan model pembelajaran berbasis masalah, kita punya peluang untuk membangkitkan minat dari dalam diri, karena kita menciptakan masalah dengan konteks pekerjaan.

Berdasarkan pendapat Smith mengenai manfaat pembelajaran berbasis masalah penulis menyimpulkan model pembelajaran berbasis masalah ini memiliki berbagai macam manfaat sehingga menimbulkan efek positif bagi siswa, dan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah ini berharap dapat meningkatkan motivasi, percaya diri dan yang terpenting adalah hasil belajar siswa atau hasil belajar siswa sehingga nilai yang dihasilkan siswa bisa melibihi dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan.

D. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Hariyanto dan Warsono (2012:52), kelebihan dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- 1) Siswa akan terbiasa menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, yang ada dalam kehidupan sehari-hari;
- 2) Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman-teman sekelompok

kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya;

- 3) Semakin mengakrabkan guru dengan siswa;
- 4) Karena ada kemungkinan suatu masalah harus diselesaikan siswa melalui eksperimen hal ini juga akan membiasakan siswa dalam menerapkan metode eksperimen.

Menurut Hariyanto dan Warsono (2012:152), kekurangan dari model pembelajaran berbasis masalah antara lain:

- 1) Tidak banyak guru yang mampu mengantarkan siswa kepada pemecahan masalah;
- 2) Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang;
- 3) Aktivitas siswa yang dilaksanakan diluar sekolah sulit dipantau guru.

Kesimpulan penulis, dalam setiap model pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya, maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa guru ataupun calon guru harus pandai memilih model pembelajaran dan harus mampu menutupi kekurangan dari model pembelajaran yang akan digunakan.

E. Tes Normatif

1. Sebutkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berbasis masalah!
2. Jelaskan teori model pembelajaran berbasis masalah dari segi pedagogik!
3. Apa manfaat dari pembelajaran berbasis masalah!
4. Jelaskan apa itu model pembelajaran berbasis masalah!
5. Jelaskan model pembelajaran berbasis masalah menurut Harsono!

BAB 5

PENDEKATAN PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISME DALAM IPS

A. Pengertian Konstruktivisme

Konstruktivisme merupakan pandangan filsafat yang dikemukakan oleh Giambatista Vico dalam buku Susanto (2014: 22). Vico adalah sejarawan yang berkebangsaan Italia mengungkapkan filsafatnya dengan menyatakan bahwa, “Tuhan adalah pencipta alam semesta dan manusia adalah tuan dari ciptaan” mengetahui berarti “mengetahui” bahwa seseorang baru “mengetahui bagaimana membuat sesuatu” ini berarti bahwa seseorang baru mengetahui sesuatu jika ia dapat menjelaskan unsur-unsur apa yang membangun sesuatu itu.

Menurut piaget dalam Sanjaya (2006:196) pengetahuan ini akan bermakna bila dicari dan

ditemukan sendiri oleh peserta didik bukan hasil pemberitahuan orang lain dan ditemukan sendiri oleh peserta didik bukan hasil pemberitahuan orang lain, termasuk guru. Dalam teori ini siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya, dan bergelut dengan ide-ide. Guru tidak dituntut untuk memberikan semua pengetahuan kepada siswa. Siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri.

Esensi dari teori ini adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi kompleks ke situasi lain, dan apabila dikehendaki, informasi itu menjadi milik mereka sendiri. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget tersebut, model pembelajaran inquiry adalah salah satu teori belajar yang didasari oleh teori belajar konstruktivisme. Inquiry yang dalam bahasa indonesia inquiri, berarti pertanyaan pemeriksaan penyelidikan.

Inquiry sebagai suatu proses umum yang dilakukan untuk mencari atau memahami informasi. Sanjaya (2006: 196) pembelajaran inquiry rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis yang mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Menurut E. Mulyasa (2008: 235) inquiry adalah cara menyadari apa yang telah dialami. Sistem belajar mengajar ini menurut siswa berpikir.

Model pembelajaran ini menempatkan siswa pada situasi yang melibatkan mereka pada kegiatan intelektual, dan memproses pengalaman belajar menjadi sesuatu yang bermakna. Adapun menurut Hamalik (2007: 220) pembelajaran inquiry merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana kelompok peserta didik inquiry masuk kedalam suatu persoalan atau mencari jawaban-jawaban terhadap isi pertanyaan melalui suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas. Model pembelajaran inquiry pada dasarnya dimaksudkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan intelektual melalui

proses berpikir kritis dan menjadi orang yang secara bebas dapat memecahkan masalah sesuai dengan kaidah-kaidah proses ilmiah. Oleh karena hal demikian, maka dengan model pembelajaran inquiry, guru bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan lebih berperan sebagai fasilitator. Tujuan pelaksanaan inquiry adalah mengarah pada peningkatan kemampuan baik dalam bentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hal ini tidak terlepas dari perencanaan (kurikulum) pengajaran, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai sesuai pemilihan metode yang dilakukan.

Sund dan Trowbridge dalam buku Susanto (2014: 192). Pengembangan Pembelajaran IPS mengemukakan tiga macam model inquiry, sebagai berikut: Guided Inquiry (Inquiry terbimbing, Modified Inquiry (inquiry yang dimodifikasi), Free Inquiry (inquiry bebas). Adapun jenis inquiry yang tepat dan lebih cocok diterapkan pada jenjang sekolah dasar adalah dengan menggunakan model pembelajaran inquiry terbimbing (guided inquiry). Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa melakukan model

pembelajaran tersebut dan keterbatasan kemampuan siswa.

Inquiry terbimbing yaitu suatu model pembelajaran inquiry yang dalam pelaksanaannya guru menyediakan bimbingan atau petunjuk cukup luas kepada siswa. Sebagian perencanaannya dibuat oleh guru, siswa tidak merumuskan problem atau masalah. Pada tahap-tahap awal pengajaran diberikan bimbingan lebih banyak yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan pengarah agar siswa mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang disodorkan oleh guru.

Dalam hal ini pandangan konstruktivisme tentang belajar, termasuk belajar IPS, adalah proses intelektual di mana peserta didik mengembangkan apa yang mereka ketahui melalui proses penyelarasan gagasan-gagasan baru dengan gagasan-gagasan yang telah dipelajari pada pengalaman sebelumnya, dan mereka melakukan penyesuaian itu melalui cara-cara yang unik dari mereka masing-masing (Sukadi, 2003). Sehingga bisa dikatakan pandangan konstruktivisme

memfokuskan pada proses-proses pembelajaran bukannya pada perilaku belajar. Menurut Uyoh Sadulloh (2012:179) berkenaan dengan prakteknya dikelas, pendekatan-pendekatan konstruktivis mendukung kurikulum dan pengajaran student-centered bukannya teacher-centered, sehingga siswa adalah kunci pembelajaran.

Dengan demikian tersirat bahwa pembelajaran IPS akan menjadi bermakna apabila dibangun oleh peserta didik atau siswa sendiri. Pendukung konstruktivis berpendapat bahwa para siswa belajar sesuatu bergerak dari pengalamannya (pengetahuan sebelumnya). Para peserta didik atau siswa belajar IPS misalnya, tidaklah dengan pikiran yang kosong. Untuk membangun struktur kognitif yang bermakna bagi kehidupan siswa, dengan menggunakan pengalamannya, siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui proses-proses asimilasi, konflik kognitif, akomodasi, dan equilibrasi.

Dengan kerangka berpikir di atas bisa diyakini bahwa pendekatan konstruktivisme perlu diintegrasikan dalam pembelajaran IPS di kelas.

Tujuannya adalah untuk dapat memberikan hasil belajar IPS yang lebih bermakna dalam pengembangan life skill siswa berkaitan dengan kemampuan sosialnya bila dibandingkan dengan pendekatan yang konvensional, seperti pendekatan behavioristik, yang selama ini diterapkan di sekolah.

Menurut Budimansyah dalam (Sukadi, 2003) pendekatan pembelajaran IPS berbasis portofolio merupakan salah satu contoh penerapan model pembelajaran konstruktivis, dan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Dengan pendekatan pembelajaran ini, tidak saja siswa dapat mengembangkan konsep-konsep sendiri dalam memecahkan masalah-masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat, mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah sosial di lingkungannya, mengembangkan prosedur berpikir ilmiah, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial dalam ikut serta meningkatkan partisipasi sosial sebagai warga negara yang baik, bernalar, dan bertanggung jawab.

Setelah selesai fase-fase pembelajaran dilakukan, guru dapat mendokumentasikan seluruh hasil kerja siswa serta mengembangkan aktivitas kokurikuler dan ekstrakurikuler siswa sesuai materi yang dipelajari. Seluruh rangkaian pembelajaran ini haruslah tidak luput dari proses penilaian guru dalam menilai kemajuan proses dan hasil belajar siswa secara komprehensif dan bermakna. Untuk ini guru perlu menerapkan model self-assessment, penilaian teman sekelas/sekelompok, penilaian dari dewan juri, dan penilaian guru sendiri dengan menggunakan berbagai alat evaluasi seperti format evaluasi diri, skala sikap, inventori nilai, pedoman observasi perilaku, format penilaian hasil portofolio dan dokumentasi siswa, format penilaian presentasi kelas, tes hasil belajar, dan sebagainya (Sukadi, 2002). Hanya dengan penerapan model evaluasi berbasis portofolio seperti inilah tampaknya penilaian hasil belajar IPS siswa dapat dilakukan secara komprehensif, autentik, objektif, powerful, dan bermakna.

Dalam pendekatan konstruktivistik proses belajar-mengajar dilakukan bersamaan oleh guru

dan peserta didik dengan produk kegiatan adalah membangun persepsi dan cara pandang siswa mengenai materi yang dipelajari, mengembangkan masalah baru, dan membangun konsep-konsep baru dengan menggunakan evaluasi yang dilakukan pada saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung (on going evaluation). Dengan pengajaran ini, kualitas pengajaran dapat ditingkatkan, siswa dipandang sebagai individu yang mandiri yang memiliki potensi belajar dan pengembang ilmu. Apabila pendekatan itu digunakan maka guru IPS dapat memandang siswa sebagai rekan belajar dan pengembang ilmu sehingga akan tercipta hubungan yang kemitraan antara keduanya.

B. Karakteristik Pembelajaran Konstruktivistik dalam Pendidikan IPS

Secara historis, konstruktivisme berakar pada jaman klasik Yunani terutama pada model dialog yang dikembangkan oleh Socrates dengan para murid-muridnya. Pada dialog tersebut, Socrates bertanya pada murid-muridnya dan kemudian mereka

menjawabnya sesuai dengan jenis pertanyaan yang diajukannya. Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut para murid Socrates mengkonstruksi jawaban sambil menyadari kelemahan-kelemahan dalam kemampuan pikir mereka (Russell, 2002). Kini, Dialog Socrates, atau lebih tepat disebut dengan teknik bertanya atau kegiatan tanya jawab antara guru dengan siswa masih merupakan sarana bagi guru yang akan mengembangkan pembelajaran konstruktivistik guna menggali potensi belajar serta memfasilitasi berkembangnya pengalaman-pengalaman belajar yang baru. Dialog, teknik bertanya atau kegiatan tanya jawab seperti ini relevan dengan teknik bertanya serta model-model pertanyaan dalam pembelajaran IPS.

Pada abad ke-20, Jean Piaget dan John Dewey mengembangkan teori pendidikan dan perkembangan siswa (*childhood development and education*) atau yang dikenal dengan *Progressive Education* yang kemudian berpengaruh terhadap proses kelahiran aliran konstruktivistik dalam pembelajaran serta pengembangan kurikulum. Dalam teori yang dikembangkannya, Piaget meyakini bahwa manusia

belajar melalui proses konstruksi satu struktur logika setelah struktur logika lain dicapainya. Maksudnya, manusia dapat mempelajari sesuatu yang baru setelah sesuatu yang lain dipelajarinya. Dia juga menyimpulkan bahwa kemampuan nalar anak dan cara pikirnya (*modes of thinking*) berbeda dengan cara pikir orang dewasa. Implikasi dari teori ini dan cara mengaplikasikannya telah melandasi bagi lahirnya aliran konstruktivisme dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran IPS.

Hampir sama dengan Piaget, Dewey mengembangkan teori yang dilandasi oleh keinginan agar pembelajaran dibangun melalui pengalaman nyata (*real experience*). Dia menyatakan: "*If you have doubts about how learning happens, engage in sustained inquiry: study, ponder, consider alternative possibilities and arrive at your belief grounded in evidence.*" Jadi, inquiri merupakan salah satu kunci penting dalam membangun pembelajaran yang konstruktivistik.

Teori pembelajaran konstruktivistik semakin kuat setelah munculnya para pemikir dalam pendidikan, psikologi dan sosiologi yang

mengembangkan perspektif baru dalam pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah Lev Vygotsky , Jerome Bruner, and David Ausubel.. Vygotsky melahirkan aspek sosial dalam pembelajaran ke dalam pembelajaran konstruktivistik. Selanjutnya, dia mengemukakan the "*zone of proximal learning,*" *according to which students solve problems beyond their actual developmental level (but within their level of potential development) under adult guidance or in collaboration with more capable peers.*

Sedangkan Jerome Bruner mempelopori pentingnya perubahan kurikulum yang didasarkan atas pemikiran bahwa belajar merupakan proses yang aktif serta proses sosial dimana para siswa mengkonstruksi gagasan-gagasan atau konsep baru yang didasarkan atas pengetahuan yang telah dipelajarinya. Pembelajaran dengan menggunakan konsep yang diambil dari beberapa disiplin tertentu adalah relevan dengan pemikiran Bruner. Pemikiran ini adalah relevan dengan pembelajaran IPS tentang penggunaan konsep dalam pembelajaran.

Menurut Bruner, peserta didik menyeleksi dan mentransformasi informasi, mengkonstruksi hipotesis, dan mengambil keputusan yang didasarkan atas struktur kognitifnya. Struktur kognitif (yaitu *schema*, *mental models*) memberi makna (*meaning*) pada pengalaman dan memberi kesempatan pada individu pada pengalaman yang nyata. Sepanjang proses pembelajaran guru harus mendorong para peserta didik menemukan sesuatu materi yang bermakna bagi dirinya.

Guru dan siswa harus terlibat secara aktif dalam proses dialog (seperti halnya model socratic learning. Oleh karena itu, tugas utama guru adalah menyajikan informasi untuk dipelajari lebih lanjut dan disesuaikan dengan apa yang telah diketahui dan dialaminya. Kurikulum harus diorganisasi dalam pola spiral sehingga memungkinkan siswa secara terus-menerus membangun sesuatu yang telah dipelajarinya. Materi pembelajaran IPS yang dimulai dari lingkungan terdekat kemudian meluas ke lingkungan yang lebih luas adalah relevan dengan pemikiran Bruner.

Terdapat tiga prinsip pembelajaran dalam pandangan Bruner (1983), yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPS yaitu:

- a. Pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan siswa sehingga hal itu dapat mendorong mereka untuk belajar.
- b. Pembelajaran harus terstruktur sehingga siswa bisa belajar dari hal-hal yang mudah kepada hal-hal yang lebih sulit.
- c. Pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan para siswa dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Dalam beberapa hal, pemikiran yang dikutip di atas relevan dengan konstruksi pembelajaran IPS yang berorientasi pada masalah-masalah sosial yang sedang dihadapi para siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan di atas pembelajaran IPS SD dapat dimulai dari pengalaman dan konteks sosial materi yang akan dipelajari atau lebih khusus dapat berangkat dari pengalaman langsung para siswa. (Lee, 2005).

Lebih lanjut, pemikiran Honebein (1996) di bawah ini dapat memberi landasan kuat dalam pembelajaran IPS yang bersifat konstruktivistik:

- a. Mengembangkan pengalaman menjadi pengetahuan.
- b. Mengembangkan pengalaman dengan beragam perspektif.
- c. Mengembangkan pembelajaran dalam konteks nyata.
- d. Mendorong terbentuknya rasa memiliki terhadap apa yang dipelajarinya.
- e. Menempatkan proses belajar sebagai proses sosial.
- f. Mendorong penggunaan beragam cara dalam belajar sesuai dengan kebiasaan masing-masing.
- g. Mendorong kesadaran diri dalam proses mengkonstruksi pengetahuan.

Sedangkan karakteristik model pembelajaran konstruktivistik berarti ciri-ciri yang membedakan pendekatan konstruktivistik dengan pendekatan yang lainnya.

Ciri-ciri tersebut diantaranya:

- a. Mengutamakan ide dan permasalahan yang datang dari siswa dan menggunakannya sebagai panduan untuk merancang pembelajaran
- b. Menggunakan inisiatif siswa untuk bertanya dan berdialog dengan guru
- c. Proses pembelajaran sama pentingnya dengan hasil pembelajaran
- d. Mengutamakan pembelajaran kooperatif
- e. Mengutamakan dan memelihara inisiatif, kreativitas, dan autonomi murid
- f. Menumbuhkan kepercayaan dan sikap positif yang dibawa oleh murid
- g. Mengutamakan proses inquiri melalui kajian dan eksperimen yang dilakukan oleh siswa
- h. Membekali siswa untuk mampu mengkaji cara mempelajari suatu ide
- i. Memberi peluang kepada siswa untuk membangun pengetahuan baru dengan memahaminya melalui pandangan siswa terhadap situasi dunia nyata atau kehidupan sehari-hari.

C. Mengembangkan Pembelajaran Konstruktivistik dalam Pendidikan IPS

Dalam pembelajaran IPS pendekatan konstruktivistik dapat dilakukan pada semua topik dan pokok bahasan. Namun demikian, ketika guru menggunakan pendekatan ini, mereka dapat membahas dan mengkaji topik yang dimunculkan oleh guru dan siswa saat kegiatan belajar berlangsung. Artinya, materi yang dibahas di kelas tidak harus selalu sama dengan apa yang telah direncanakan guru dalam renpel (rencana pelajaran) atau program-program lainnya yang telah disusun sebelumnya.

Pendekatan konstruktivistik dapat digunakan oleh guru IPS dalam mengembangkan materi ajar di kelas. Selama ini pengajaran IPS di sekolah masih menggunakan pendekatan tradisional seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain, serta lebih menekankan pada aspek-aspek kognitif dan mengabaikan keterampilan-keterampilan sosial. Konsekuensi dari metode tersebut adalah siswa merasa bosan terhadap materi pelajaran IPS dan dalam jangka panjang, tentu saja, akan terjadi penurunan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Demikian juga dalam evaluasi, sering kali hanya dilakukan pada saat akhir kegiatan dan tidak pernah dilaksanakan dalam proses. Model portofolio masih jarang digunakan. Model ini merupakan salah satu alat yang efektif untuk menilai keberhasilan belajar siswa yang secara komprehensif merekam hampir semua aspek KBM. Dalam mengevaluasi keberhasilan belajar, guru IPS di sekolah masih sering menggunakan alat test objektif dan dihimpun dalam bentuk Lembar Kerja Siswa (LKS). Alat ini dalam beberapa hal tidak memuaskan siswa sebab siswa hanya diminta menghafal dan mengingat fakta-fakta dengan ranah kognitif yang rendah.

Dalam pandangan Brook and Brook (1999) pendekatan konstruktivistik mengharuskan guru-guru IPS untuk melakukan hal-hal berikut ini:

Pertama, mendorong dan menerima otonomi dan inisiatif siswa dalam mengembangkan materi pembelajaran. Menurut Brooks dan Brooks, kemandirian dan inisiatif itu akan mendorong siswa untuk menghubungkan gagasan dan konsep. Siswa yang berinisiatif untuk mengajukan pertanyaan dan

mengemukakan isu-isu mengenai materi pelajaran dan kemudian mencobanya untuk menjawab sendiri pertanyaan itu serta menganalisisnya menjadikan dia sebagai pemecah masalah serta - lebih penting lagi - sebagai penganalisisnya. Siswa seperti itu dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan materi pelajaran di dalam kelas yang melibatkan secara aktif semua peserta didik. Dalam pelajaran IPS pertanyaan-pertanyaan kritis dari siswa seperti: “mengapa terjadi banjir di perkotaan; mengapa banyak pelanggaran terhadap aturan dan norma dalam kehidupan masyarakat; mengapa keadaan cuaca di dataran tinggi terasa dingin dan di pantai terasa panas; dan lain-lain” merupakan pertanyaan kritis yang dapat dikembangkan dalam materi pelajaran IPS yang konstruktivistik.

Kedua, menggunakan data mentah dan sumber utama (*primary resources*), untuk dikembangkan dan didiskusikan bersama-sama dengan siswa di kelas. Data-data atau angka-angka yang tercantum dalam monogram di kantor kelurahan atau kecamatan mengenai keadan penduduk misalnya merupakan data

utama. Data tersebut dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran IPS yang konstruktivistik melalui diskusi di kelas dan untuk membangun kemampuan siswa dalam membuat prediksi, analisis, dan kesimpulan berdasarkan kemampuan individual.

Ketiga, memberikan tugas kepada siswa untuk mengembangkan klasifikasi, analisis, melakukan prediksi terhadap peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan menciptakan konsep-konsep baru. Menurut Brooks dan Brooks, sekali lagi, bahwa analisis, interpretasi, prediksi, dan sintesa itu merupakan kegiatan mental yang membutuhkan kemampuan menghubungkan ke dalam teks dan konteks dan kemudian membentuk pemahaman. Pelajaran IPS yang penuh dengan cerita baik yang disajikan dalam bentuk teks tertulis maupun lisan yang dibacakan oleh guru merupakan materi yang baik untuk melatih kemampuan siswa dalam menganalisis, menginterpretasi, memprediksi, mensintesa, dan membuat kesimpulan. Kata-kata yang sering kita dengar dan kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari mempengaruhi cara kita berpikir dan bertindak.

Melalui cerita yang dibacakan oleh guru di kelas, siswa-siswa dilatih untuk mengembangkan imajinasinya serta membuat prediksi terhadap apa yang akan terjadi kemudian. Pengalaman belajar siswa terhadap apa yang didengarnya itu merupakan modal bagi dia untuk melakukan prediksi dan kesimpulan terhadap apa yang telah dipelajarinya.

Keempat, bersifat fleksibel terhadap response dan interpretasi siswa dalam masalah-masalah sosial, bersedia mengubah strategi pembelajaran yang tergantung pada minat siswa, serta mengubah isi pelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi siswa. Ketika seorang guru IPS memfasilitasi minat siswa terhadap materi tertentu yang aktual tidak berarti guru tersebut meninggalkan rencana pelajaran dan kurikulum sepenuhnya. Dia masih tetap dapat mengembangkan materi pelajaran IPS seperti direncanakan dalam rencana pembelajaran. Sebagai contoh ketika guru akan menerangkan mengenai materi ketampakan lingkungan alam dan buatan di daerah dia masih bisa meneruskan materi tersebut. Akan tetapi, ketika di lingkungan mereka terjadi banjir

maka materi tentang ketampakan lingkungan alam dan buatan di daerah itu dijelaskan dalam konteks materi yang direncanakan. Dengan mengembangkan konsep-konsep baru sesuai dengan konteks atau kejadian di lingkungan setempat sebenarnya guru telah bersifat fleksibel untuk menampung minat siswa pada masalah-masalah sehari-hari yang secara langsung dirasakan oleh para siswa.

Kelima, memfasilitasi siswa untuk memahami konsep sambil mengembangkannya melalui dialog dengan siswa. Dalam mengembangkan materi pengajaran IPS yang konstruktivistik, guru IPS harus mampu mengurangi “jawaban paling benar” terhadap pertanyaan-pertanyaan siswa. Jawaban yang diberikan guru akan mendorong siswa untuk pasif dan tidak memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan alternatif jawaban terhadap pertanyaan atau isu yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Model latihan soal dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sifatnya test objektif dan hanya menghendaki jawaban tunggal juga tidak akan bermanfaat bagi pengajaran kostruktivistik.

Model latihan tersebut cenderung membelenggu kreativitas berpikir siswa. Oleh karena itu, materi yang sifatnya pemahaman dan interpretatif dalam pengajaran IPS adalah sangat bermanfaat untuk melatih siswa berpikir kritis. Dialog terhadap pertanyaan dan terhadap jawaban siswa merupakan salah satu esensi dari pengajaran konstruktivistik.

Keenam, mengembangkan dialog antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan rekan-rekannya. Salah satu cara terbaik bagi siswa untuk mengubah dan memperkuat konsepsinya adalah melalui wacana (*discourse*) sosial. Memiliki kesempatan untuk menyajikan gagasan seseorang, seperti halnya kesempatan untuk mendengar dan merefleksikan gagasan terhadap orang lain, adalah merupakan hal yang sangat berharga. Keuntungan mengembangkan wacana dengan orang lain, terutama dengan teman sebaya, dapat memfasilitasi proses pembentukan makna. Dalam pengajaran tradisional, sebagian siswa sering kali dijejali dengan perbedaan “baik” dan “buruk” serta “benar” dan “salah” dan semuanya disajikan secara hitam putih. Konsekuensi

dari penyajian seperti itu adalah siswa hanya belajar mengenai jawaban singkat dan hanya berbicara mengenai gagasan baik dan jawaban yang benar yang mungkin saja yang “baik” dan yang benar” tersebut adalah menurut standar guru. Penyajian seperti itu jelas tidak mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman mengenai materi pelajaran. Sebaliknya, dengan dialog antara masyarakat kelas (guru dan siswa) akan tercipta pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut hasil penelitian, pengalaman pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) telah mampu meningkatkan daya tarik interpersonal di antara siswa yang semula memiliki prasangka kurang baik, dan pengalaman tersebut telah meningkatkan interaksi antar kelompok (etnik atau status sosial), baik dalam pengajaran di kelas maupun dalam hubungan sosial di luar kelas.

Ketujuh, menghindari penggunaan alat test untuk mengukur keberhasilan siswa. Evaluasi bersifat on going, dilakukan secara komprehensif, dan pertanyaan yang bersifat terbuka akan mendorong siswa untuk saling bertanya satu sama lain. Seorang

guru IPS yang konstruktivistik adalah yang berusaha untuk menghindari penggunaan alat test sebagai satu-satunya alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan siswa. Jika seorang guru mengajukan pertanyaan dengan tujuan hanya memperoleh satu jawaban yang benar, bagaimana siswa dapat diharapkan mampu mengembangkan minat dan keterampilannya dalam menganalisis yang diperlukan untuk inquiry.

Kedelapan, mendorong siswa untuk membuat analisis dan elaborasi terhadap masalah-masalah kontroversial yang dihadapinya. Masalah-masalah kontroversial dalam pengajaran IPS seperti pentingnya mempertahankan hutan demi kelestarian alam serta pentingnya memanfaatkan hutan guna meningkatkan devisa (pendapatan) merupakan masalah menarik untuk didiskusikan. Apabila guru IPS memfasilitasi beragam pendapat mengenai isu kontroversial di atas maka dia telah mengembangkan pengajaran IPS yang konstruktivistik.

Dalam pengajaran ini, siswa diajak untuk mengembangkan argumentasinya terhadap pilihan tentang mempertahankan hutan atau mengeksploitasi

hutan. Dengan diberikannya kebebasan kepada mereka untuk mencari rujukan bacaan dan sumber lain maka guru telah memfasilitasi mereka keterampilan-keterampilan berpikir, keterampilan menghargai pendapat orang lain serta suasana demokratis dalam kelas yang kelak berguna bagi kehidupannya di masyarakat. Perbedaan-perbedaan pendapat yang berkembang dalam kajian isu-isu kontroversial secara langsung dapat membangkitkan kemampuan berpikir peserta didik.

Kesembilan, memberi peluang kepada siswa untuk berpikir mengenai masalah yang dihadapi siswa. Konsepsi ini berkaitan dengan strategi bertanya yang sering dikembangkan oleh guru IPS. Ketika guru IPS mengajukan pertanyaan kepada siswa, sebaiknya siswa diberi waktu untuk memikirkan jawaban dan seterusnya setiap jawaban siswa itu dihargai oleh guru. Model jawaban cepat yang dituntut oleh guru IPS dari para siswa ketika mereka mengajukan pertanyaan kepada para peserta didiknya tidak cocok lagi dikembangkan dalam pengajaran konstruktivistik. Model cepat-tepat yang lebih banyak mengukur

kemampuan kognitif para siswa harus dihindari oleh guru IPS. Berikanlah waktu yang lebih banyak bagi siswa untuk mencari jawaban serta argumentasi mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan guru. Kesepuluh, memberi peluang kepada siswa untuk membangun jaringan konsep serta embentuk metaphora. Guru IPS yang konstruktivistik mampu mengembangkan materi pelajaran melalui konsep-konsep yang saling berhubungan. Pengajaran konsep sangat berguna untuk meningkatkan pemahaman secara menyeluruh terhadap materi pembelajaran IPS. Melalui konsep-konsep yang saling berhubungan itu dapat dikembangkan methapora pada diri siswa.

Berdasarkan uraian di atas, tentu saja mengevaluasi keberhasilan belajar tidak hanya berdasarkan pada hasil test. Evaluasi harus dilakukan secara menyeluruh meliputi berbagai aspek yang ditampilkan siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Salah satu model evaluasi yang dapat digunakan adalah portofolio. Portofolio pada dasarnya merupakan dokumen guru yang dikumpulkan mengenai semua penampilan siswa yang menyangkut

kemampuan dan keterampilan pengetahuan, partisipasi dalam KBM, sikap terhadap pelajaran, kemampuan inquiry, kooperasi dengan teman-teman di kelas, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, hasil tugas, dan lain-lain. Dengan model ini guru IPS dapat merekam semua aspek yang ditampilkan siswa sebagai hasil belajar. Berdasarkan semua rekaman tersebut, guru IPS dapat memberikan “kepuasan” kepada para siswa-siswanya dalam “memberikan” nilai.

Dengan demikian, dalam mengevaluasi keberhasilan belajar model konstruktivistik dalam pendidikan IPS di SD, proses belajar nampaknya lebih penting daripada hasil. Guru IPS yang melakukan evaluasi proses belajar yang konstruktivistik dan dengan menggunakan portofolio harus mampu mencatat kemampuan dan keterampilan keterampilan yang dikembangkan dalam KBM. Kemampuan-kemampuan dalam mengumpulkan informasi/data, mengolah informasi, memanfaatkan informasi untuk dirinya serta mengkomunikasikan hasil untuk berbagai

keperluan harus dapat dikembangkan dan dievaluasi dalam pengajaran IPS yang bersifat konstruktivistik.

D. Tes Normatif

1. Apa yang dimaksud dengan konstruktivisme?
2. Sebutkan apa saja karakteristik pendekatan konstruktivisme?
3. Jelaskan secara singkat tentang pendekatan konstruktivistik menurut pandangan Brook and Brook?
4. Apa yang dimaksud dengan inquiry?
5. Jelaskan tiga prinsip pembelajaran dalam pandangan Bruner?

BAB 6

PENERAPAN METODE INKUIRI DALAM PEMBELAJARAN IPS

A. Pengertian Metode Inkuiri

Inkuiri yang dalam bahasa Inggris inquiry, berarti pertanyaan atau pemeriksaan, penyelidikan. Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Sedangkan menurut istilah inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (Trianto, 2007:109)

Metode inkuiri adalah suatu perluasan proses *discovery* yang digunakan dalam suatu cara yang lebih

dewasa. Inkuiri mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan model sendiri, problem sendiri, merancang eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, mempunyai sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, dan sebagainya.

Metode inkuiri merupakan suatu strategi belajar mengajar yang mensiasati agar aspek-aspek komponen pembentuk sistem instruksional mengarah pada kearifan peserta diklat untuk mencari dan menemukan sendiri fakta, prinsip, dan konsep yang mereka butuhkan. Hal ini merupakan cara pembelajaran yang melibatkan peserta diklat dalam proses kegiatan mental. Kegiatan tersebut dapat melalui diskusi, seminar, dan membaca sendiri agar peserta diklat dapat memahaminya dengan baik.

Kondisi umum yang merupakan syarat timbulnya kegiatan inkuiri bagi peserta diklat adalah:

1. aspek sosial di kelas dan suasana terbuka yang mengundang peserta diklat berdiskusi, dapat dengan menggunakan metode *brain storming* (curah pendapat).

2. inkuiri berfokus pada hipotesis berdasarkan logika
3. penggunaan fakta sebagai evidensi (informasi, fakta)

Dalam proses pembelajaran, menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran yang berbasis kontekstual yaitu melakukan hubungan yang bermakna, mengerjakan pekerjaan yang berarti, mengatur cara belajar sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif untuk mencapai standar yang tinggi. Fasilitator sebagai penyampai materi, harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkannya. Dalam konteks awal, kegiatan belajar mengajar inkuiri diawali dengan menghadapkan peserta diklat pada masalah yang merangsang. Setelah itu akan muncul reaksi dari peserta diklat. Apabila peserta diklat telah menunjukkan reaksinya, fasilitator mengarahkan mereka untuk merumuskan dan menyusun masalah. Adapun masalah yang dirumuskan seyogyanya terkait dengan bahan pengajaran dan terkait dengan pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta diklat. Selanjutnya peserta diklat diarahkan pada usaha

supaya mampu menganalisis, mengorganisasikan kelompok, bekerja dan melaporkan hasilnya.

Kegiatan inkuiri sebenarnya sebuah siklus yang terdiri langkahlangkah seperti berikut :

1. Observasi untuk mengidentifikasi dan merumuskan situasi yang menjadi focus inkuiri secara jelas. Kegiatan ini dilakukan oleh fasilitator untuk mengawali kegiatan inkuiri. Fasilitator memberikan sebuah materi sebagai pancingan bagi pikiran peserta diklat.
2. Mengajukan pertanyaan tentang fakta. Inti inkuiri yakni menanyakan dan mengemukakan. Untuk mengawali inkuiri, Fasilitator mengambil dari materi yang telah diterangkan. Atau lebih baik lagi jika pertanyaan itu muncul dari peserta diklat, setelah atau tanpa adanya pancingan dari fasilitator.
3. Membuat hipotesis untuk menjawab pertanyaan. pada langkah 2. Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap satu bentuk permasalahan.

4. Mengumpulkan data yang relevan untuk membuktikan hipotesisnya
5. Membuat kesimpulan setelah menganalisis dan mengamati sekaligus menguji coba data yang dikumpulkan (Nurhadi, dkk., 2005: 44)

Setelah data selesai dikumpulkan, selanjutnya dipresentasikan kepada orang banyak untuk dapatnya dilakukan refleksi dan masukan. Setelah mendapatkan pengakuan, baru dapat disimpulkan bahwa hipotesisnya betul atau salah, sekaligus jawaban dari pertanyaan awal harus sudah terjawab dengan kesimpulan tersebut.

Proses belajar inkuiri dapat dilakukan dengan beberapa aktivitas seperti bertanya, bertindak, mencari, menemukan problem, menganalisis, membuat sintesis, berpikir, menghasilkan/memproduksi, menyusun, menciptakan, menerapkan, mengeksperimen, mengkritik, merancang, dan mengevaluasi.

Inkuiri dapat meningkatkan kegiatan belajar karena melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta diklat untuk mencari dan

menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, dan analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri, karena sasaran utama kegiatan pembelajaran inkuiri adalah: 1. Keterlibatan peserta diklat secara maksimal dalam proses kegiatan belajar. 2. Keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran. 3. Mengembangkan sikap percaya pada diri peserta tentang apa yang dikemukakan dalam proses inkuiri Menurut Muhammad Amin, metode inkuiri terdiri dari beberapa jenis, antara lain:

1. Guided Discovery-Inquiry Lab. Lesson

Yaitu widyaiswara membuat perencanaan, dan menyediakan kesempatan membimbing atau petunjuk yang cukup luas kepada peserta diklat.

2. Modify Inquiry

Widyaiswara memberikan masalah, peserta diklat diajak untuk memecahkannya melalui pengamatan, dan eksplorasi untuk memperoleh jawaban.

3. *Free Inquiry*

Dilakukan setelah peserta diklat mempelajari dan mengerti bagaimana memecahkan masalah dan telah memperoleh pengetahuan tentang bidang studi tertentu.

4. *Invitation Into Inquiry*

Peserta diklat dilibatkan dalam proses pemecahan masalah sebagaimana yang lazim diikuti ilmuan.

5. *Inquiry Role Approach*

Proses kegiatan yang melibatkan peserta diklat dalam tim-tim yang masing-masing terdiri atas empat anggota untuk memecahkan inovation into inquiry

6. *Pictorial Riddle*

Yaitu metode untuk mengembangkan motivasi dan minat peserta diklat dalam diskusi kelompok.

7. *Synectis Lesson*

Bahwa proses-proses kreatif dapat diungkapkan dan dikembangkan melalui pengajaran bidang ilmu pengetahuan.

Pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri mempunyai berbagai kelebihan, yaitu :

1. Dapat membentuk dan mengembangkan “self-concept” pada diri peserta diklat.
2. Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
3. Mendorong peserta diklat untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka.
4. Mendorong peserta diklat untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri dalam pembelajaran.
5. Memberi kepuasan yang bersifat intrinsic.
6. Situasi proses belajar menjadi lebih merangsang.
7. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
8. Memberi kebebasan pada siswa untuk belajar sendiri.
9. Peserta diklat dapat menghindari diri dari cara-cara belajar gaya anak-anak.
10. Dapat memberikan waktu pada peserta diklat secukupnya sehingga mereka dapat mengatasi dan mengakomodasi informasi

11. Dapat melatih peserta didik mengomunikasikan gagasannya.

Disamping adanya keunggulan dan keuntungan dengan menggunakan metode inkuiri, ada juga kelemahannya. Berikut beberapa kelemahan dari metode inkuiri:

1. Diperlukan keharusan kesiapan mental untuk cara belajar menggunakan metode ini.
2. Bila digunakan dalam kelas dengan jumlah peserta diklat yang besar dirasa kurang berhasil.
3. Peserta diklat yang terbiasa belajar dengan pengajaran tradisional yang dirancang fasilitator biasanya sulit memacu diri, apalagi belajar mandiri sehingga mengecewakan fasilitator dan peserta diklat itu sendiri.
4. Dipandang terlalu idealis dan mementingkan pengertian dan sikap.
5. Dipandang membutuhkan biaya yang lebih besar apalagi kalau penemuannya kurang berhasil akan menjadi pemborosan
6. Memakan waktu yang cukup lama.

B. Konsep Dasar Inkuiri

Metode inkuiri berangkat dari asumsi bahwa sejak manusia lahir ke dunia, manusia memiliki dorongan untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Rasa ingin tahu tentang keadaan alam sekelilingnya merupakan kodrat manusia sejak lahir ke dunia. Sejak kecil manusia memiliki keinginan untuk mengenal segala sesuatu melalui indra pengecapan, pendengaran, penglihatan dan indra-indra lainnya.

Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama strategi pembelajaran inkuiri, yaitu : (1) strategi inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. (2) seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan. Dengan demikian strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. (3) tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri

adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis.

Tujuan utama pembelajaran melalui strategi inkuiri adalah menolong siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka.

Strategi pembelajaran inkuiri akan efektif manakala : (1) siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan, (2) bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, (3) proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu, (4) guru akan mengajar sekelompok siswa yang rata-rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir, (5) jumlah siswa yang belajar tidak terlalu banyak, dan (6) guru memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

C. Tujuan Metode Inkuiri

Inkuiri dengan segala variasinya, dalam pembelajaran IPS SD dianggap sebagai cara ilmiah yang paling cocok untuk dipergunakan sebagai cara kerja (metode) belajar-mengajar. Tujuan metode inkuiri, antara lain, adalah (a) mengembangkan sikap dan keterampilan siswa untuk mampu memecahkan masalah, (b) mengembangkan kemampuan berpikir pada siswa, dan (c) membina pengembangan sikap ingin tahu lebih jauh dan cara berpikir objektif, mandiri, kritis dan analitis baik secara individu maupun kelompok (Sumaatmaja, 1980). Sesuai dengan tujuan tersebut, pelaksanaan pembelajaran IPS dengan metode inkuiri di sekolah dasar hendaknya memberikan kesempatan pada pengembangan individu dan membina suasana belajar yang bebas dari tekanan, ketakutan, maupun paksaan.

D. Prinsip-Prinsip Penggunaan Metode Inkuiri

Metode inkuiri merupakan strategi yang menekankan kepada pengembangan intelektual anak.

Menurut Piaget perkembangan intelektual anak dipengaruhi oleh 4 faktor, yaitu :

1. *Maturation* atau kematangan adalah proses perubahan fisiologis dan anatomis, yaitu proses pertumbuhan fisik yang meliputi pertumbuhan tubuh, pertumbuhan otak dan pertumbuhan sistem saraf.
2. *Physical experience* adalah tindakan-tindakan fisik yang dilakukan individu terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Tindakan yang dilakukan individu memungkinkan dapat berkembangnya daya pikirnya.
3. *Social experience* adalah aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain. Melalui pengalaman sosial, anak bukan hanya dituntut untuk mempertimbangkan atau mendengarkan pandangan orang lain, tetapi juga akan menumbuhkan kesadaran bahwa ada aturan lain disamping aturannya sendiri.
4. *Equilibration* adalah proses penyesuaian antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru yang ditemukannya.

Atas dasar penjelasan di atas, maka dalam penggunaan metode inkuiri terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan, yaitu :

1. Berorientasi pada pengembangan intelektual

Tujuan utama dari strategi inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini selain berorientasi pada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.

2. Prinsip interaksi

Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur interaksi itu sendiri. Guru perlu mengarahkan agar siswa bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui interaksi mereka.

3. Prinsip bertanya

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan metode inkuiri adalah guru sebagai penanya. Sebab, kemampuan siswa untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebagian dari proses berpikir. Oleh sebab itu

kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan.

4. Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir, yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

5. Prinsip keterbukaan

Belajar adalah suatu proses mencoba berbagai kemungkinan. Oleh karena itu anak perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada siswa mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

E. Kesulitan-Kesulitan Implementasi Metode Inkuiri

Dalam penerapan metode inkuiri terdapat beberapa kesulitan (1) strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses berpikir yang bersandarkan kepada dua sayap yang sama pentingnya, yaitu proses belajar dan hasil belajar, (2) sejak lama tertanam dalam budaya belajar siswa bahwa belajar pada dasarnya adalah menerima materi pelajaran dari guru dengan demikian bagi mereka guru adalah sumber belajar yang utama, (3) berhubungan dengan sistem pendidikan kita yang dianggap tidak konsisten. Misalnya sistem pendidikan menganjurkan bahwa proses pembelajaran sebaiknya menggunakan pola pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir melalui pendekatan student active learning atau yang kita kenal dengan CBSA.

F. Keunggulan Metode Inkuiri

Metode inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang banyak dianjurkan oleh karena

strategi ini memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

- Metode inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna
- Metode inkuiri dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka
- Metode inkuiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman
- Pembelajaran ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata artinya siswa yang memiliki kemampuan belajar yang bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah belajar

G. Kelemahan Metode Inkuiri

Jika metode inkuiri digunakan sebagai strategi pembelajaran maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa. Strategi ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar. Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran maka metode inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.

H. Penerapan Metode Inkuiri Dalam Pembelajaran IPS

Secara umum, inkuiri dapat diterapkan secara pragmatis, prosedural, dan melalui kepustakaan atau dokumenter. Secara pragmatis, yakni dengan menciptakan bahan ajar yang mengajak siswa berpikir atau melakukan analisis evaluatif, mengajak siswa melengkapi dan memperkaya bahan ajar, contoh,

kasus, atau meminta siswa menemukan masalah yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Secara prosedural, dapat dipilih pola pengajaran inkuiri kelas. Kegiatan yang pertama adalah pembukaan atau pemanasan berupa penjelasan singkat bahan ajar atau pola kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan, dilanjutkan dengan penyampaian masalah. Dalam kegiatan ini guru menuntut siswa mencari jawaban sementara dengan melakukan analisis (klasifikasi, mencari data atau fakta pendukung jawaban sementara, dan mencari bukti kebenaran fakta atau data). Pola tersebut dapat disederhanakan dengan metode tanya jawab terarah, yakni guru mengajukan pertanyaan atau pernyataan yang dapat memancing tanggapan siswa. Kegiatan tanya jawab ini berlanjut sampai target sasaran dianggap sudah memadai.

Langkah-langkah metode inkuiri sebagai berikut :

1. Orientasi.

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang

responsive. Pada langkah ini guru mengondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. Pada langkah ini guru harus merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah.

2. Merumuskan masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, diantara :

- Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa
- Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti
- Konsep-konsep dalam masalah adalah konse

- konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa

3. Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan berhipotesis pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

4. Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjanging informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Tugas dan peran guru dalam tahap ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.

5. Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan siswa atas jawaban yang diberikan.

6. Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebiknya guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

I. Tes Normatif

1. Jelaskan tujuan dari metode inkuiri!
2. Jelaskan keunggulan metode inkuiri!
3. Sebutkan apa saja kelemahan dan kelebihan dari metode inkuiri!
4. Jelaskan apa itu metode inkuiri!
5. Jelaskan konsep dasar inkuiri!

BAB 7

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM IPS

A. Makna Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. (Tusriyanto, 2014: 131). Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah & Zain, 2006:120).

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2005:6). Media adalah suatu perangkat yang dapat

menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi (Yamin, 2007:197). Menurut Depdiknas (2003) istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Smaldino et.al (2008: 7) mengatakan; *A medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word*

meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver (Sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti "antara", istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima). Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (joyfull learning), misalnya siswa yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberika media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan siswa yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang cakap dalam menjelaskan materi.

disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran.(Rudi Susilana & Cepi Riyana, 2009: 25-26).

Media menurut (Gde Putu Arya Oka, 2017:1-2) merupakan salah satu isu penting dalam proses pembelajaran. Media juga merupakan pranala utama dalam menjembatani pembelajar dengan pusat serta sumber belajar. Media seringkali menjadi sandaran utama dalam proses pembelajaran konvensional. Dimana dalam proses pembelajaran konvensional, strategi pembelajaran langsung berpusat pada seorang guru di depan siswa dimana guru ini menjadi sumber dan sekaligus menjadi pusat dalam pembelajaran. Namun, perkembangan yang kita alami untuk saat ini dan mungkin juga dimasa mendatang, selalu dihadapkan pada perubahan dengan rotasi yang sangat cepat. Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan perubahan pada segala lini kehidupan. lebih-lebih di sektor pendidikan (pembelajaran). Rohani dalam I Gde Wawan Sudatha dan I Made Tegeh (2015:3) lebih lanjut

mengemukakan beberapa definisi mengenai media pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya.
- b. Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, tape, sajian slide, guru dan perilaku non verbal. Dengan kata lain media instruksional edukatif mencakup perangkat lunak (software) dan/atau perangkat keras (hardware) yang berfungsi sebagai alat belajar/alat bantu belajar.
- c. Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis Besar Pedoman Instruksional (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
- d. 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.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan media adalah suatu perangkat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima pesan agar terjadinya timbalbalik dalam sebuah komunikasi. Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "pengantar" yaitu perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik. (Satriyo Wibowo, 2011:1).

Charles R. Keller (dalam Sapriya, 2006: 6) mengemukakan bahwa IPS merupakan suatu paduan dari pada ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terikat oleh ketentuan/struktur ilmu tertentu

melainkan bertautan dengan kegiatankegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan masyarakat. Tujuan mata pelajaran IPS bukan merupakan hal yang mudah untuk di capai. Saat proses pembelajaran dilaksanakan guru harus kritis dan kreatif dalam penyajian informasi dan penyediaan media pembelajaran agar siswa mendapatkan pengetahuan yang bermakna dalam proses mencapai tujuan pembelajaran.

Kajian psikologi (Giri Wiarto, 2016: 5-8) menyatakan bahwa anak lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkritabstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat yaitu:

- a. Jerome Bruner. Mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (iconic representation of experiment) kemudian ke

belajar dengan symbol yaitu menggunakan kata-kata (symbolic representation).

- b. Charles F. Haban. Mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penamaan konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak.
- c. Edgar Dale. Beliau membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan symbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman.

Dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati,

sedangkan Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat mengamati objek. Dengan berbagai jenjang pengalaman yang diperoleh pebelajar maka akan diperoleh pengalaman yang semakin lengkap. Belajar adalah proses kompleks dan unik. Artinya seseorang yang belajar melibatkan segala aspek kepribadiannya, baik fisik maupun mental. Keterlibatan dari semua aspek kepribadian ini akan tampak dari perilaku belajar orang tersebut. Dan perilaku belajar yang nampak adalah unik, artinya perilaku itu hanya terjadi pada orang itu dan tidak pada orang lain. Setiap orang menampilkan atau memunculkan perilaku belajar yang berbeda.

B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) yang dikutip Azhar Arsyad (2010: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya.

Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Hujair AH. Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial

atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga

memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam

kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

C. Kegunaan Media Pembelajaran

Komunikasi memegang peranan penting dalam pembelajaran. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran secara lisan membuat siswa kesulitan memahami materi secara mendalam sehingga guru harus kreatif dalam menggunakan media sebagai perantara penyampaian materi yang diajarkan.

Kegiatan belajar mengajar melalui media terjadi bila adanya perantara komunikasi antara guru (sumber) dan siswa (penerima). Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus efektif dan selektif sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan.

Menurut Sudjana & Rivai (2007:2) manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga motivasi belajar akan tumbuh. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan katakata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Keempat, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum. Sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku. Salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar. (Sudatha, I Gde Wawan dan I Made Tegeh, 2015:1).

Secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian tersebut media bukan hanya alat perantara akan tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar, kegiatan-kegiatan yang dikondisikan untuk menambah

pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Selain itu, kegunaan media antara lain: (1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita.; (2) Mengatasi Keterbatasan pengalaman siswa; (3) Media dapat melampaui batas ruang kelas; (4) Media memungkinkan adanya interaksi dengan langsung antara siswa dan lingkungan; (5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan; (6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru; (7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar; (8) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari suatu yang konkrit maupun yang abstrak; (9) Pengalaman yang didapat baik dari kegiatan mengalami langsung suatu peristiwa, sekedar sebagai pengamat dari kejauhan, atau menyaksikan peristiwa tunda dari tayangan gambar hidup seperti yang disajikan dengan video jelas media ini mampu memberikan pengalaman yang menyeluruh. (10) Media memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri. (11) Meningkatkan kemampuan

keterbacaan baru (new literacy), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan obyek, tindakan dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia; (12) Media mampu meningkatkan efek sosial, yakni kesadaran akan dunia sekitar ;(13) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa. (Gde Putu Arya Oka, 2017:14-19)

D. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran IPS

Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dalam memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik adalah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik siswa untuk menentukan media pembelajaran tersebut.

Guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi:

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i. Usaha inovasi dalam media pendidikan (Hamalik, 1994)

Kriteria media pembelajaran media yang harus diperhatikan guru, yaitu:

- a. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Media yang digunakan sesuai karakteristik materi pelajaran
- c. Media yang digunakan sesuai dengan keadaan siswa

- d. Kemampuan guru dalam menggunakan media
- e. Media yang digunakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- f. Media yang digunakan bervariasi dan inovatif
- g. Media yang digunakan hendaknya cukup dikenal audience (siswa) atau bersifat kontekstual.

E. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Pembelajaran IPS

Sadiman salah seorang ilmuwan dibidangnya, membahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar dalam 3 kelompok besar, yakni 1)Media Grafis, 2)Media audio dan 3)Media proyeksi diam.

1. Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi pula menarik perhatian memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Dapat disimpulkan bahwa media grafis adalah alat atau bahan yang digunakan dalam pembelajaran kemudian alat tersebut yang langsung dilihat oleh mata dan media tersebut sederhana dan mudah untuk membuatnya. Media grafis juga memiliki banyak jenisnya diantaranya :

a. Gambar/foto

Media ini adalah media yang sering digunakan pendidik dalam pembelajaran. Media gambar/foto merupakan media yang dapat langsung dilihat oleh mata kita .Melalui media gambar/foto maka seorang pendidik dapat dengan mudah menyampaikan materi yang sesuai dengan gambar tersebut.

b. Sketsa

Sketsa juga merupakan media gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok pembelajaran. Melalui media sketsa ini, guru dapat menuangkan ide-idenya mengenai materi yang akan disampaikan. Sketsa dapat menarik perhatian siswa dengan begitu siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan.

c. Diagram

Diagram merupakan media grafis yang sering digunakan dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Diagram dapat menyampaikan materi secara garis besar, melalui diagram siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan guru. Denah rumah juga merupakan salah satu contoh dari diagram. Pada denah tersebut kita dapat melihat beberapa ukuran rumah, jumlah kamar, susunan kamar-kamarnya, letak pintu, jendela, perabot-perabot rumah tersebut.

d. Bagan/Chart

Secara garis besar bagan/*chart* terbagi dua, yakni bagan yang menyajikan pesan secara bertahap dan bagan yang menyajikan pesan sekaligus. Penggunaan bagan tersebut didasarkan pada kompleksitas data atau pesan yang akan disampaikan. Bagan yang dapat menyajikan pesan sekaligus antara lain, bagan pohon, bagan arus, bagan garis waktu dan *stream chart*.

Bagan pohon terdiri dari batang, cabang, dan ranting. Sedangkan bagan arus menggambarkan proses atau dapat pula menelusuri tanggung jawab atau hubungan kerja dalam suatu organisasi. Tanda panah sering kali untuk menggambarkan arah arus tersebut.

Sedangkan steam chart adalah kebalikan dari pohon. Beberapa bagian yang menjadi komposisi dari suatu akhirnya meyimpul atau menuju ke suatu hal yang sama. Sesuatu produk dihasilkan dari beberapa bahan mentah dapat

lebih mudah dijelaskan dengan menggunakan Steam chart.

Bagan garis waktu bermanfaat untuk menggambarkan hubungan antara peristiwa dan waktu. Kalau misalnya kita akan menunjukkan kapan suatu peristiwa sejarah mulai dan berakhir, peristiwa apa saja yang terjadi lebih dahulu peristiwa apa pula yang terjadi dikemudian dapat dijelaskan dengan menggunakan bagan garis waktu.

e. Grafik(*graps*)

Grafik merupakan media yang berupa gambar yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar. Grafik sering digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam penyajian data yang bersifat kuantitatif. Grafik juga memiliki beberapa bagian, yaitu:Grafik garis, Grafik batang, Grafik lingkaran dan Grafik gambar.

f. Kartun/Kalitur

Kartun juga sering digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi.

Media kartun hanya berupa gambar atau kartun yang berkaitan dengan materi yang hanya dapat menyampaikan pesan dari kartun tersebut.

g. Poster

Poster adalah media yang penting untuk menyampaikan pesan dan dapat memberi kesan tertentu bagi siswa ketika pendidik memberikan penjelasan mengenai materi.

h. Peta/Globe

Peta atau globe digunakan dalam menyajikan lokasi dan untuk mengkonkritkan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Kemudian didalam peta juga biasanya dilengkapi dengan keterangan mengenai gambar dan bentuk simbol. Peta atau globe sering digunakan dalam pembelajaran ips.

i. Papan Flanel

Papan flanel adalah papan yang berlapis kain flanel kemudian papan flanel dapat digunakan berkali-kali, karena papan flanel media yang digunakan untuk tempat menempelkan hasil kerja atau panjang karya siswa.

j. **Papan buletin**

Papan buletin hampir sama dengan papan flanel yang digunakan untuk memajang hasil karya siswa, tetapi papan buletin memberitahukan kejadian atau pesan dalam jangka waktu tertentu.

F. Tes Normatif

1. Apa yang dimaksud dengan media pembelajaran?
2. Jelaskan secara singkat fungsi dan manfaat media pembelajaran!
3. Ada berapa jenis media pembelajaran. Jelaskan secara singkat!
4. Apa kegunaan media pembelajaran?
5. Jelaskan pemanfaatan media pembelajaran dalam IPS!

BAB 8

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut: 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; 2) Mengetahui dan memahami konsep

dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial; 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat; 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah- masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat; 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Sebagai salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, pengembangan pendekatan pembelajaran menjadi faktor utama yang harus diperhatikan, pendidikan merupakan suatu proses generasi muda untuk dapat menjalankan kehidupan dan memenuhi tujuan hidupnya secara lebih efektif dan efisien. Pendidikan lebih daripada pengajaran, karena pengajaran sebagai suatu proses transfer ilmu belaka, sedang pendidikan merupakan

transformasi nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya.

Metode adalah salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Sebagai sebuah cara dan alat, maka akan sangat tergantung kepada keterampilan pemakainya serta kondisi dan keadaan yang dihadapi. Untuk mencapai suatu tujuan tertentu maka, sebuah alat harus difungsikan dengan baik oleh pemakainya. Dalam hal ini guru sebagai orang yang menggunakan alat atau metode mengajar harus memilih metode yang benar-benar dikuasainya dan dipandang tepat untuk diterapkan karena banyak sekali jenis-jenis metode dalam pengajaran. Salah satu metode dalam proses belajar mengajar adalah simulasi.

Metode inkuiri merupakan suatu strategi belajar mengajar yang mensiasati agar aspek-aspek komponen pembentuk sistem instruksional mengarah pada kearifan peserta diklat untuk mencari dan menemukan sendiri fakta, prinsip, dan konsep yang mereka butuhkan. Hal ini merupakan cara pembelajaran yang melibatkan peserta diklat dalam

proses kegiatan mental. Kegiatan tersebut dapat melalui diskusi, seminar, dan membaca sendiri agar peserta diklat dapat memahaminya dengan baik.

Secara prosedural, dapat dipilih pola pengajaran inkuiri kelas. Kegiatan yang pertama adalah pembukaan atau pemanasan berupa penjelasan singkat bahan ajar atau pola kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan, dilanjutkan dengan penyampaian masalah. Dalam kegiatan ini guru menuntut siswa mencari jawaban sementara dengan melakukan analisis (klasifikasi, mencari data atau fakta pendukung jawaban sementara, dan mencari bukti kebenaran fakta atau data). Pola tersebut dapat disederhanakan dengan metode tanya jawab terarah, yakni guru mengajukan pertanyaan atau pernyataan yang dapat memancing tanggapan siswa. Kegiatan tanya jawab ini berlanjut sampai target sasaran dianggap sudah memadai.

Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan

memahami materi pelajaran. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mudlofir dkk. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Ali, Muhammad. 2007. *Teori dan Praktik Pembelajaran Pendidikan Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Ali, Muhson. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol 8 No.2
- Arief S , Sadiman dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali Pers
- Azhar Arsyad.2010.*Media Pembelajaran*.Jakarta: Rajawali Pers
- Danim, Sudarbuan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Depdiknas.
- Djamarah, B,S & Zain, A. 2006. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasanah, Uswatun. 2015. Konsep Gurunya Manusia dalam Perspektif Munif Chatib. *Jurnal Elementary Volume I Edisi II Juli*. Metro: STAIN Jurai Siwo.

Husniyatus Salamah Zainiyati.201. *Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT konsep dan aplikasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : Kencana

<http://digilib.iainkendari.ac.id/562/3/BAB%20II.pdf>.

(t.thn.). Diambil kembali dari digilib.iainKendari.ac.id.

<http://repository.uinsuska.ac.id/4669/3/BAB%20II.pdf>.

(t.thn.). Diambil kembali dari repository.uinsuska.ac.id.

Kusnandar, Amir. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar/MI Kelas 5*. Semarang:Grasindo.

Nurhayati, Eti. 2011 *Psikologi Pendidikan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Permana, Septian Aji. 2016. *Filsafat Pendidikan; Pengantar Filsafat Pendidikan IPS Kontemporer*. Yogyakarta: Cognitora.

Rahmaniah, A. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Pendidikan Dasar*. *Madrasah*, 94-112.

Rivai, Sudjana 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sanjaya Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Schaefer, R. T. 2004. *Sociology: A brief introduction*. Boston: McGraw-Hil
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sudatha, I Gde Wawan & Tegeh, I Made. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Suhanadji dan Tjipto, Waspodo. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suradisastra, Djodjo dkk. 1992. *Pendidikan IPS III*. Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Susilana, Rudi & Riyana, Capi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Talizaro, Tafonao. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2 No.2
- Tusriyanto. 2014. Pembelajaran IPS SD/MI. Yogyakarta: Kaukaba.
- Wiarso, Giri. 2016. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani, Yogyakarta: Laksitas.
- Yusnaldi, Eka. 2019. *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Medan : Perdana Publishing

BIOGRAFI PENULIS



Nashrullah adalah nama penulis buku ajar ini. Penulis lahir pada tanggal 07 Januari 1982 di Kota Palu, Provinsi Sulawesi Tengah. Penulis menempuh pendidikan sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 2 Palu dan tamat pada tahun 1994. Setelah tamat di SD, Penulis melanjutkan jenjang MTs dan Aliyah di Ponpes Islam Al-Mukmin di Kota Solo dan tamat pada tahun 2000. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta dan tamat pada tahun 2005. Tahun 2007 penulis melanjutkan studi di Universitas Negeri Yogyakarta dengan mengambil jurusan S2 Pendidikan Dasar dan tamat pada tahun 2009. Tahun 2014 penulis melanjutkan studi S3 dengan mengambil jurusan Ilmu Pendidikan

konsentrasi pendidikan dasar di Universitas Negeri Yogyakarta.

Saat ini penulis aktif sebagai tenaga pengajar dan dosen tetap di Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FKIP, Universitas Tadulako. Mata kuliah yang diampu antara lain Konsep Dasar IPS SD, Pendidikan IPS SD, Pembelajaran IPS SD, Konsep Dasar PKn, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Selain mengajar, penulis juga aktif melakukan riset, kegiatan pengabdian serta melaksanakan tugas-tugas tambahan yang diamanahkan.

BARU-_A5_BUKU_AJAR_PEMBELAJARAN_IPS_2022.pdf

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

3%

★ ika-muslimah.blogspot.com

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On