

BAB I PENDAHULUAN

A. Hakekat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berasal dari bahasa asing yaitu *social studies* yang merupakan suatu bidang studi (*broadfield*), yakni kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran, seperti ilmu bumi, ekonomi-politik, sejarah, antropologi, dan sebagainya. Mata pelajaran-mata pelajaran tersebut dianggap memiliki ciri-ciri yang sama, karena itu dipadukan menjadi satu bidang studi tersendiri. IPS merupakan paduan dari ilmu-ilmu sosial, atau dapat juga dikatakan bahwa IPS mengambil bahan-bahan dari ilmu-ilmu sosial. Sekalipun demikian jumlah dan bagian isi ilmu sosial yang diperlukan bagi pengajaran tentang suatu pokok bahasan tidaklah sama, karena harus disesuaikan dengan tujuan pengajaran dan perkembangan anak didik. Jadi tidak ada keharusan bahwa semua ilmu sosial perlu diturunkan dalam setiap pokok bahasan IPS.

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 satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu

tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Oemar Hamalik (1992:3) mengemukakan bahwa IPS masih bersifat elementer bersifat dasar dan fundamental belaka. Pada tingkat yang lebih tinggi ilmu ini sudah berkembang sedemikian rupa, karena itu IPS yang dipelajari pada perguruan tinggi disebut dengan istilah lain yaitu *social science*. Menurut Muhammad Numan Soemantri (2001:74), pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

IPS sebagai salah satu program pendidikan disebut sebagai *syntetic science*, karena konsep, generalisasi dan temuan ilmiahnya ditentukan dan diobservasi setelah fakta yang terjadi. Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan adaptasi, seleksi, modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (HISPISI Yogya, 1991). IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan ketrampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah.

Mata pelajaran IPS bertujuan 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 kehidupan masyarakat (Nursid Sumaatmaja, 1980: 20). Berdasarkan Permendiknas nomor 22 tahun 2006, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji

seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Sementara itu, ruang lingkup dari mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek : manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; sistem sosial dan budaya; dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Secara rinci, 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 pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut (Awan Mutakin, 1998: 2):

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.

Pendidikan IPS sebagai bagian dari pendidikan secara umum memiliki peran penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Secara khusus Pendidikan IPS turut

serta berperan dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berfikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif dalam menanggapi gejala dan masalah sosial yang berkembang dalam masyarakat yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi di era global.

Dalam Djojo Suradisastra (1991: 17) menyatakan bahwa IPS lahir dari keinginan para pakar pendidikan untuk “membekali” para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dan dunianya. Perkembangan seperti itu dapat membawa berbagai dampak yang luas. Karena luasnya akibat terhadap kehidupan maka lahir masalah yang seringkali disebut masalah sosial. Peserta didik perlu menyadari tantangan-tantangan menghadapi gejala-gejala yang seperti itu. Pada dasarnya, IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Yang menjadi pokok kajian IPS ialah tentang hubungan antarmanusia, sedangkan latar telaahnya adalah kehidupan nyata manusia. Secara umum pembelajaran IPS akan melibatkan peserta didik dengan lingkungan disekitarnya dengan menumbuhkembangkan kesadaran dan kepekaan tentang gejala dan masalah sosial.

Permasalahan pembelajaran IPS yang selama ini yang ada di lapangan bahwa IPS selain hanya berisi penguasaan hafalan juga banyak terjadi miskonsepsi karena proses pembelajaran hanya terpusat pada guru saja, materi yang tidak mutakhir sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS dan terjadi kontradiksi materi dengan kenyataan. Udin Winataputra (2006: 2) memberikan formulasi konsep bahwa pembelajaran IPS di Indonesia di masa depan yaitu: 1) IPS diperlakukan sebagai knowledge system yang terintegrasi, 2) IPS bersifat interdisipliner dalam rangka menciptakan kompetensi warganegara sebagai pelaku sosial, 3) IPS dapat diperlakukan sebagai pembelajaran yang tematis, 4) Menggunakan TI sebagai aspek tambahan dalam pembelajaran.

IPS di Sekolah Dasar disampaikan secara terpadu yang kemudian di sebut IPS Terpadu. Pendidikan IPS di SD telah mengintegrasikan bahan pelajaran dalam satu

bidang studi. Hingga sekarang, bahwa buku-buku IPS untuk SD telah memasukkan setidaknya lima sub bidang studi, yakni Sejarah, Geografi, Politik, Hukum, dan Ekonomi. Guru-guru mata pelajaran di SD-pun telah disiapkan secara khusus, seperti SPG, dan PGSD. Pengembangan kurikulum PIPS untuk sekolah dasar telah cukup lama dikembangkan. Format sistemnya lebih matang dibandingkan kurikulum PIPS untuk tingkat SMP.

Ada beberapa tujuan pembelajaran IPS di SD (Saucier, 1951: 325-327) sebagai berikut.

1. Mengembangkan intelegensi sosial.

Untuk mengembangkan kecerdasan sosial anak, cara dalam memperoleh suatu informasi lebih penting daripada jumlah informasi yang bisa mereka peroleh. IPS seharusnya melengkapi anak dengan berbagai macam pengalaman penting yang akan meningkatkan dan memperkaya bekal pemahaman mereka dan mengembangkan kebiasaan mereka untuk berpikir.

2. Mengembangkan sikap sosial.

Ketika anak mulai bersekolah, masing-masing anak memiliki sikap yang membedakan dirinya dengan orang lain. Sikap ini mengakar kuat sebagai karakternya, yang terbentuk oleh kehidupannya dalam keluarga dan masyarakatnya. Akan tetapi, tanpa menyadari hal ini, guru IPS seringkali mengorbankan sikap siswa hanya sekedar untuk menyampaikan informasi.

Dalam Standar Isi BSNP 2006 dituliskan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar ditempuh dengan cara mengenalkan masalah-masalah sosial melalui pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi dan memecahkan permasalahan sosial tersebut. Permasalahan sosial menjadi semakin kompleks sejalan dengan arus globalisasi yang ditandai dengan kemajuan di bidang ilmu dan teknologi. Kaitannya dengan budaya, globalisasi menjadikan budaya lokal semakin terpinggirkan dan digantikan dengan budaya global. Oleh karena itu, pembelajaran IPS di sekolah dasar yang sebagian materinya berkaitan dengan kondisi sosial budaya

masyarakat setempat diharapkan dapat berperan untuk menjaga kelestarian dan eksistensi budaya lokal.

Seperti yang telah disebutkan di atas, dalam kehidupan sehari-hari, banyak masalah sosial yang luas dan kompleks yang segera membutuhkan penyelesaian. Tentu saja, anak-anak usia pendidikan dasar belum sampai pengetahuan dan tingkat pemecahannya untuk turut serta memecahkan masalah-masalah tersebut. Akan tetapi, mereka perlu memahami masyarakat dan kondisi-kondisi yang dapat menyebabkan munculnya permasalahan tersebut.

Selain itu, pembelajaran IPS di Sekolah Dasar diharapkan juga mampu mengantarkan anak menjadi warga negara yang baik, mengajar anak bagaimana berpikir, dan menyampaikan warisan kebudayaan kepada anak.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS di SD dapat berlangsung efektif apabila siswa dapat berinteraksi langsung dengan obyek, peristiwa, situasi dan kondisi kehidupan sehari-hari melalui sumber belajar. Proses pembelajaran harus dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mampu mengembangkan potensinya secara optimal, sehingga dalam proses pembelajaran terjadi *transfer of learning*, *transfer of training*, dan *transfer of principles*.

Lewat kegiatan pembelajaran IPS di sekolah dasar, sesuai dengan tingkat perkembangan psikologisnya, siswa diajak masuk dalam dan sekaligus menghayati situasi sosial. Harapannya, siswa terpandu dengan baik untuk dapat aktif berpengetahuan, siap menjadi manusia yang mampu beradaptasi dengan kondisi lingkungannya. Dengan kata lain, mereka disiapkan agar mampu berfungsi dan berperan dalam menghadapi seluruh kehidupannya, dan mampu menjadi manusia yang berkarakter. Manusia yang berkarakter adalah manusia yang memiliki bobot memadai, baik ditinjau dari dimensi individual maupun sosial.

B. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS terdiri dari beberapa ilmu sosial, diantaranya adalah sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi.

a. Sejarah

Dalam Fakhi Samlawi (1998:11), sejarah berkaitan dengan peristiwa masa lalu. Sejarah merekam sejumlah aspek kejadian, baik aspek sosial, budaya, geografi, ekonomi, maupun politik. Oleh karena itu sejarah sering dipandang sebagai fondasi atau komponen dari semua ilmu sosial. Konsep utama dalam sejarah adalah waktu dan kejadian. Namun tidak semua hal tentang masa lalu dapat disebut sejarah. Cerita atau dongeng yang bersifat fiktif tentang masa lalu atau diragukan fakta pembuaktiannya tidak tepat untuk dapat disebut sejarah sebagai pengajaran. Sejarah yang baik menceritakan tentang orang dan kejadian dalam semangat pengkajian sehingga mendorong pendengar atau pembacanya berfikir kritis tentang apa yang benar-benar terjadi, mengapa, dan apa artinya. Jadi sejarah sebagai ilmu sosial harus membangkitkan kajian kritis terhadap peristiwa masa lalu.

Sejarah memberikan ilmu pengetahuan sosial tentang kumpulan pengetahuan masa lalu, yang memberikan pandangan bermakna terhadap apa yang sedang terjadi pada saat ini dan apa yang diharapkan pada masa datang. Hal ini dapat merupakan penjelasan tentang hubungan sebab akibat dari peristiwa (kejadian). Peristiwa-peristiwa tidak pernah terjadi dalam suatu kekosongan, melainkan ada sesuatu yang harus menimbulkan peristiwa dan ada sesuatu yang lain yang akan dipengaruhi olehnya.

Salah satu kendala yang dihadapi oleh guru adalah memilih konsep sejarah dan memberi arah atau makna bagi siswa dan kehidupannya. Hal yang tidak diharapkan adalah bila para siswa belajar semua kumpulan pengetahuan sejarah sebagai hapalan belaka. Pengetahuan sejarah atau peristiwa-peristiwa sejarah tersebut harus diseleksi, sesuai dengan kelayakan usia siswa dan kebermaknaannya untuk masa sekarang dan mendatang. Para siswa perlu dilatih menemukan hubungan antara peristiwa sehingga mereka dapat menggunakan alat-alat pengkajian mereka sendiri untuk menentukan bagaimana pilahan-pilahan informasi itu cocok satu sama lain.

b. Geografi

Fakhi Samlawi (1998: 12) menjabarkan bahwa geografi merupakan ilmu sosial yang memiliki kajian tentang ruang dan jarak yang menjadi tempat tinggal manusia. Selain itu juga berkaitan dengan konsep wilayah (*region*), bermakna suatu daerah yang meliputi jarak/luas tertentu. Konsep-konsep lain yang seringkali digunakan dalam pengetahuan geografi adalah lokasi, posisi (kedudukan), situasi, tempat (*site*), distribusi dan perancangan. Menentukan lokasi atau menemukan suatu tempat di permukaan bumi ini memerlukan ketrakaitan dengan tempat-tempat yang diketahui. Posisi (kedudukan) saat ini ditentukan oleh garis *latitude* dan *longitude*. Sementara itu tempat (*site*) merujuk pada lokasi dari suatu tempat yang pasti dengan suatu gambaran atau sumber-sumber daya setempat. Distribusi (pembagian) berarti di mana orang-orang hidup di atas bumi, sedangkan *arrangement* (perancangan) merujuk pada bagaimana benda-benda ditempatkan di tempat orang-orang hidup.

Para ahli geografi dapat melakukan inkuiri (pengkajian) dalam bentuk pembuatan peta atau membandingkan persamaan dan perbedaan antara daerah-daerah di dunia. Geografi pun dapat mengkaji gambaran fisik dari daerah, faktor-faktor cuaca, kepadatan penduduk, sumber-sumber alam, penggunaan tanah, produksi pertanian, industri, ekspor, dan impor. Geografi mendorong para siswa untuk belajar bagaimana berbagai faktor di suatu daerah, baik fisik maupun budaya, saling berinteraksi.

Geografi memberikan ilmu pengetahuan sosial tentang hubungan interaksi antara orang-orang dan ruang/tempat dan jarak. Bagaimana orang-orang mempengaruhi tempat di mana dia tinggal dan bagaimana tempat-tempat itu mempengaruhi orang-orang yang hidup disitu.

c. Ekonomi

Fakhi Samlawi (1998: 14) menjabarkan bahwa perhatian utama seorang ahli ekonomi adalah pada kemampuan masyarakat untuk menyesuaikan kebutuhan mereka yang tidak terbatas kepada sumber-sumber daya mereka yang terbatas.

Seorang ahli ekonomi tertarik pada tindakan masyarakat dalam menggunakan sumber-sumber daya, baik sumber daya manusia maupun sumber daya fisik (alam), dalam menghasilkan barang dan jasa dan pendistribusiannya pada masyarakat. Ia akan mencari jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tentang apa, bagaimana, kapan, dan untuk siapa memproduksi sumber daya itu. Tugas utama ilmu ekonomi adalah menjelaskan persamaan-persamaan esensial dan hakikat-hakikat perbedaan dalam kehidupan ekonomi pada masyarakat yang berbeda itu, sehingga seseorang dapat memahami dengan lebih baik tentang kondisi-kondisi tempat dia hidup dan memahami alternatif-alternatif yang terbuka baginya.

Konsep-konsep yang paling dasar dalam ilmu ekonomi adalah kelangkaan (*scarcity*), spesialisasi (*specialization*), saling ketergantungan (*interdependence*), pasar (*market*), dan kebijaksanaan umum (*public policy*). Kelangkaan berarti bahwa suatu pilihan harus dibuat dalam pengalokasian sumber-sumber daya material, yakni karena ketidakcukupan sumber-sumber daya tertentu, apakah uang, waktu, atau minyak bumi, yang ingin digunakan masyarakat sesuai keinginannya, sehingga masyarakat harus membuat pilihan.

Konsep spesialisasi merujuk pada pembuatan pilihan yang sepenuhnya atau sesutuhnya hanya pada satu macam tugas. Misalnya dalam sebuah perusahaan pakaian jadi, Beni bekerja hanya memotong kain, Budi hanya menjahit, dan Eli yang menyetrika dan membungkusnya. Tiap-tiap pekerja sudah secara spesialisasi atau secara khusus hanya mengerjakan satu tugas khususnya.

Konsep pasar berarti ada perimbangan antara kebutuhan terhadap barang dan jasa yang telah dihasilkan atau disediakan. Konsep saling ketergantungan (*interdependence*) menggambarkan adanya ketergantungan/keterkaitan antara seseorang dengan lainnya. Seseorang tidak dapat menghasilkan semua hal yang dibutuhkan dan ia tergantung pada jasa orang lain. Baju, sepatu, buku, alat tulis, makanan, juga pelayanan jasa (transportasi, telepon, pendidikan, dsb.) yang anda butuhkan sehari-hari tentu tidak akan dapat anda penuhi sendiri, sehingga anda akan tergantung pada barang-barang dan jasa yang disediakan oleh orang lain. Sementara

itu, konsep kebijaksanaan umum adalah suatu pola membuat keputusan yang menentukan apa yang akan dan tidak akan diproduksi atau dilakukan.

Seorang ahli ekonomi dapat melakukan pengumpulan dan analisis data tentang sistem ekonomi. Sistem ekonomi yang dimaksud adalah pola atau tatanan atau mekanisme kehidupan perekonomian. Ahli tersebut dapat melakukan penelitian untuk menentukan bagaimana sistem ekonomi berkembang dan berubah. Penelitian lainnya dapat dilakukan dengan meneliti lembaga-lembaga ekonomi seperti konsumen, bisnis, pemerintah atau pasar. Misalnya seorang peneliti atau pengamat ekonomi dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti: Apa dan bagaimana yang banyak dibeli oleh konsumen? Tipe industri apa yang sekarang ini sedang berkembang? Program ekonomi apakah yang sekarang ini didukung oleh pemerintah? Bagaimana pengaruh krisis moneter terhadap daya beli dan kesejahteraan masyarakat?

Seorang pengkaji ekonomi dapat juga meneliti efisiensi sistem ekonomi untuk menentukan apakah perkembangan ekonomi secepat yang diharapkan dalam kondisi saat ini. Ia juga dapat melakukan ramalan tentang kegiatan ekonomi masyarakat di masa depan apakah akan naik atau turun.

Menurut Skeel (Fakhi Samlawi, 1998: 16) menuturkan bahwa sumbangan ilmu ekonomi terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk menyediakan pengetahuan tentang bagaimana masyarakat memutuskan untuk menggunakan dan mengalokasikan sumber-sumber daya mereka, bagaimana sistem ekonomi berkembang dan berjalan, dan tentang masalah-masalah yang dihadapi oleh orang-orang dan sistem ekonomi ketika mereka mencoba memenuhi kebutuhannya. Para siswa akan menyadari bagaimana sumber daya yang terbatas akan menyebabkan mereka membuat keputusan tentang bagaimana sumber daya mereka digunakan.

d. Sosiologi

Dalam Fakhli Samlawi (1998:19) dijelaskan bahwa para ahli sosiologi menaruh perhatian pada perilaku dan lembaga serta interaksi antar individu dan

kelompok/asosiasi dalam bermasyarakat. Sosiologi mengamati keanggotaan orang-orang dalam kelompok, seperti dalam keluarga, sekolah, lembaga agama, dan pemerintah. Mereka mengkaji tentang kelompok-kelompok, misalnya tentang organisasi internalnya, proses pemeliharaan keutuhan kelompok itu, dan hubungan si antara anggota-anggotanya. Para ahli sosiologi itu juga mengkaji pengaruh kelompok tersebut terhadap para anggotanya, untuk mengenali perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh para anggotanya.

Para sosiolog dapat menyumbangkan pengetahuan tentang lembaga-lembaga sosial (*social institution*). Mereka pun dapat mengkaji tentang keanggotaan, perilaku, tujuan, norma, nilai, peran, kekuasaan, dan lokasi. Mereka dapat menggambarkan proses sosial (*social process*) dari interaksi yang paling sederhana ke sosialisasi, kerjasama, persaingan (kompetisi), dan pertentangan (konflik). Mereka dapat juga menjelaskan mengapa para anggota suatu kelompok berperilaku seperti itu.

Konsep-konsep utama dalam sosiologi mencakup kelompok (*group*), lembaga (*institution*), peran (*role*), norma (*norm*), nilai (*value*), sosialisasi (*socialization*), dan masyarakat (*society*). Konsep kelompok (*group*) menunjukkan sejumlah orang yang hidup bersama dalam mencapai satu tujuan atau karena mereka mengikuti tatanan nilai yang sama. Konsep lembaga atau pranata (*institution*) merujuk bukan hanya kepada lembaga dalam arti wadah atau badan. Lembaga atau pranata sosial menurut Soerjono Soekanto adalah himpunan dari norma-norma dari segala tindakan yang berkisar pada suatu kebutuhan pokok di dalam kehidupan masyarakat. Jadi pranata sosial pada dasarnya bermula dari adanya kebutuhan-kebutuhan manusia yang perlu dipenuhi, yang pemenuhannya memerlukan keteraturan. Lembaga atau pranata sosial itu misalnya lembaga keluarga. Lembaga ekonomi, lembaga pendidikan, lembaga politik, dan lembaga agama.

Peran (*role*) sebagai konsep sosiologi dapat diartikan sebagai fungsi peran oleh seseorang dalam suatu lembaga sesuai dengan kedudukan atau statusnya. Sosialisasi dapat diartikan sebagai proses membantu individu melalui belajar dan menyesuaikan diri, bagaimana cara hidup dan bagaimana cara berfikir kelompoknya, agar dapat

berperan dan berfungsi dalam kelompoknya. Dengan kata lain sosialisasi merupakan proses mempelajari norma, nilai, peran, dan semua persyaratan lainnya yang diperlukan untuk memungkinkan partisipasi yang efektif dalam kehidupan sosial.

Konsep norma (*norm*) merujuk tatanan normatif yang diharapkan dari individu dalam suatu peran. Norma menurut Robert MZ Lawang dalam Fakhri Samlawi (1998: 20) adalah patokan perilaku dalam suatu kelompok tertentu. Norma memungkinkan seseorang untuk menentukan terlebih dahulu bagaimana tindakannya itu akan dinilai oleh orang lain, dan norma ini merupakan kriteria bagi orang lain untuk mendukung atau menolak perilaku seseorang. Sementara itu nilai (*value*) adalah apa yang dianggap penting atau berharga bagi individu atau kelompok. Menurut Lawang nilai adalah gambaran mengenai apa yang diinginkan, yang pantas, yang berharga, yang mempengaruhi perilaku sosial dari orang yang memiliki nilai itu.

Sosiologi memerikan sumbangan kepada IPS berupa pemahaman tentang bagaimana lembaga-lembaga sosial berkembang dan bagaimana orang-orang berinteraksi di dalamnya. Para siswa dapat belajar tentang lembaga-lembaga tersebut dan bagaimana lembaga-lembaga tersebut mempengaruhi kehidupannya.

e. Antropologi

Dalam Fakhri Samlawi (1998: 21), beberapa konsep dasar antropologi meliputi kebudayaan (*culture*), adat istiadat (*custom*), etika (*ethics*), ras (*race*), tradisi (*traditions*), hukum (*law*), dan keyakinan (*beliefs*).

Kebudayaan adalah perilaku sekelompok orang sebagai hasil belajar. Adat istiadat atau kebiasaan adalah perilaku yang biasa atau diterima atau dipraktikkan dalam kelompok manusia. Etika adalah keputusan di dalam suatu kelompok tentang apa yang baik dan benar. Ras menggambarkan sekelompok besar orang yang mempunyai gambaran yang dapat dibedakan secara jelas dan membedakannya dari kelompok lainnya. Hukum adalah perangkat aturan yang resmi yang disetujui oleh suatu kelompok dan dijadikan sebagai pedoman perilaku. Keyakinan adalah kebenaran yang diterima yang kita pegang tanpa bukti yang positif. Tradisi adalah

keyakinan dan adat istiadat yang turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Antropologi memberikan sumbangan kepada ilmu pengetahuan sosial dengan memberikan pengertian tentang bagaimana kebudayaan berkembang dan mengapa kebudayaan tersebut berbeda. Antropologi membantu para siswa memahami bagaimana dan mengapa orang-orang mempunyai kebudayaan yang berbeda dengan kebudayaan mereka sendiri.

f. Ilmu Politik dan Pemerintahan

Ilmu politik merupakan ilmu yang mempelajari hal ihwal kenegaraan atau politik Fakih Samlawi (1998: 16). Untuk dapat memenuhi apakah ilmu politik dan apa konsep-konsep yang dibahas dalam ilmu politik, maka kita perlu terlebih dahulu memahami apakah politik itu. Miriam Budiarto dalam Fakih Samlawi (1998: 16) menyatakan bahwa politik adalah bermacam-macam kegiatan dalam suatu sistem politik (atau negara) yang menyangkut proses menentukan tujuan-tujuan dari sistem itu dan melaksanakan tujuan-tujuan itu.

Politik selalu menyangkut kepentingan tujuan-tujuan dari seluruh masyarakat (*public goals*) dan bukan tujuan pribadi seseorang (*private goals*). Pengambilan keputusan (*decision making*) mengenai apakah yang menjadi tujuan dari sistem politik itu dilakukan melalui seleksi antara beberapa alternatif dan penyusunan skala prioritas dari tujuan-tujuan yang telah dipilih itu. Untuk melaksanakan tujuan-tujuan itu perlu ditentukan kebijaksanaan-kebijaksanaan umum (*public policies*) yang menyangkut pengaturan dan pembagian (*distribution*) dan alokasi (*allocation*) kekuasaan dan sumber-sumber yang ada. Pelaksanaan kebijaksanaan-kebijaksanaan itu perlu dimiliki kekuasaan (*power*) dan kewenangan (*authority*), yang akan dipakai baik untuk membina kerjasama ataupun untuk menyelesaikan konflik yang mungkin timbul dalam proses ini.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik beberapa konsep pokok ilmu politik, yaitu: negara, kekuasaan, pengambilan keputusan, kebijaksanaan, dan pembagian

kekuasaan, demokrasi, dan lain-lain. Sementara itu Skeel Fakih Samlawi (1998:17) menambahkan konsep ilmu politik lainnya yang perlu difahami yaitu sosialisasi politik, keabsahan (*legitimacy*), kewenangan (*authority*) dan perilaku politik (*political behaviour*).

Negara adalah suatu organisasi yang meliputi wilayah, sejumlah rakyat dan mempunyai kekuasaan berdaulat ke luar atau ke dalam. Setiap negara memiliki sistem politik (*political system*) yaitu pola mekanisme (pelaksanaan) kekuasaan. Sedangkan yang dimaksud kekuasaan adalah hak dan kewenangan dan tanggung jawab untuk mengelola tugas tertentu. Kekuasaan (negara) mampu mempengaruhi tingkah laku orang atau kelompok lain sesuai dengan ketentuannya. Kekuasaan ini bisa berada pada tingkat nasional, kelompok, sosial, kelompok keagamaan, ataupun pada keluarga. Keabsahan (*legitimacy*) berkaitan dengan legalisasi dan penerimaan masyarakat. Sistem politik bersifat lebih tinggi daripada kekuasaan masyarakat.

Keputusan adalah penentuan pilihan di antara beberapa alternatif. Sedangkan istilah pengambilan keputusan (*decision making*) menunjuk pada proses yang terjadi sampai keputusan itu tercapai. Menurut Miriam Budiharjo dalam Fakih Samlawi (1998: 18), pengambilan keputusan sebagai konsep pokok ilmu politik menyangkut keputusan-keputusan yang diambil secara kolektif dan yang mengikat seluruh masyarakat. Sementara itu yang dimaksud kebijaksanaan (*policy*) adalah pola kebijaksanaan dan atau proses penentuan keputusan yang diambil oleh seorang pelaku atau kelompok politik (misalnya partai politik) dalam usaha memilih tujuan-tujuan dan cara-cara untuk mencapai tujuan-tujuan itu. Pihak yang membuat kebijaksanaan itu pada prinsipnya mempunyai kekuasaan untuk melaksanakannya, Sedangkan yang dimaksud pembagian dan alokasi (*distribution and allocation*) adalah pembagian dan penjatahan dari kekuasaan dalam masyarakat.

Yang dimaksud dengan sosialisasi politik adalah proses pembinaan politik masyarakat agar mereka memahami hal ihwal politik secara baik dan benar. Dengan kata lain, sosialisasi politik merupakan upaya agar warga masyarakat dapat berpartisipasi dalam sistem politik yang berlaku. Sementara itu, kewenangan

(*authority*) adalah hak yang sah dari individu-individu untuk melaksanakan kekuasaan terhadap orang lain. Sedangkan perilaku politik (*political behaviour*) adalah suatu cara yang dilakukan individu-individu dalam melaksanakan hak dan kewajibannya.

Sumbangan ilmu politik terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial adalah menyediakan informasi dasar mengenai proses, perilaku, dan lembaga-lembaga politik, juga tentang hubungan diantara warga negara, kebijaksanaan umum, dan gagasan-gagasan tentang pemerintahan, seperti demokrasi, keadilan dan kesamaan. Melalui IPS yang disumbang oleh ilmu politik ini para siswa dapat belajar bagaimana kejadian-kejadian politik berpengaruh pada kehidupan mereka begitu juga bagaimana mereka tersosialisasikan atau belajar untuk berpartisipasi di dalam sistem politiknya (negaranya).

BAB II

LABORATORIUM IPS TERPADU

A. Pusat Sumber Belajar

Ruang lingkup IPS itu tidak lain adalah kehidupan sosial manusia di masyarakat. Oleh karena itu, masyarakat inilah yang menjadi pusat sumber utama IPS. Aspek kehidupan sosial apapun yang kita pelajari baik itu sosial, ekonomi, budaya, sejarah, geografi, atau politik bersumber dari masyarakat. Materi IPS yang dapat dipelajari dan menjadi bahan pembelajaran, tidak hanya kehidupan nyata sesaat di masyarakat, melainkan juga meliputi cerita-cerita, novel, kisah-kisah tokoh terkenal yang dapat kita baca.

Adapun pusat sumber belajar antara lain :

1. Bahan bacaan seperti buku, surat kabar, majalah, dan makalah. Dari bacaan tadi dapat diperoleh berbagai pengetahuan termasuk di dalamnya pengetahuan social dan nilai-nilai yang bermakna dalam kehidupan ini.
2. Berita dan pemberitaan baik berkenaan dengan kehidupan social setempat (lokal) maupun pada tingkat daerah (regional), nasional dan juga dunia (global). Oleh karena itu, surat kabar, radio, dan televisi merupakan sumber berita serta pemberitaan yang menjadi pusat sumber belajar IPS. Peristiwa kehidupan sosial di tempat lain yang tidak dapat secara langsung kita saksikan dan kita amati melalui sumber tadi dapat kita ketahui, bahkan lebih jauh dapat kita analisis.
3. Dalam aspek sejarah, peristiwa-peristiwa kehidupan manusia yang telah lalu dan tidak kita alami sendiri serta bernilai bagi kehidupan kita saat ini merupakan salah satu pusat sumber belajar IPS. Peristiwa sejarah tersebut dapat kita pelajari dari benda-benda peninggalan masa lampau seperti prasasti, candi, dan bangunan lain. Bahkan dapat pula dipelajari dari sisa-sisa makhluk (tumbuhan dan hewan) yang telah membatu (fosil). Benda peninggalan tadi biasa disebut dokumen. Dari dokumen tersebut banyak hal bermakna yang

dapat kita pelajari, khususnya mengenai peristiwa masa lampau, baik yang bernilai positif yang membawa kebaikan maupun yang bernilai negatif yang membawa keburukan dalam kehidupan manusia masa lampau.

Proses belajar merupakan proses perubahan perilaku karena interaksi antara individu dengan sumber belajar; meliputi kawasan kognitif, psikomotor maupun afektif; suatu proses yang dapat terjadi kapan saja, di mana saja, dengan siapa/apa saja; dan dengan setting formal, non-formal ataupun informal. Sedangkan proses belajar dan pembelajaran meliputi : suatu kegiatan belajar seseorang tak dapat diwakili orang lain, harus dialami sendiri oleh orang yang belajar; terjadinya proses belajar tak harus selalu ada orang yang mengajar; peran guru (pembelajar) adalah menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar pada siswa (pebelajar); proses belajar hanya bisa terjadi jika ada interaksi antara pebelajar dengan sumber belajar; orang (guru) hanya salah satu jenis sumber belajar selain sumber-sumber belajar lain dan tugas utama guru adalah mengupayakan agar siswa dapat berinteraksi sebanyak mungkin dengan sumber belajar.

Dilihat dari sumber belajarnya dapat dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Sumber Belajar yang Dirancang (*By Design Learning Resources*)
2. Sumber Belajar yang Sudah Tersedia dan Tinggal Dimanfaatkan (*By Utility Learning Resources*).

Sedangkan sumber belajar dapat berupa:

1. Orang (guru, dosen, tutor, pustakawan, instruktur, tenaga ahli, peneliti, dll),
2. Bahan (buku teks, modul, transparansi (OHT), kaset audio, CD, slide suara, foto, film, CAI (Pembelajaran Berbantuan Komputer), dll),
3. Peralatan (OHP, proyektor slide, tape recorder, video/CD player, komputer, proyektor film, dll),

4. Latar/Lingkungan, seperti:

- a. Lingkungan fisik (gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, aula, bengkel, dll),
- b. Lingkungan non fisik (tata ruang belajar, ventilasi udara, cuaca, dll).

Proses pengembangan pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien apabila ditunjang dengan sumber belajar yang dikelola dengan baik lewat Pusat Sumber Belajar. Pusat Sumber Belajar (PSB) merupakan suatu unit dalam suatu lembaga (khususnya sekolah/universitas) yang berperan mendorong efektifitas serta optimalisasi proses pembelajaran melalui penyelenggaraan berbagai fungsi yang meliputi fungsi layanan (layanan sumber belajar, pelatihan, konsultasi pembelajaran, dll), fungsi pengadaan/ pengembangan, fungsi penelitian dan pengembangan, dll (www.pustekkom.depdiknas.go.id). Pusat sumber belajar sekolah adalah pengembangan dari perpustakaan sekolah sebagai tempat semua sumber belajar. PSB diharapkan dapat membantu siswa maupun guru untuk memperoleh data dan informasi serta pengetahuan untuk menunjang proses pembelajaran, mendorong munculnya kreatifitas dan untuk menambah wawasan (<http://www.sdplusalkautsar.sch.id>)

Tujuan utama dari PSB tersebut adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar secara maksimal dan melembaga. Sasaran PSB adalah :

1. Siswa, Mahasiswa, dan warga belajar
2. Guru, instruktur, widyaiswara, pamong belajar
3. Karyawan
4. Masyarakat Umum

Manfaat dari PSB adalah :

1. Memperluas dan meningkatkan kesempatan belajar
2. Melayani kebutuhan perkembangan informasi bagi masyarakat belajar

3. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok
4. Memberikan pelayanan dalam perencanaan, produksi, operasional, dan tindakan lanjutan untuk pengembangan sistem pembelajaran
5. Mendorong cara-cara belajar baru yang paling cocok untuk mencapai tujuan pembelajaran
6. Memajukan usaha penelitian yang perlu tentang penggunaan media pembelajaran
7. Melaksanakan latihan bagi para tenaga mengenai pengembangan sistem pembelajaran dan pemanfaatan TIK untuk pembelajaran
8. Menyediakan pelayanan produksi bahan pengajaran
9. Memberikan konsultasi untuk modifikasi dan desain fasilitas sumber belajar
10. Menyediakan pelayanan pemeliharaan atas berbagai macam peralatan
11. Fungsi pengembangan sistem pembelajaran
12. Fungsi pelayanan media pembelajaran
13. Fungsi produksi
14. Fungsi administrasi
15. Fungsi pelatihan

B. Arti Laboratorium IPS Terpadu

Laboratorium adalah unsur pelaksana teknis penunjang pelaksanaan tugas pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dalam satu cabang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sesuai dengan keperluan bidang ilmu /teknologi /kesenian tertentu.

Laboratorium dapat berupa bengkel, studio, rumah sakit, laut, pasar, hotel, pabrik, kebun, sawah, desa, sekolahan, dan perkantoran. Di samping sebagai tempat praktek mahasiswa dan tempat dosen /peneliti melakukan penelitian, laboratorium juga bisa digunakan oleh masyarakat untuk membantu memecahkan masalah mereka. Di sebuah universitas, laboratorium dipimpin oleh seorang dosen yang ditugasi sebagai kepala laboratorium.

Laboratorium IPS tentu saja berbeda dengan laboratorium IPA. Laboratorium atau “ruang IPS” bukan tempat untuk melakukan eksperimen seperti laboratorium IPA. Meskipun demikian dalam laboratorium IPS dapat dilakukan alat peraga dua atau tiga dimensi untuk pengajaran IPS.

Biasanya dalam laboratorium IPS disimpan atau disediakan berbagai alat peraga pengajaran dalam bentuk dua atau tiga dimensi (visual dan radio) seperti:

- a. Gambar-gambar dinding (pakaian adat, alat rumah tangga dan setiap suku di Indonesia atau dunia).
- b. Foto-foto peristiwa bersejarah atau tokoh sejarah (Indonesia atau Dunia).
- c. Peta-peta sejarah, geografis (informasi fisik bumi, sumber-sumber alam, ekonomi, mineral), peta dinding (informasi batas politik antar negara).
- d. Karya grafis (bentuk gambar grafik, bagan diagram) yang memuat informasi tentang penduduk (bangsa-bangsa atau kelompok etnis, ekonomi, sumber alam, agama, politik, sosial, sejarah (peristiwa ditempatkan dalam bagan atau poros bagan).
- e. Karya kerajinan (*craft work*) dalam visual tiga dimensi berupa model patung tokoh sejarah dari tanah liat, peta timbul dan sebagainya. Dalam laboratorium IPS ini model-model dapat dibuat oleh mahasiswa sendiri di bawah bimbingan guru. Bahan-bahan yang digunakan tidak saja dari tanah liat (lempung), tetapi juga malam berwarna (lilin), plastisin (dari bahan plastik mirip tanah liat tetapi tetap lunak), paper mache (bubur kertas dari koran-koran bekas). Dari bahan-bahan tersebut dapat dibuat juga diorama atau model-model lain sesuai dengan kebutuhan pengajaran IPS yang dikehendaki.
- f. Di laboratorium dapat disimpan dan digunakan juga peralatan elektronik audio seperti radio cassette, peralatan audio visual proyektor film, film layar lebar (*screen*). *Casette* dan film setiap waktu dapat diputar untuk didengar dan dilihat, misalnya, pidato-pidato bersejarah, lagu-lagu perjuangan atau lagu-lagu rakyat, film tentang peristiwa bersejarah atau film sejarah, film berita tentang kehidupan

ekonomi, sosial, politik suatu masyarakat tertentu. Laboratorium IPS bukan gudang untuk menyimpan semua benda tersebut di atas. Seperti halnya dengan perpustakaan, laboratorium ini adalah salah satu sumber belajar bagi siswa dan oleh karena itu harus dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam perencanaan strategi dan proses pembelajaran IPS.

C. Tujuan dan Manfaat Laboratorium Terpadu

Beberapa tujuan dan manfaat laboratorium terpadu diantaranya adalah :

1. Mewujudkan model pembelajaran berpusat pada siswa dengan pendekatan *interactive learning* (guru bertindak sebagai fasilitator), *integrated learning* dan berbagai pendekatan sesuai dengan karakteristik tiap – tiap mata pelajaran (metode pembelajaran nonkonvensional) yang mengarah pada optimalisasi pemanfaatan dan pengembangan potensi daerah.
2. Mewujudkan sekolah yang mampu menggunakan teknologi multimedia sebagai sarana pembelajaran yang efektif, saling mempengaruhi (*interactive*) dan terpadu (*integrated*) serta didukung perpustakaan yang memadai sebagai sumber belajar dan media pengembangan kreatifitas.
3. Mewujudkan laboratorium IPS sebagai tempat pengembangan praktikum dasar Pengetahuan Alam serta sebagai sarana pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (*natural science*).
4. Mewujudkan laboratorium IPS sebagai tempat mengenal sistem sosial serta sebagai tempat sarana pembelajaran ilmu pengetahuan social (*social science*).
5. Membekali siswa dengan beberapa macam ketrampilan formal berbasis kompetensi dan kecakapan hidup seperti tata boga, tata busana, desain grafis, Elektronik komputer (*hardware*) serta teknisi komputer (*software*).
6. Memenuhi kegiatan belajar mengajar yang mengarah pada optimalisasi pemanfaatan dan pengembangan potensi sekolah dan daerah.
7. Mewujudkan sistem pendidikan yang efektif, partisipatif dan akuntabel.

D. Fungsi Laboratorium Terpadu di Sekolah Dasar

Keberadaan laboratorium terpadu di Sekolah Dasar memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Agar siswa dapat mengenal sistem sosial serta sebagai tempat sarana pembelajaran ilmu pengetahuan social (*social science*).
2. Guru dapat membekali siswa dengan beberapa macam ketrampilan IPS yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Agar guru dapat mengoptimalkan pembelajaran yang sedang diajarkan.
4. Dapat menerjemahkan idea atau gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih realistik.
5. Pembelajaran dapat berlangsung secara efektif karena siswa dapat melihat secara langsung tentang gambar-gambar atau miniatur peninggalan sejarah.

E. Perencanaan Awal

Keberadaan Laboratorium IPS begitu krusial. Tidak cukuplah bila siswa sekedar hafal tenggang rasa itu ajaran mulya sebelum mereka dihadapkan langsung untuk membuat keputusan pada realitas bahwa anggota masyarakat masih membutuhkan hidup nyaman sehingga nilai kemanusiaan itu berarti tindakan nyata. Apakah artinya siswa mengerti organisasi itu sebagai fakta sosial bila mereka tidak secara intensif bergelut dalam organisasi sosial yang sesungguhnya. Apa gunanya siswa lancar menyebutkan isi deklarasi hak-hak asasi manusia kalau mereka tidak terlibat langsung dengan masalah-masalah hak-hak kemanusiaan yang dihadapi masyarakat di sekelilingnya. Apa manfaatnya ideologi Pancasila dan semboyan adiluhung pendiri bangsa Bhineka Tunggal Ika dipajang di setiap dinding kelas bila kita tetap saja terjebak pada ideologi sempit golongan yang melukai pluralitas dan menghambat kreatifitas bangsa. Apa maknanya hukum pasar bersaing sempurna kalau siswa tidak mengalami langsung transaksi penawaran dan permintaan dalam ekonomi pasar dalam keseharian untuk memenuhi kebutuhan mereka. Apa maunya kita menyatakan bersahabat dengan alam jika pemberitaan media masa menunjukkan

pola tindakan kita selalu direspon jawaban, bahasa murkanya Tuhan karena ulah cerobohnya kita dalam pengelolaan ekosistem alam semesta. Dan masih banyak serta banyak lagi gejala-gejala riil kehidupan sosial yang harus dijamah melalui laboratorium IPS secara langsung maupun tidak langsung dalam aktifitas pembelajaran keseharian para siswa. Alangkah indahnya pembelajaran di sekolah ini bila siswa itu memiliki wadah aktifitas yang representatif, mendapatkan waktu yang cukup dan kesempatan yang lebih luas untuk bergelut dalam kerumitan dan kompleksitasnya realitas sosial dalam struktur keilmuan yang jelas, agar dapat merasakan, menghayati, mengalami gejala sosial yang sebenar-benarnya ketika dan setelah mereka mendapatkan teorinya dalam pembelajaran di dalam kelas oleh para bapak dan ibu guru. Persoalan yang demikian ini layak mendapatkan penekanan sebab sistem penilaian pembelajaran sekolah yang berkualitas prima harus mampu menggeser jawaban lisan dan tulisan dari para siswa menuju sikap dan tindakan nyata.

Bila dalam pembelajaran program IPS, adanya laboratorium yang memadai tidak terabaikan lagi, tentu saja pantas bila Sumber Daya Manusia (SDM) siswa ke depan akan semakin tergarap dengan lebih baik. Dalam pembelajaran kata-kata bijak para ilmuwan pada akhirnya akan lebih cepat menjadi perbuatan kita. Kemudian akan lebih banyak paparan data yang menunjukkan meningkatnya kualitas hasil belajar siswa sehingga kita lebih berani lagi untuk mampu bersaing merebut peluang masuk ke perguruan tinggi, kepekaan sosial siswa akan semakin terasah lebih tajam lagi, social skill mereka akan semakin terlatih dengan baik, lebih banyak meringankan ketimbang membebani pasar kerja sehingga angka pengangguran dapat ditekan sampai pada batas limit yang aman. Globalisasi dunia memaksa kita terlibat dalam pergaulan pasar kerja internasional tidak dapat terelakkan lagi. Output institusi pendidikan kita tidak boleh lagi terombang ambing dalam arus gelombang sulit-susahnya pencarian lowongan kerja, sekaligus menepis terjadinya ironi rendahnya nilai jual dan harga diri tenaga kerja Indonesia dalam percaturan pasar bebas dunia.

BAB III

PENGADAAN ALAT-ALAT DAN BAHAN SEBAGAI MEDIA

A. Media dalam Pembelajaran IPS

Bovee dalam Hujair AH Sanaky (2009:3) mengatakan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman,2002: 6).

Latuheru(1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

B. Pemilihan Alat dan Bahan

Yang termasuk kedalam media bahasa ialah bahasa lisan dan bahasa tulis. Sedangkan yang tergolong kedalam yang non verbal misalnya gambar, diagram dan sebagainya. Sedangkan pembagian media menurut perkembangannya adalah sebagai berikut :

1. Media pengajaran yang sifatnya umum dan masih pada tingkat tradisional, misalnya papan tulis, buku-buku (baik buku teks, buku rujukan maupun majalah).

2. Media yang sifatnya “canggih”, yang misalnya digolongkan media audio-visual. Akan tetapi ada yang hanya bersifat visual saja, misalnya benda asli, model, gambar, lukisan, diorama, foto, carta, diagram, grafik, poster, dan lain-lain. Juga ada yang bersifat auditif belaka, misalnya radio dan tape recorder.
3. Yang bersifat pembaharuan, dengan melibatkan berbagai sarana permesinan yang memungkinkan siswa belajar mandiri. Dalam kelompok ini mungkin penggabungan komputer dengan televisi dan lain-lain.

Masing-masing alat media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Akan tetapi secara umum dapat pula kita menelaah berapa kriteria yang dapat dijadikan pegangan dalam memilih media pengajaran. Sehubungan dengan ini Preston dan Herman menyodorkan beberapa pegangan dalam memilih media pengajaran. Di bawah ini akan diuraikan beberapa jenis media yang diteliti dalam pengajaran IPS (Preston dan Herman, 1981). Seperti telah disebutkan terdahulu hendaknya dipilih media yang mendorong pencapaian tujuan pengajaran. Dari uraian terdahulu kita menyadari bahwa bahan belajar pun diturunkan dari tujuan pengajaran. Sifat bahan belajar yang dapat diturunkan dari tujuan pengajaran juga mempengaruhi pemilihan media. Misalnya apabila yang menjadi tujuan pengajaran adalah bertalian dengan sejarah maka mungkin gambar-gambar yang agak mendekati. Dalam belajar yang menjadi arah berpikir.

Media yang dipilih ialah yang dapat memberikan tingkat belajar yang bermakna, untuk masing-masing siswa yang berbeda. Media yang dipilih adalah yang dapat mendorong penggunaan sarana yang telah ada. Dengan demikian apabila terdapat media yang baru perlu direnungkan keuntungannya dan kerugiannya.

Biasanya kecanggihan yang unggul hanya untuk bidang tertentu. Apa yang diuraikan di atas dapatlah diringkas dan disimpulkan bahwa kriteria pemilihan media adalah :

1. Dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien
2. Dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis

3. Dapat melayani kebutuhan siswa yang berbeda-beda
4. Tidak memilih media hanya karena media tersebut baru, canggih, dan atau populer.

Selanjutnya kesimpulan lain dari uraian dengan melihat indera mana yang paling di pacu kita memperoleh :

1. Media audio-visual, dapat juga hanya bersifat audio saja atau visual saja.
2. Media taktik, terutama melalui rabaan dan sejenisnya.

Apabila yang dijadikan dasar pembagian adalah bagaimana bentuk pesan maka kita memperoleh :

1. Media verbal, menggunakan bahasa baik lisan maupun tertulis (tulisan tangan atau cetak, terutama cetak)
2. Media non verbal

C. Macam-macam Alat dan Bahan yang Diperlukan

Adapun macam-macam alat dan bahan yang diperlukan dalam penyediaan laboratorium IPS terpadu antara lain:

1. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak antara lain: teks, grafik, foto atau representasi fotografik dengan karakteristik media hasil cetak:

- a. Teks dibaca secara linear
- b. Menampilkan komunikasi searah dan reseptif
- c. Ditampilkan secara statis atau diam
- d. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip pembahasan
- e. Berorientasi atau berpusat pada siswa.

Pendekatan yang berorientasi pada siswa adalah pendekatan dalam belajar yang ditekankan pada ciri-ciri dan kebutuhan siswa secara individual. Sedangkan lembaga pendidikan dan para pengajar berfungsi dan berperan sebagai

penunjang saja. Sistem pendekatan yang berorientasi pada siswa ini didesain sedemikian rupa. Sehingga siswa dapat belajar dengan sistem yang luwes yang diarahkan agar siswa dapat membenentuk gaya belajarnya masing-masing. Dalam hal ini guru dan lembaga berperan sebagai penunjang, fasilitator dan semangat pada siswa yang sedang belajar.

f. Informasi dapat diatur atau ditata ulang oleh pemakai

2. Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual penyajian pengajaran secara audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti , mesin proyektor film, tape rekorder, proyektor visual yang lebar dengan karakteristik sebagai berikut :

- a. Bersifat linear
- b. Menyajikan visual yang dinamis
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang
- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behafiorisme dan kognitif
- f. Berorientasi pada guru.

Pendekatan yang berorientasi pada guru atau lembaga adalah sistem pendidikan yang konvensional dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan penuh oleh para guru dan staf lembaga pendidikan. Dalam sistem ini guru mengkomunikasikan pengetahuannya kepada siswa dalam bentuk pokok bahasan dalam beberapa macam bentuk silabus. Biasanya pembelajaran berlangsung dan selesai dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan metode mengajar yang dipakai tidak beragam bentuknya, biasanya menggunakan metode ceramah dengan pertemuan tatap muka (*face to face*)

3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *micro-prosesor*. Berbagai aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer assisted instruction*. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial, penyajian materi secara bertahap, drills end practice latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya, permainan dan simulasi (latihan untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari dari, dan basis data. Sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan pengetahuan sesuai dengan keinginan masing-masing). Sedangkan karakteristik media hasil teknologi yang berdasarkan computer:

- a. Dapat digunakan secara acak, non-sequensial atau secara linear
- b. Dapat digunakan sesuai keinginan siswa atau perancang
- c. Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan simbol dan grafik
- d. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini
- e. Berorientasi pada siswa dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi

4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi computer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random akses memori yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan paralel (alat-alat tambahan), seperti: video disk player, perangkat keras untuk bergabung dalam suatu jaringan dan sistem audio.

- a. Dapat digunakan secara acak, sequensial, dan linear.
- b. Dapat digunakan sesuai keinginan siswa, bukan saja dengan direncanakan dan diinginkan oleh perancangnya.

- c. Gagasan disajikan secara realistik sesuai dengan pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa dan dibawah pengendalian siswa.
- d. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktifisme ditetapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.
- e. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pengetahuan itu digunakan.
- f. Bahan-bahan pelajaran melibatkan interaktif siswa.
- g. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

D. Cara Pengadaan Alat dan Bahan Laboratorium IPS Terpadu

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan alat dan bahan laboratorium IPS Terpadu antara lain :

1. Pembelian

Membeli berarti tidak terjadi proses desain oleh pengguna, media yang sudah ada langsung dimanfaatkan oleh pengguna. Beberapa media dengan berbagai materi pelajaran sekolah dengan berbagai jenjang pendidikan sudah dapat dijumpai di beberapa toko buku, atau di toko yang khusus menjual alat-alat dan media pembelajaran. Media yang mudah kita jumpai terutama yang berhubungan dengan sains dan pelajaran IPS misalnya: torso berupa bentuk kerangka manusia, mikroskop, lup, make up, dan kit alat-alat praktikum. Pada pembelajaran IPS misalnya : globe, peta, dll. Tugas pengguna adalah memilih media yang tepat dengan kebutuhan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi pembelajaran.

Contoh pembelian media belajar adalah dengan menggunakan BOS buku yang saat ini sedang banyak dibicarakan. Pemerintah memberikan dana bantuan pada sekolah agar sekolah bias membeli media buku pelajaran dari penerbit dan dengan pembagian keuntungan yang meringankan siswa untuk membeli atau meminjam buku.

Pada jenis pengadaan sarana dan prasarana sekolah yang dengan pembelian sendiri, semua spesifikasi teknis, standar kualitas akan mudah direalisasi dan dikontrol, karena kewenangan penuh ada pada tim pengadaan sarana dan prasarana sekolah. Hal demikian tidak selalu terjadi pada jenis pengadaan sarana dan prasarana sekolah yang proses pengadaannya dengan meminta sumbangan dan mendapat bantuan dari pemerintah. Oleh karena itu, agar spesifikasi teknis, standar kualitas dan utilitas sarana dan prasarana yang proses pengadaannya dengan meminta sumbangan atau bantuan dari pemerintah tidak mengalami deviasi, perlu dibuat proposal yang jelas.

2. Sumbangan

Sumbangan mengenai alat dan bahan yang dipergunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dapat diperoleh baik dari pemerintah itu sendiri atau dari sumbangan sukarela dari masyarakat. Sumbangan dari pemerintah dapat berupa BOS. Sekolah mendapatkan BOS yang digunakan untuk melengkapi media pembelajaran IPS sesuai ketentuan media yang sudah dianjurkan dari pemerintah. Selain itu pengadaan media pembelajaran dapat diperoleh dari sumbangan sukarela dari masyarakat, guru, orang tua murid baik yang berupa materi maupun dana. Sekolah dapat merealisasikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran di sekolah.

3. Pinjaman

Pengadaan alat dan bahan laboratorium IPS dapat pula dengan pinjaman. Pinjaman dapat berupa barang yang digunakan untuk proses pembelajaran. Barang-barang dapat berupa peta, globe, atlas, dan buku-buku mengenai laboratorium IPS. Selanjutnya pinjaman dapat berupa alat peraga misalnya KIT. Pinjaman tersebut tadi diharapkan dapat menunjang dan mempermudah pembelajaran IPS. Sehingga, pembelajaran IPS yang dilakukan di laboratorium dapat terserap dan dapat tersampaikan pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Tukar Menukar

Pengadaan barang untuk laboratorium untuk IPS terpadu dapat dilakukan dengan beragam cara salah satunya dengan tukar-menukar. Misalnya saja tukar

menukar peta, miniature Tukar-menukar dengan sekolah lain biasanya dengan system menyewa, khusus pengadaan yang dilakukan dengan menyewa ini umumnya pada sekolah-sekolah lembaga pendidikan yang belum mempunyai sarana prasarana sendiri, sementara kebutuhan yang sudah mendesak tidak bisa ditunda lagi. Guna mengadakan sarana dan prasarana sekolah perlu ditetapkan aspek fungsi (utilitas) dan standart kualitasnya. Aspek fungsi (utilitas) mengacu pada kegunaan sarana dan prasarana tersebut

BAB IV

PENGEMBANGAN LABORATORIUM IPS TERPADU

A. Pengembangan Pusat Sumber Belajar

Pengelolaan Pusat Sumber Belajar adalah kegiatan yang berkaitan dengan pengadaan, pengembangan/produksi, pemanfaatan sumber belajar (terutama bahan dan alat) untuk kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Kegiatan pengelolaan sumber belajar tersebut dilaksanakan oleh suatu bagian dalam lembaga pendidikan/sekolah yang disebut Pusat Sumber Belajar.

Kegiatan Pusat Sumber Belajar yang perlu dikelola dalam menunjang kegiatan pembelajaran adalah:

1. Kegiatan pengadaan bahan belajar

Kegiatan pengadaan adalah upaya untuk memperoleh bahan belajar, berupa bahan cetakan (buku, modul), bahan audio (kaset audio, CD, tape, dan lain-lain), bahan video (kaset video, VCD) yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Bahan-bahan tersebut dapat dibeli di toko buku atau lembaga produksi media yang bersifat swasta yang memproduksi media dan menjual ke umum untuk memperoleh profit atau keuntungan. Dapat juga bahan belajar diperoleh dari hibah (pemberian/sumbangan) dari individu atau lembaga-lembaga yang berminat membantu lembaga pendidikan dengan menyerahkan secara cuma-cuma bahan belajar yang bermanfaat untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan tersebut.

Terdapat satu unit kerja di Departemen Pendidikan Nasional yang bernama Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan Nasional Departemen Pendidikan Nasional (dulu bernama Pustekkom Depdikbud singkatan Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan) yang mempunyai fungsi untuk memproduksi dan mengembangkan berbagai media pembelajaran. Media yang diproduksi dan dikembangkan Pustekkom sebenarnya merupakan sumber belajar yang dirancang (*by design*), karena

dikembangkan berdasarkan kurikulum sekolah yang berlaku saat itu, namun saat ini tercantum dalam Standar Isi sebagai dasar untuk mengembangkan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

Dengan demikian Pustekkom mempunyai peranan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui penggunaan media pembelajaran oleh para guru dalam proses belajar dan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran merupakan sumber belajar yang memang dirancang untuk kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran dapat memberikan kejelasan kepada murid atas materi pelajaran. Guru dengan demikian tidak lagi sibuk hanya bertindak sebagai sumber belajar utama untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, yang sering sulit dipahami oleh siswa karena sangat bersifat abstrak, dan akibatnya guru kurang mempunyai waktu untuk memberikan bimbingan secara individual kepada murid yang memerlukan.

Karena itu media pembelajaran yang dikembangkan dan diproduksi Pestekkom dapat dijadikan salah satu alternatif atau pilihan untuk dikoleksi Pusat Sumber Belajar dengan cara “membeli” atau lebih tepat “mengganti ongkos produksi” dengan mengkopi media yang diinginkan/diperlukan. Media pembelajaran produksi Pestekkom yang diinginkan untuk dikoleksi Pusat Sumber Belajar Sekolah dapat dipelajari pada daftar media yang terdapat dalam buku direktori media pembelajaran produksi Pustekkom yang dikeluarkan oleh Pustekkom.

2. Kegiatan produksi / pengembangan bahan belajar

Kegiatan produksi amat penting dan sangat perlu dilakukan oleh Pusat Sumber Belajar karena seperti telah dijelaskan di atas Pusat Sumber Belajar harus mempunyai koleksi bahan/media pembelajaran yang memadai untuk menunjang kegiatan diklat yang dilaksanakan, baik berupa bahan cetak maupun non cetak seperti bahan video, bahan audio, bahan belajar berbantuan computer, dan sebagainya.

Selama ini bahan belajar cetakan (*printed materials*) seperti buku, ensiklopedia, jurnal, *hand-outs*, diktat, dan sebagainya merupakan sumber belajar

bahan yang paling dominan peranannya dalam kegiatan pembelajaran. Perpustakaan selama ini telah menunjukkan peran yang cukup efektif dalam melaksanakan fungsi ini. Namun bahan cetakan yang lain seperti modul, pengajaran terprogram yang mampu berkomunikasi dengan peserta belajar, dan bahan belajar lainnya yang bersifat non-cetak seperti kaset rekaman audio, kaset rekaman video, VCD, slide suara, *filmstrip*, film, bahan berbasis komputer, dan sebagainya perlu dikembangkan atau diproduksi sendiri oleh Pusat Sumber Belajar, sehingga bahan-bahan belajar yang ada di diklat (PSB) dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Satu hal yang perlu diperhatikan dalam kaitannya dengan kegiatan produksi dan pengembangan bahan atau media pembelajaran ini adalah walaupun kita sudah dapat menggunakan komputer pribadi (*PC*) untuk membuat transparansi maupun gambar-gambar grafis yang menarik, namun masih tetap diperlukan keterampilan dalam membuat bahan-bahan belajar yang murah (*inexpensive materials*) melalui penggunaan "*letter guide*" untuk menulis *caption*, membuat program animasi yang menarik, menempelkan gambar visual (*mounting*), memotret (*still pictures*), dan sebagainya. Kegiatan produksi (pengembangan) media amat penting untuk dilakukan oleh Pusat Sumber Belajar karena seperti telah dijelaskan di atas Pusat Sumber Belajar harus mempunyai koleksi bahan/media pembelajaran yang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah/madrasah. Di atas telah dijelaskan bahwa untuk mempunyai koleksi sejumlah bahan (sumber) belajar untuk membantu pelaksanaan proses pembelajaran Pusat Sumber Belajar memperolehnya dengan jalan membeli bahan belajar di toko buku, lembaga produksi media swasta, dan sebagainya. Selama ini Perpustakaan berperan cukup efektif dalam melaksanakan fungsi penyediaan bahan belajar cetakan (*printed materials*) seperti buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedia, *hand-outs*, diktat, dan sebagainya sebagai sumber (bahan) belajar yang paling dominan peranannya dalam kegiatan pembelajaran.. Namun bahan cetakan yang lain seperti modul, pengajaran terprogram sebagai media pembelajaran yang mampu berkomunikasi

(berinteraksi) dengan peserta belajar, dan bahan-bahan belajar lainnya yang bersifat non-cetak seperti kaset (rekaman) audio, kaset (rekaman) video, VCD, slide suara, filmstrip, film, bahan berbasis komputer, dan sebagainya perlu dikembangkan atau diproduksi sendiri oleh Pusat Sumber Belajar, sehingga bahan-bahan belajar yang ada di PSB dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara optimal.

Agar mampu memproduksi bahan belajar yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah/madrasah, baik yang bersifat "*instructor dependent instruction*" maupun "*instructor independent instruction*" sudah pasti diperlukan SDM yang mempunyai kemampuan di dalam merancang, memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran. Selain itu juga diperlukan seperangkat sarana dan peralatan produksi yang memadai untuk memproduksi berbagai jenis media pembelajaran yang diperlukan. Dan sudah barang tentu juga diperlukan dana atau anggaran yang tidak kecil untuk melaksanakan kegiatan produksi media pembelajaran yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk itu PSB memerlukan sarana produksi seperti alat-alat grafis (misalnya berbagai jenis alat menulis/*lettering guide*, alat *laminating*, *heat mounting press*, dll, alat fotografi, *audiorecording*, *videorecording*, dsb). Tentu saja sarana produksi yang akan di-install di PSB tergantung pada banyak factor, termasuk jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan (diproduksi) dan jumlah dana yang tersedia.

3. Kegiatan pelayanan bahan belajar

Kegiatan pelayanan adalah fungsi yang langsung berhubungan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh Pusat Sumber Belajar karena keberadaan PSB dengan semua personel dan sarana serta peralatannya adalah dimaksudkan untuk memberikan pelayanan berupa pemanfaatan berbagai jenis bahan dan media belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Pelayanan yang diberikan dalam kaitan ini sesungguhnya sama dengan pelayanan yang diberikan oleh perpustakaan di dalam membantu guru dan peserta belajar/siswa berupa peminjaman bahan-bahan cetakan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran

yang dilaksanakan. Bahan-bahan yang dikoleksi Pusat Sumber Belajar yang dimanfaatkan baik oleh guru maupun peserta belajar dapat dibeli di tempat-tempat yang menjual bahan atau media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah/madrasah misalnya toko buku, toko VCD dan atau kaset rekaman audio/video, atau dapat diperoleh melalui hibah dari lembaga-lembaga yang ada hubungannya dengan pendidikan/sekolah/madrasah seperti departemen, kedutaan luar negeri, dan sebagainya. Dalam jangka panjang tentunya PSB sendiri harus makin bertumbuh sehingga mempunyai kemampuan sendiri untuk memproduksi berbagai jenis media dan bahan belajar yang benar-benar dibutuhkan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Untuk memudahkan pelaksanaan sirkulasi pelayanan bahan dan media belajar yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran tertentu, perlu mengklasifikasi bahan-bahan yang sudah berhasil diproduksi dan kemudian memberikan “*entry number*” untuk setiap bahan yang disimpan. Kita dapat menggunakan klasifikasi Desimal Dewey (*DDC atau Dewey Decimal Classification*) sebagai yang digunakan untuk mengklasifikasi buku-buku yang ada di perpustakaan.

Bila Pusat Sumber Belajar sudah berkembang dengan pesat, di mana koleksi media sudah cukup banyak jumlah dan jenisnya, pelayanan pemanfaatan media ini dapat diberikan juga kepada pihak-pihak lain di luar kepentingan sekolah sendiri, misalnya sekolah/madrasah lain.

4. Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran

Fungsi pelatihan adalah fungsi keempat Pusat Sumber Belajar yang ditujukan untuk membantu pihak lain di luar sekolah/madrasah sendiri yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan dalam memproduksi dan mengembangkan bahan belajar./ media pembelajaran. Fungsi ini tentu saja baru dapat dikerjakan bila PSB sudah bertumbuh dan berkembang sedemikian rupa sehingga memiliki SDM yang memadai dalam produksi dan pengembangan media pembelajaran serta peralatan dan

sarana yang memadai untuk mendukung kegiatan produksi dan pengembangan berbagai media pembelajaran.

B. Tata Ruang Laboratorium

Dalam menata sebuah laboratorium IPS Terpadu akan membutuhkan beberapa peralatan pendukung diantaranya :

1. Rak-rak buku
2. Lemari katalog
3. Meja dan kursi baca
4. Meja peminjaman
5. Meja pelayanan pengguna (*front office*)
6. Meubeler berupa sofa
7. Meja dan kursi untuk petugas.

Secara umum peralatan yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu peralatan produksi media dan peralatan media.

Peralatan produksi media meliputi :

1. Kamera foto
2. Kamera video
3. Video editing
4. Komputer animasi
5. Peralatan perekam audio
6. Peralatan produksi untuk media grafis

Beberapa peralatan media digunakan sebagai penyajian (*hardware*) yang berupa:

1. TV Monitor
2. VCD/DVD Player
3. Radio Tape Recorder
4. OHP
5. LCD

6. Komputer

7. Proyektor Slide.

Untuk lebih lanjutnya pengembangan media meliputi:

1. media cetak
2. media audiovisual
3. multimedia
4. pengadaan perangkat keras dan pemeliharaannya

Pada dasarnya semua peralatan yang berada di sekolah adalah milik negara/milik yayasan untuk sekolah yang berstatus swasta yang dipercayakan ke sekolah untuk dipergunakan dan dikelola sesuai program yang telah dibakukan dalam hal ini untuk kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena peralatan itu harta negara maka keberadaannya harus dipertanggungjawabkan sesuai aturan atau kebijakn yang berlaku, diantaranya ialah bahwa semua peralatan yang masuk ke lab harus dilengkapi dengan dokumen pendukungnya (ada berita acara serah terima barang : hari/tanggal,spesifikasi barang,jumlah).

Berdasarkan hal di atas maka sebagai pengelola lab dituntut untuk selalu mengetahui dengan pasti semua peralatan yang berada dalam tanggung jawabnya tanpa harus melihat dulu dokumennya terutama peralatan portable dan peralatan multi fungsi yang dalam pemakaiannya bisa dipindah-pindah, sesuai keinginan si pemakai.

Agar semua peralatan mudah dideteksi, maka media pembelajaran harus ditata dengan prinsip :

1. mudah dilihat
2. mudah dijangkau
3. aman untuk alatnya
4. aman untuk pemakainnya

Sebelum melakukan penataan ruang laboratorium, pengelola perlu mengetahui hal-hal diataranya: (a) mengenali alat dan fungsinya, (b) mengenali sifat bahan, (c) kualitas alat termasuk kecanggihan dan ketelitian, (d) keperangkatan, (e) nilai/harga

alat, (f) kualitas alat tersebut dan kelangkaannya, (g) bahan dasar penyusun alat, (h) bentuk dan ukuran alat, (i) bobot atau berat alat.

C. Menata Media Pembelajaran

Penataan dan penyimpanan media di laboratorium IPS didasarkan pada:

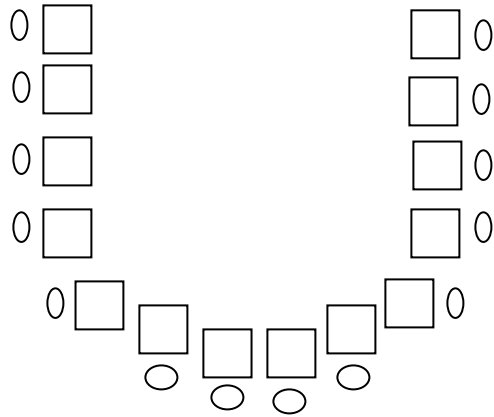
1. Keadaan laboratorium yang ditentukan oleh susunan atau fasilitas laboratorium serta keadaan alat dan bahan. Jadi penyimpanan atau penataan media dikelompokkan berdasarkan bahan pembuatnya, media yang berbahan baku sama dikelompokkan kedalam satu tempat penyimpanan. Misal buku-buku, peta dan atlas ditempatkan dalam satu ruangan.
2. Kepentingan pemakai ditentukan berdasarkan kemudahan dicari dan digapai, keamanan dalam penyimpanan dan pengambilannya. Media yang sering digunakan dan boleh diambil sendiri oleh peserta didik diletakkan pada bagian luar/ tidak tertutup sedangkan media yang pemakaiannya harus dalam pengawasan diletakkan didalam almari atau tempat yang tertutup sehingga hanya guru/ pengelola laboratorium saja yang bisa mengambilnya. Contohnya CD, benda-benda peninggalan sejarah dan lain sebagainya.

D. Menata Meja dan Kursi Belajar

Penataan meja dan kursi dalam laboratorium IPS harus disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Ada beberapa model penataan meja dan kursi yang dapat dipakai dalam penataan ruang laboratorium IPS yaitu :

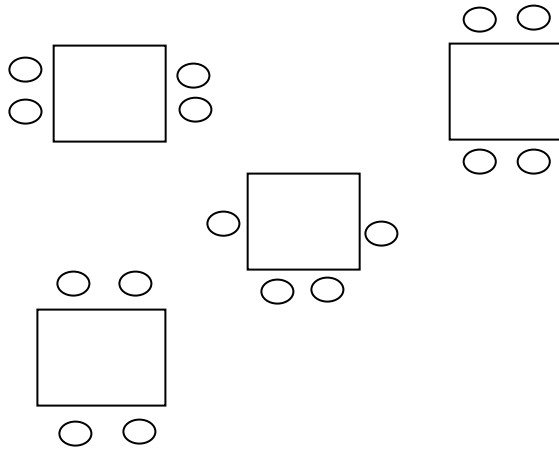
a. Meja tapal kuda

Penataan meja dan kursi di susun seperti tapal kuda sehingga ada ruang bebas ditengah. Penataan jenis ini bisa digunakan saat guru menggunakan metode demonstrasi atau bermain peran. Jadi siswa tidak akan merasa terganggu penglihatannya karena terhalang siswa lain.



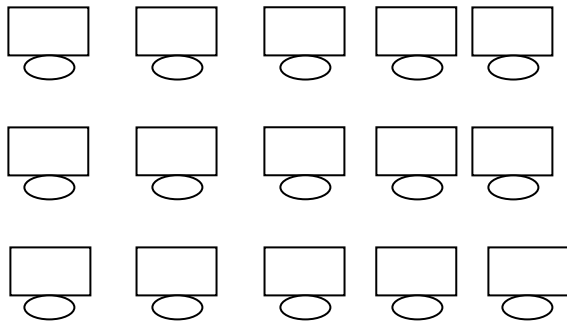
b. Meja berkelompok

Digunakan saat siswa bekerja secara kelompok kecil (jumlah kelompok antara 4-8 orang)



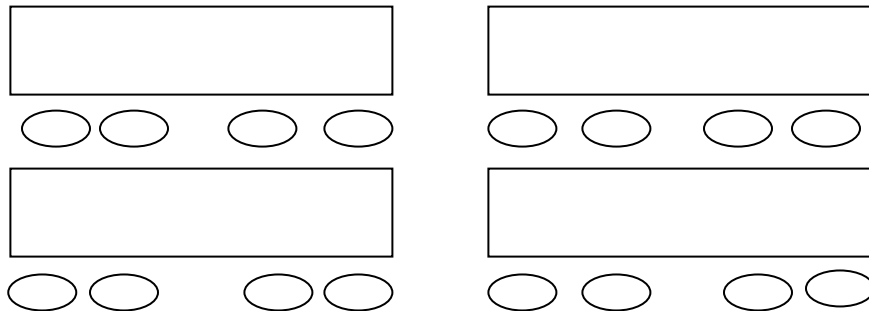
c. Klasikal

Penataan kelas model ini dapat digunakan saat guru menggunakan media audio atau audio visual. Misal saat menonton video gunung meletus dan sebagainya.



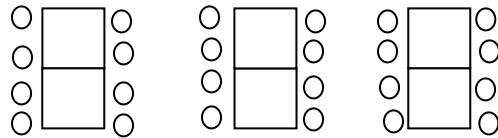
d. Meja Panjang


Bentuk meja panjang bisa digunakan saat guru menggunakan metode demonstrasi dan diskusi.




e. Meja berbaris

Digunakan saat guru menggunakan metode diskusi (hambir mirip dengan bentuk meja panjang).



Keterangan : Meja : 

Siswa : 

C. Peralatan untuk Cerita

Di dalam laboratorium IPS hendaknya di lengkapi dengan peralatan-peralatan untuk bercerita atau alat-alat untuk bermain peran. Hal ini sangat diperlukan dalam pembelajaran di SD khususnya karena salah satu karakteristik anak SD adalah senang bermain-main dan mencoba hal-hal baru.

Alat-alat yang diperlukan diantaranya adalah buku-buku cerita mengenai sejarah/ hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Buku-buku tersebut hendaknya disusun dalam rak-rak seperti penataan perpustakaan agar terlihat rapi dan mudah mencarinya. Untuk mengoptimalkan pembelajaran, di dalam laboratorium hendaknya juga dilengkapi dengan alat-alat yang dibutuhkan untuk perlengkapan bermain peran. Misal pedang-pedangan dan lain sebagainya. Benda-benda tersebut dapat dibuat dengan bahan sederhana tergantung kreatifitas guru.

Jika memungkinkan, laboratorium hendaknya dilengkapi dengan diorama-diorama agar siswa menjadi antusias dalam pembelajaran. Diorama ini juga memiliki fungsi untuk memperjelas pemahaman siswa.

BAB V

DESAIN RUANG LABORATORIUM IPS TERPADU

A. Fokus Tema dan Tokoh

Tema merupakan topik yang akan disampaikan yang menjadi suatu tujuan dalam pembelajaran. Tema salah satu komponen penting dalam laboratorium IPS terpadu karena dalam laboratorium IPS memuat berbagai macam tema antara lain budaya, sosial, geografi, ekonomi, dan sejarah yang berkaitan dengan materi IPS.

1. Tema budaya

Misal mengambil contoh berbagai macam tari tradisional, bisa dengan menggunakan gambar-gambar tarian tradisional dengan warna yang menarik.

2. Tema sosial

Misal mengambil contoh alat transportasi, bisa dengan menggunakan miniatur atau benda tiruan. Misalnya tiruan mobil, bus, kereta api, kapal terbang, dan kapal laut atau perahu.

3. Tema ekonomi

Misal mengambil contoh sejarah mata uang, bisa dengan menggunakan mata uang pada zaman dahulu dan mata uang yang berlaku sekarang yang dirangkai menarik dalam satu bingkai sehingga anak mudah memahami perkembangan mata uang.

4. Tema geografi

Misal mengambil contoh keadaan geografis negara Singapura, bisa dengan menggunakan peta topografi negara Singapura disertai arti symbol warna yang digunakan.

5. Tema sejarah

Misal mengambil contoh kemerdekaan, bisa dengan menggunakan gambar perjuangan para pahlawan dalam perang merebut kemerdekaan. Selain itu juga dapat menggunakan rekaman film dokumenter tentang perang kemerdekaan.

B. Peralatan untuk Cerita

Dalam memberikan sebuah pelajaran dalam pembelajaran IPS terpadu tidak terlepas dengan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang ada di dalam pembelajaran IPS cukup banyak misalnya cooperative learning, karya wisata, role playing, studi kasus, dll. Dalam menyampaikan materi pada siswa, guru dapat menggunakan peralatan untuk menerangkan materi secara jelas. Namun peralatan yang digunakan menyesuaikan dengan materi yang disampaikan. Peralatan yang digunakan dalam IPS tergolong banyak sehingga perlu keefektifan dalam penggunaannya. Salah satu contohnya, ketika kita memberikan materi pelajaran IPS dengan pokok bahasan budaya bangsa Indonesia khususnya rumah adat. Untuk menjelaskannya guru memerlukan alat sebagai berikut :

- Gambar rumah adat dengan warna yang mencolok agar menarik perhatian siswa. Dengan gambar ini, siswa memiliki gambaran tentang macam-macam rumah adat di Indonesia.
- Papan nama, berfungsi untuk memperjelas rumah adat yang ada di atasnya.



Gambar 2. Rumah Musalaki

Gambar yang ada di atas merupakan salah satu peralatan dalam IPS untuk menerangkan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, ada berbagai macam peralatan yang digunakan dalam pembelajaran IPS di ruang laboratorium IPS, antara lain : globe, peta, wayang, gambar tokoh pahlawan, berbagai macam bendera negara, miniatur gunung, miniatur candi, gambar rumah adat, gambar tari tradisional, lambang negara RI, lambang PBB, miniatur alat transportasi, gambar alat komunikasi, papan nama barang, gambar presiden RI, gambar alat musik tradisional, papan panel, gambar uang negara RI, daftar nama mata uang dunia, daftar nama gunung, daftar nama sungai, film dokumenter perjuangan, OHP/proyektor, tape recorder.

C. Dekorasi Lainnya

Dekorasi berkaitan dengan penataan ruangan laboratorium IPS. Dekorasi merupakan hal yang penting karena secara tidak langsung mempengaruhi minat siswa. Penataan yang tepat dan sistematis akan memudahkan baik bagi guru maupun siswa untuk menggunakan peralatan yang tersedia. Penataan yang sistematis adalah sebagai berikut :

1. Menggunakan etalase untuk memudahkan penyimpanan benda-benda berukuran kecil. Seperti miniature alat transportasi yang berukuran kecil, jika disimpan di dalam etalase akan terlihat rapi dan mudah dilihat dari luar. Letak etalase sebaiknya berhimpit dengan tembok agar ruangan tetap terlihat luas.
2. Etalase yang digunakan sebaiknya etalase yang memiliki roda untuk memudahkan perubahan dekorasi jika sewaktu-waktu akan dirubah.
3. Penggunaan dinding dapat lebih dimaksimalkan dengan menggantung atau menempel alat-alat yang berbentuk gambar.
4. Bagian atas etalase yang kosong dapat digunakan sebagai meja untuk meletakkan barang-barang yang tidak mungkin dimasukkan ke dalam etalase. Seperti, miniature rumah adat, miniature gunung, dan lain-lain.

5. Proyektor/ OHP sebaiknya diletakkan di sudut ruangan dan agak miring agar semua siswa dapat melihat dari berbagai arah.
6. Terdapat tulisan-tulisan yang menarik dan memberi motivasi dengan warna yang ceria dan menarik di dinding dan di pintu masuk laboratorium.
7. Pemasangan gambar secara rapi dan dikelompokkan sesuai dengan tema masing-masing sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi tersebut.
8. Menjaga kebersihan laboratorium IPS dengan mengadakan jadwal piket.

Ruangan yang dapat digunakan untuk laboratorium IPS tidak harus luas, ruangan yang sempit pun dapat dijadikan laboratorium jika penataan atau dekorasi di dalamnya sesuai dan sistematis.

D. Portal Media Berbasis Komputer dan Internet

Media berbasis komputer dan internet cukup penting keberadaannya dalam pembelajaran IPS. Portal media di laboratorium ini diharapkan bersifat fleksibel dan mudah diakses oleh pengguna.

1. Komputer sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (*individual learning*). Pemakai komputer atau user dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (*computer network/Internet*) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer. Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah negara yang telah maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (*feedback*) yang segera kepada pemakainya. Contoh penggunaan internet ini adalah digunakan oleh Universitas Terbuka dalam penyelenggaraan Universitas

Terbuka Jarak Jauh disamping mahasiswa mendapat modul untuk proses belajar mengajar dia juga dapat mengakses informasi melalui internet. Kuliah lewat Internet oleh IBUteledukasi.com. Universitas virtual IBUteledukasi ini didirikan oleh Adi sasono, Ketua Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia (ICMI) bekerjasama dengan Universitas Tun Abdul Razak (Unitar) Malaysia yang sudah lebih dulu menyelenggarakan perkuliahan online.

Pada pendidikan jarak jauh Fakultas Kedokteran Universitas Gajah Mada. Interaksi pembelajaran pada program Magister Manajemen Rumah Sakit dan Magister Manajemen Pelayanan Kesehatan dilakukan melalui surat elektronik (*e-mail*) mahasiswa harus menjawab 75% pertanyaan melalui *e-mail*. Contoh lain pemanfaatan jaringan komputer dilakukan di Universitas Indonesia (UI). Sejak tahun 1994 UI telah mengembangkan infrastruktur informasi yang dikenal dengan nama Jaringan Universitas Indonesia Terpadu (JUITA). JUITA menghubungkan sebelas fakultas dan lembaga-lembaga penting yang ada di UI dengan menggunakan jaringan serat optik.

a. Kelebihan Komputer

Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar memberikan beberapa keuntungan. Komputer memungkinkan mahasiswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat mahasiswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasaan terhadap mahasiswa untuk menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan "kesabaran komputer", dapat membantu mahasiswa yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi mahasiswa yang lambat (*slow learner*), tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi mahasiswa yang lebih cepat (*fast learner*). Disamping itu,

komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuhan (*reinforcement*) terhadap prestasi belajar mahasiswa. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (*record keeping*), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (*individual learning*). Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (*graphic animation*). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Hal ini menyebabkan program komputer sering dijadikan sebagai sarana untuk melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Lebih jauh, kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan penggunanya menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini dapat digunakan oleh siswa sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan kegiatan belajar selanjutnya.

Keuntungan lain dari penggunaan komputer dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil. Contoh yang tepat untuk ini adalah program komputer simulasi untuk melakukan percobaan pada mata kuliah sains dan teknologi. Penggunaan program simulasi dapat mengurangi biaya bahan dan peralatan untuk melakukan percobaan.

b. Kekurangan Komputer

Komputer sebagai sarana komunikasi interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pertama adalah tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran. Disamping itu, pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak

(*software*) memerlukan biaya yang relatif tinggi. Oleh karena itu pertimbangan biaya dan manfaat (*cost benefit analysis*) perlu dilakukan sebelum memutuskan untuk menggunakan komputer untuk keperluan pendidikan. Masalah lain adalah *compatibility* dan *incompatibility* antara *hardware* dan *software*. Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama. Disamping kedua hal di atas, merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer (*computer based instruction*) merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.

2. Penggunaan Jaringan Komputer untuk Pembelajaran

Teknologi jaringan komputer/internet memberi manfaat bagi pemakainya untuk melakukan komunikasi secara langsung dengan pemakai lainnya. Hal ini dimungkinkan dengan diciptakannya sebuah alat bernama *modem*. Jaringan komputer/internet memberi kemungkinan bagi pesertanya untuk melakukan komunikasi tertulis dan saling bertukar pikiran tentang kegiatan belajar yang mereka lakukan. Jaringan komputer dapat dirancang sedemikian rupa agar dosen dapat berkomunikasi dengan mahasiswa dan mahasiswa dapat melakukan interaksi belajar dengan mahasiswa yang lain. Interaksi pembelajaran dengan menggunakan jaringan komputer tidak saja dapat dilakukan secara individual, tetapi juga untuk menunjang kegiatan belajar kelompok. Pemanfaatan jaringan komputer dalam sistem pendidikan jarak jauh dikenal juga dengan istilah *Computer Conferencing System (CCF)*. Biasanya sistem ini dilakukan melalui surat elektronik atau E-mail. Beberapa kelebihan pemanfaatan jaringan komputer dalam sistem pendidikan jarak jauh yaitu: dapat memperkaya model-model tutorial, dapat memecahkan masalah belajar yang dihadapi mahasiswa dalam waktu yang lebih singkat dan dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu dalam memperoleh informasi. CCF memberi kemungkinan bagi

mahasiswa dan dosen untuk melakukan interaksi pembelajaran langsung antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok.

3. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa

Media pembelajaran berbasis TIK sangat erat kaitannya dengan kreativitas anak, dan anak yang mempunyai kreativitas tentunya anak yang perkembangannya baik dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik pula dan mereka tidak ingin memperlmasalahakan berlarut-larut dan secepatnya diselesaikan.

Kebutuhan dasar perlunya media berbasis web untuk menyediakan fasilitas:

- a. Informasi yang terkait dengan mata pelajaran yang memanfaatkan web elearning:
(1) Tujuan/sasaran, silabus, metode pengajaran, jadwal, tugas, daftar referensi atau bahan bacaan siswa. (2) Profil dan kontak guru. (3) Profil dan kontak siswa.
- b. Manajemen user dan manajemen konten: (1) Pengelolaan kelas dan manajemen siswa. (2) Membuat berbagai konten dengan tipe yang bervariasi (materi yang bersifat seperti menggunakan mediawiki, model-model evaluasi/ujian/tugas baik online maupun offline).
- c. Guru dapat menyimpan materi pembelajaran (bahan presentasi, ringkasan, soal-soal) ke web dan hanya siswa dalam pelajaran pada kelas yang diajarkan oleh guru tersebut yang dapat mengunduh isinya.
- d. Guru dan siswa dapat berdialog atau berdiskusi (misal: forum, pesan, atau chat) mengenai materi pembelajaran yang sedang diajarkan.
- e. Guru dapat memberikan tugas yang dipasang pada web dan siswa mengerjakan serta mengirimkan hasilnya melalui web tersebut.
- f. Sarana untuk melakukan kerja kelompok : (1) Sarana untuk sharing file dan direktori dalam kelompok (2) Sarana diskusi untuk mengerjakan tugas dalam kelompok.
- g. Sistem ujian online dan pengumpulan feedback (untuk mata pelajaran tertentu).

BAB VI

ADMINISTRASI LABORATORIUM

Administrasi sangat diperlukan bagi kelangsungan proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Semua itu tidak lepas dari keaktifan orang-orang yang menguasai administrasi dalam sekolah. Orang sering menganggap enteng administrasi tersebut, padahal kalau administrasi dipegang sama orang-orang yang kurang terampil maka administrasi tersebut akan berantakan. Orang yang memegang administrasi adalah orang yang sudah terlatih dalam bidangnya (orang yang sudah mendapat ilmu atau pelatihan).

Administrasi tidak hanya dalam hal keuangan saja tetapi juga dalam kerapian atau keteraturan kita dalam pembukuan. Administrasi tidak hanya dilakukan dalam waktu tertentu saja tetapi setiap hari secara sistematis. Keberhasilan pendidikan di sekolah harus ditunjang oleh pelayanan administrasi sekolah yang teratur, terarah dan terencana. Di mana dalam pelaksanaannya harus mengikuti arah jaman yang semakin bersaing dan semakin modern. Untuk itu, perlu adanya pembagian tugas ketatausahaan yang jelas dan terprogram di setiap sekolah.

Laboratorium merupakan unit (unsur) pelaksana teknis yang berada di bawah jurusan sebagai penunjang pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi. Fasilitas laboratorium adalah sarana dan prasarana yang digunakan untuk memperlancar kegiatan Tridharma Perguruan Tinggi. Kegiatan laboratorium adalah seluruh aktivitas yang berkaitan dengan Tridharma Perguruan Tinggi yang dilaksanakan di laboratorium.

A. Bagian Tata Usaha

Bagian Tata Usaha mempunyai tugas melaksanakan urusan keuangan, kepegawaian, ketatausahaan dan kerumahtanggaan serta administrasi pengelolaan laboratorium IPS Terpadu.

Dalam melaksanakan tugasnya, bagian tata usaha menyelenggarakan fungsi:

1. Pelaksana persuratan dinas dan kearsipan.
2. Pelaksanaan administrasi anggaran dan perbendaharaan serta akuntansi.
3. Penyiapan sarana dan prasarana kerja, keamanan, kebersihan, dan keselamatan kerja pengguna laboratorium.

Bagian Tata Usaha, terdiri dari:

1. Subbagian Persuratan dan Kepegawaian
Memimpin, merencanakan, mengorganisasi, mengarahkan dan mengawasi seluruh sumber daya dalam rangka urusan persuratan dan kepegawaian.
2. Subbagian Keuangan
Memimpin, merencanakan, mengorganisasi, mengarahkan dan mengawasi seluruh sumber daya dalam rangka urusan keuangan.
3. Subbagian Perlengkapan
Memimpin, merencanakan, mengorganisasikan, mengarahkan dan mengawasi seluruh sumber daya dalam rangka urusan perlengkapan dan rumah tangga.
4. Subbagian Dokumentasi Ilmiah
Mengarahkan dan mengawasi seluruh sumber daya dalam rangka urusan administrasi kegiatan ilmiah, dokumentasi dan publikasi.

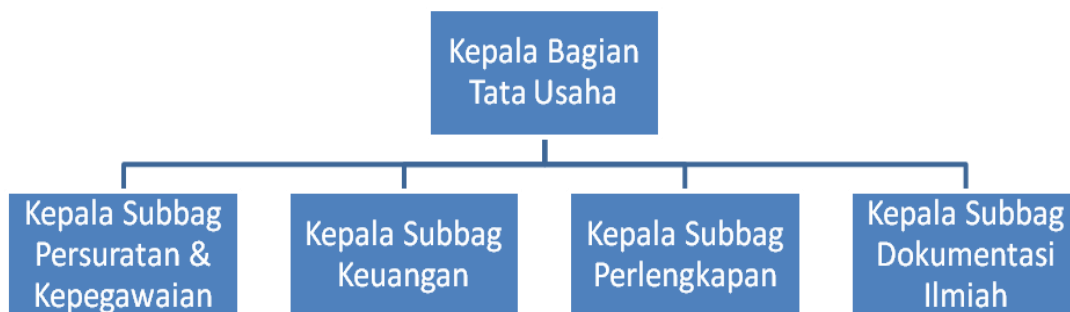
Pelaksanaan tugas lain di bidang tata usaha yang diserahkan oleh Kepala Unit. Kepala Sub Bagian Tata Usaha mempunyai tugas pokok mengelola urusan ketatausahaan guna menunjang kegiatan laboratorium IPS Terpadu.

Tugas Kepala Urusan Tata Usaha sebagai berikut :

1. Membuat rencana, program dan jadwal kegiatan laboratorium IPS Terpadu sebagai pedoman pelaksanaan tugas.
2. Menjabarkan dan membagi tugas kepada bawahan sesuai dengan uraian tugas dan tanggungjawabnya untuk kelancaran pelaksanaan tugas.
3. Menyelenggarakan kegiatan administrasi surat menyurat, kearsipan, perpustakaan, kehumasan, keprotokolan, kepegawaian, keuangan, perlengkapan dan kerumahtanggaan, dokumen perencanaan dan pelaporan untuk menunjang pelaksanaan kegiatan laboratorium IPS Terpadu.
4. Pemberian bimbingan dan pembinaan administrasi pegawai laboratorium IPS Terpadu melalui pembuatan daftar hadir, daftar penilaian pelaksanaan pekerjaan dan daftar lainnya yang berkaitan dengan kepegawaian guna meningkatkan disiplin pegawai.
5. Mengawasi penggunaan sarana dan prasarana laboratorium IPS Terpadu agar digunakan sesuai kebutuhan laboratorium IPS Terpadu.
6. Memeriksa kondisi dan jumlah barang inventarisasi laboratorium IPS Terpadu untuk mengetahui kesesuaian dengan daftar inventarisasi laboratorium IPS Terpadu dan upaya tindak lanjut.
7. Menyelenggarakan kegiatan inventarisasi, pendataan dan pemutakhiran data yang berkaitan dengan tata usaha sebagai bahan informasi dan analisis.
8. Menyampaikan informasi kebijakan teknis laboratorium IPS Terpadu kepada pihak yang berkepentingan untuk mewujudkan komunikasi yang sinergis.

9. Melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan program kerja satuan organisasi untuk mengetahui kesesuaiannya dengan program kerja.
10. Memeriksa hasil pelaksanaan tugas bawahan sesuai dengan peraturan dan prosedur yang berlaku agar diperoleh hasil kerja yang benar dan akurat.
11. Memberikan bimbingan dan penilaian kinerja bawahan guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan tugas.
12. Melaporkan pelaksanaan kegiatan Sub Bagian Tata Usaha kepada atasan sebagai pertanggungjawaban kegiatan.
13. Melaksanakan tugas lain sesuai bidang tugasnya dalam rangka pencapaian tujuan organisasi.

Struktur Bagian Tata Usaha



Gambar 1. Struktur Bagian Tata Usaha

B. Bagian Pengembangan Pembelajaran

Dalam melaksanakan tugasnya, bagian pengembangan pembelajaran berfungsi untuk:

1. Memberikan wawasan bagi guru tentang apa, mengapa, dan bagaimana laboratorium IPS terpadu.
2. Memberikan bekal keterampilan kepada guru untuk dapat menggunakan media di dalam laboratorium IPS Terpadu.
3. Memberikan wawasan, pengetahuan, dan pemahaman bagi pihak terkait (misalnya kepala sekolah dan pengawas), sehingga mereka dapat memberikan dukungan terhadap kelancaran dan ketepatan pelaksanaan laboratorium IPS terpadu.

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 laboratorium IPS terpadu dapat diorganisasikan dan digunakan dengan baik.

Dari rumusan tujuan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa laboratorium IPS Terpadu mempunyai manfaat 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.

Melalui pengembangan pembelajaran di laboratorium IPS Terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari. Pengembangan pembelajaran terpadu, dalam hal ini, dapat mengambil suatu topik dari suatu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi, dibahas, diperluas, dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu yang lain. Topik/tema dapat dikembangkan dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang contohnya banjir, pemukiman kumuh, potensi pariwisata, IPTEK, mobilitas sosial, modernisasi, revolusi yang dibahas dari berbagai disiplin ilmu-ilmu social melalui laboratorium IPS Terpadu.

C. Bagian Produksi

Bagian produksi pada dasarnya adalah bagian yang mempunyai tugas untuk meningkatkan nilai guna dan manfaat suatu benda untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam praktek di laboratoeium IPS Terpadu. Tugas bagian produksi antara lain sebagai berikut:

1. Menyusun rencana kerja Bagian Produksi.

2. Memantau dan mengendalikan kegiatan yang sedang berlangsung di laboratorium IPS terpadu.
3. Mengevaluasi hasil kerja.
4. Merencanakan kebutuhan dan penggunaan media maupun kebutuhan bahan-bahan perawatan instalasi maupun gedung serta menjaganya.
5. Merencanakan, jadwal, mengkoordinir dan mengawasi pembersihan dan perawatan media dan alat-alat lain secara berkala.
6. Merencanakan pengembangan sumber media dan alat pembelajaran IPS.
7. Menampung saran-saran dari seksi-seksi dari bagian produksi dan laboratorium.
8. Membuat laporan hasil pelaksanaan tugasnya kepada atasan.
9. Melaksanakan tugas kedinasan lain atas perintah atasan

D. Bagian Pemrosesan dan Pelayanan Media

Dalam laboratorium IPS Terpadu bagian pemrosesan dan pelayanan media adalah bagian yang paling bertanggung jawab terhadap proses penggunaan media dan alat laboratorium IPS terpadu. Pemakai (user) akan selalu melewati bagian ini untuk kebutuhan peminjaman dan penggunaan media. Di bagian ini akan ditemui data mengenai jumlah pengunjung, jumlah lokasi yang dipinjam, jumlah koleksi yang paling banyak /sering dipinjam, jumlah koleksi yang belum kembali, data mengenai anggota yang mendapat denda, dan sebagainya.

Keuntungan menggunakan pemrosesan dan pelayanan media bagi siswa adalah :

1. Penyediaan sumber-sumber pengetahuan untuk pengerjaan tugas-tugas bidang studi.
2. Kemudahan informasi dari koleksi media yang ada di laboratorium IPS Terpadu.

3. Mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran di laboratorium IPS terpadu.

BAB VII

PELAYANAN DAN PERATURAN

A. Pelayanan Laboratorium

Dalam pelaksanaan pengoperasian laboratorium IPS ,struktur laboratorium tersebut minimal melibatkan personal yang meliputi :

- a. Kepala Sekolah
- b. Wakil Kepala Sekolah
- c. Tata Usaha
- d. Guru IPS (Pengelola dan Pembimbing)

Personal di atas bertugas dan berfungsi :

- a. Merencanakan pengadaan alat /bahan laboratorium.
- b. Menyusun jadwal dan tata tertib laboratorium.
- c. Mengatur pengeluaran dan pemasukan / pinjaman alat laboratotium.
- d. Mempersiapkan peralatan / bahan yang dipergunakan pada praktikum.
- e. Mendaftarkan alat / bahan laboratorium yang habis.
- f. Menginventarisasi dan mengadministrasikan pinjaman alat-alat.
- g. Membuat daftar katalog sesuai dengan jenis alat / bahan.
- h. Memelihara dan memperbaiki alat-alat.
- i. Menyusun pelaksanaan kegiatan laboratorium.

Selain pelayanan di atas keselamatan dan keamanan kerja (P3K) di laboratorium juga perlu diperhatikan. Pelayanan laboratorium merupakan bagian yang melekat pada semua aktivitas laboratorium untuk mencegah terjadinya kecelakaan, kesakaitan, penderitaan, serta kerugian material dan finansial.

Perlu dilakukan upaya untuk mencegah terjadinya kecelakaan di laboratorium dengan membina dan mengembangkan kesadaran akan pentingnya keamanan dan keselamatan di laboratorium, antara lain dengan diberikannya serta adanya informasi yang cukup dan relevan untuk dapat mengerti dan mengetahui bahaya-bahaya di laboratorium serta akibat-akibatnya.

Salah satu hal penting yang diharapkan dari melakukan kegiatan dan pengamatan di dalam belajar IPS adalah agar siswa berhadapan langsung dengan suatu gejala atau fenomena. Untuk sebagian siswa pemahaman akan terjadi dengan cara melakukan (*learning by doing*). Pengamatan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat juga membahayakan. Guru harus mampu mencegah terjadinya kecelakaan. Siswa harus mengetahui tentang bahaya-bahaya yang dapat terjadi di dalam melakukan suatu kegiatan laboratorium atau percobaan sehingga mereka melakukannya dengan hati-hati. Dengan demikian bahaya terjadinya kecelakaan dapat dihindari.

a. Sumber Terjadinya Kecelakaan di Laboratorium

Terjadinya kecelakaan dapat disebabkan oleh banyak hal, akan tetapi dari analisis terjadinya kecelakaan menunjukkan bahwa hal-hal berikut adalah sebab-sebab terjadinya kecelakaan di laboratorium:

1. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang proses-proses serta perlengkapan atau peralatan yang digunakan dalam melakukan kegiatan laboratorium.
2. Kurang jelasnya petunjuk kegiatan laboratorium dan juga kurangnya pengawasan yang dilakukan selama melakukan kegiatan laboratorium.
3. Kurang bimbingan terhadap siswa yang sedang melakukan kegiatan laboratorium.
4. Kurang atau tidak tersedianya perlengkapan keamanan atau perlengkapan pelindung kegiatan laboratorium.

5. Kurang atau tidak mengikuti petunjuk atau aturan-aturan yang semestinya harus ditaati.
6. Tidak menggunakan perlengkapan pelindung yang seharusnya digunakan atau menggunakan peralatan atau bahan yang tidak sesuai.
7. Tidak bersikap hati-hati di dalam melakukan kegiatan.

Terjadinya kecelakaan yang menggunakan laboratorium dapat dikurangi sampai tingkat paling minimal jika setiap orang yang menggunakan laboratorium mengetahui tanggungjawabnya.

b. Perlengkapan Kecelakaan

Perlengkapan kecelakaan dibagi atas dua kelompok, yaitu :

1. Perlengkapan yang digunakan untuk perlindungan diri dan alat-alat laboratorium dalam kasus darurat dan peristiwa yang tidak biasa.
2. Perlengkapan yang digunakan sehari-hari sebagai perlindungan untuk mengantisipasi bahan-bahan yang diketahui berbahaya.

Setiap orang harus mengetahui bagaimana menggunakan semua perlengkapan keselamatan. Ketika peralatan darurat diperlukan, kecepatan dapat diutamakan. Alat-alat darurat terdiri dari :

- a) Alarm kebakaran
- b) Alat dan bahan pemadam kebakaran
- c) Pancuran keselamatan
- d) Pintu darurat

c. Upaya Pencegahan Kecelakaan

Pencegahan kecelakaan harus dilakukan sedini mungkin karena lebih mudah dan murah dibandingkan dengan perbaikan dan penggantian akibat kecelakaan yang sudah terjadi apalagi kerugian akibat kebakaran dan kematian. Pada dasarnya ada empat prinsip untuk membuat suatu laboratorium bebas dan aman dari kecelakaan (*accident free operation*), yaitu :

1. Semua kecelakaan sekecil apapun yang mungkin terjadi, harus dapat dicegah sedini mungkin.
2. Lingkungan kerja termasuk bangunan, alat, sistem, dan sarana laboratorium harus diatur sedemikian rupa sehingga tidak akan menimbulkan bahaya kecelakaan.
3. Setiap personal yang bekerja di laboratorium harus dilatih agar membiasakan diri bekerja secara aman, bersih dan disiplin.

B. Panduan Bagi Siswa dan Guru

1. Untuk siswa :

1. Siswa tidak boleh masuk laboratorium tanpa seizin guru.
2. Alat / bahan laboratorium tidak boleh dibawa ke luar tanpa seizin guru.
3. Jika ada alat rusak / pecah hendaknya diberitahukan kepada guru.
4. Jika dalam melakukan pekerjaan (percobaan) tidak mengerti / ragu-ragu segera bertanya kepada guru.
5. Pakailah pakaian yang rapi dan sopan selama berada di ruang laboratorium.
6. Setelah selesai praktikum alat-alat harus dikembalikan ke tempat semula dalam keadaan bersih dan kering.

b. Untuk Guru

1. Jika sedang bekerja di dalam laboratorium harus ada dalam pengawasan guru.
2. Laboratorium harus dijaga bersih. Alat-alat yang dipakai harus dikembalikan ketempat semula.
3. Bahan-bahan dan alat-alat yang digunakan percobaan siswa, hendaknya disediakan sebelum percobaan dimulai dan siap digunakan jika percobaan akan dimulai.

4. Guru harus dapat menguasai penuh disiplin siswanya yang ada di laboratorium.
5. Harus selalu dalam keadaan siap pakai semua perlengkapan penanggulangan kecelakaan seperti alat pemadam api, kotak P3K dan setiap pemakai laboratorium tahu benar penggunaannya.

C. Tata Tertib Bagi Siswa dan Guru

1. Siswa dan guru wajib hadir 5 menit sebelum kegiatan praktikum dimulai.
2. Maksimal keterlambatan yang ditolerir adalah 15 menit. Apabila siswa terlambat lebih dari 15 menit, TIDAK diperkenankan mengikuti praktikum.
3. Siswa dan guru wajib mengenakan pakaian yang rapi dan sopan.
4. Menjalankan praktikum dengan tertib dan teratur.
5. Tidak diperkenankan makan, minum, dan bersendau gurau di dalam laboratorium.
6. Menggunakan dan menjaga peralatan laboratorium dengan baik. Apabila merusak atau memecahkan peralatan maka diwajibkan menggantikan dengan jenis dan kualitas yang sama.
7. Setelah praktikum selesai diharapkan siswa dapat melaporkan data hasil percobaan dan lembar evaluasi kepada guru.
8. Guru mengembalikan alat-alat yang telah digunakan ke tempat semula dalam keadaan bersih.

BAB VIII

PELESTARIAN DAN PERAWATAN LABORATORIUM IPS TERPADU

A. Kerusakan pada Alat dan Bahan Laboratorium

Sumber kerusakan alat dan bahan diakibatkan oleh lingkungan yang meliputi hal – hal berikut:

1. Udara

Udara mengandung oksigen dan uap air (memiliki kelembaban). Kandungan ini memungkinkan alat dari besi menjadi berkarat dan membuat kusam logam lainnya seperti tembaga dan kuningan. Usaha untuk menghindarkan barang tersebut terkena udara bebas seperti dengan cara mengecat, memoles, memvernisi serta melapisi dengan khrom atau nikel.

2. Air

Alat laboratorium sebaiknya disimpan dalam keadaan kering dan bersih, jauh dari air. Senyawa air dapat menyebabkan kerusakan alat seperti berkarat, korosif dan berubah fungsinya.

3. Suhu

Suhu yang tinggi atau rendah dapat mengakibatkan alat memuai atau mengerut, memacu terjadinya oksidasi, merusak cat serta mengganggu fungsi alat elektronika.

4. Mekanis

Sebaiknya hindarkan alat dan bahan dari benturan, tarikan dan tekanan yang besar. Gangguan mekanis dapat menyebabkan terjadinya kerusakan alat / bahan.

B. Pencegahan Kerusakan Alat dan Bahan Laboratorium

Setelah alat-alat laboratorium dipergunakan, perlu diusahakan adanya pemeliharaan dan penyimpanan yang sesuai. Perilaku terhadap setiap jenis peralatan berbeda. Dengan pemeliharaan dan penyimpanan alat yang baik dapat memperpanjang usia penggunaan alat-alat tersebut.

Beberapa ketentuan yang harus dipatuhi pada pemeliharaan peralatan, yaitu antara lain :

- 1) Alat yang terbuat dari bahan plastik gunakan spon agar plastik tidak tergores.
- 2) Alat-alat logam dapat dicuci dengan sabun detergen dan kemudian dikeringkan sebelum disimpan.
- 3) Alat-alat yang terbuat dari kayu dilap dengan kain basah dan dikeringkan sebelum disimpan.
- 4) Alat-alat yang berupa peta, buku-buku atau yang terbuat dari kertas dibersihkan menggunakan kemoceng / sulak.

Setelah alat-alat laboratorium bersih maka alat-alat tersebut perlu disimpan dengan rapi dan siap untuk digunakan pada kegiatan laboratorium berikutnya. Beberapa ketentuan dalam penyimpanan alat adalah sebagai berikut :

1. Penyimpanan alat plastik harus terpisah dengan alat logam.
2. Alat logam misalnya kompas, penyangga globe diletakkan diatas meja atau dialmari, serta diusahakan agar tetap dalam keadaan kering.

Demikian beberapa petunjuk dalam pemeliharaan dan penyimpanan alat yang perlu dipatuhi agar alat-alat selalu dalam keadaan siap pakai dan tidak cepat rusak.

Daftar Pustaka

- Abdul Gafur. (1985). *Media besar media kecil: alat dan teknologi pengajaran*. Semarang: IKIP Press.
- Abdul Gafur. (2008). Pengelolaan pusat sumber belajar/laboratorium PKN dan IPS. *Makalah lokakarya PGSD FIP UNY.*. Yogyakarta.
- Charles Wright Dodge. (2007). *Introduction to elementary practical biology: a laboratory guide for high-school and college students*. Harvard University: Harper & brothers
- Deddy Halim. (2005). *Psikologi arsitektur*.
- Eko Sugiarto. (2003). *Kajian kelayakan pengelolaan laboratorium lingkungan*. Badan Pengendalian Dampak Lingkungan Daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Jean Piaget, Barber Inhelder. (1969). *The psychology of the child*. New York: Basic Book, Inc.
- John Buxton Hilton. (1966). *The language laboratory in school*. Cornell University.
- Katherine C. Mayhew, Anna C. E. (2008). *The dewey school: the laboratory school of the university of chicago*, University of Chicago: Read Books.
- Molenda e.al. (1996). *Instructional technology and media for learning*. New York: San Jose Publication.
- Peter S. Green. (1975). *The language laboratory in school, performance and prediction: an account of the york study*. Oliver & Boyd.
- YB. Mangun Wijaya. (1997). Guru Membacakan Buku Bagus. *Makalah*. Yogyakarta.
- (1981). *Pola pembinaan laboratory school (madrasah laboratorium)*, Fakultas Tarbiyah IAIN: hasil diskusi tanggal 1 s/d 4 Juni 1981. Proyek Pembinaan Perguruan Tinggi Agama/IAIN di Pusat. Direktorat Pembinaan Perguruan Tinggi Agama Islam.

