

BAB I

PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN DI SD

A. Pendahuluan

Pada modul pertama ini Anda akan mempelajari tentang karakteristik anak usia SD, prinsip pembelajaran IPS SD, dan prinsip pembelajaran PAKEM. Setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat :

1. Menjelaskan karakteristik anak usia SD
2. Menjelaskan prinsip pembelajaran IPS SD
3. Menjelaskan prinsip-prinsip PAKEM

Untuk membantu Anda mencapai kemampuan-kemampuan tersebut di atas, dalam modul ini disajikan pembahasan disertai latihan dalam butir-butir uraian sebagai berikut :

1. Karakteristik anak usia SD
2. Prinsip pembelajaran IPS SD
3. Prinsip-prinsip PAKEM

Supaya Anda berhasil menguasai materi ini dengan baik, dalam mempelajari modul ini terdapat beberapa petunjuk belajar yang harus Anda cermati :

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami secara tuntas tentang apa, bagaimana, dan untuk apa mempelajari modul ini.
2. Apabila materi yang tertera dalam modul ini menurut Anda dianggap masih kurang, untuk menambah wawasan Anda, cobalah mencari sumber-sumber lain yang relevan
3. Melalui latihan yang ada dalam modul ini diharapkan Anda dapat memantapkan pemahaman tentang materi yang Anda pelajari

4. Pada format evaluasi jawablah soal-soal yang ada disetiap akhir pembahasan. Halini penting untuk mengetahui apakah Anda telah memahami dengan baik materi yang Anda pelajari pada modul ini.

B. Karakteristik anak usia SD

1. Karakteristik perkembangan anak usia kelas awal SD

Anak yang berada di kelas awal, SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa ini merupakan masa yang pendek tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Karakteristik perkembangan anak pada kelas satu, dua, dan tiga SD biasanya perkembangan fisiknya telah mencapai kematangan, mereka telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Mereka telah dapat mengendari sepeda roda dua, mereka telah dapat menangkap bola, dan telah berkembang koordinasi tangan dan mata untuk dapat memegang pensil maupun memegang gunting.

Selain itu perkembangan social anak yang berada pada usia kelas awal SD antara lain mereka telah dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelainnya, telah mulai berkompetisi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi, dan mandiri. Pada masa ini anak juga telah mampu membina keakraban dengan orang lain di luar lingkungan keluarganya. Anak belajar menguasai pola pergaulan yang penuh kasih sayang, keramahan dan memahami perasaan orang lain, khususnya teman sebaya. Demikian juga sifat suka menolong, bertenggang rasa dengan teman lainnya.

Perkembangan emosi anak usia 6-8 tahun antara lain anak telah mengekspresikan reaksi terhadap orang lain, telah dapat mengontrol emosi, mampu berpisah dngan orang tua, dan telah mampu belajar tentang benar dan salah. Untuk perkembangan kecerdasannya anak usia kelas

awal SD ditunjukkan dengan kemampuannya dalam mengelompokkan obyek, berminat terhadap angka dan tulisan, meningkatnya perbendaharaan kata, senang berbicara, memahami sebab akibat dan berkembangnya pemahaman terhadap ruang dan waktu.

2. Cara belajar anak

Piaget menyatakan bahwa setiap anak memiliki cara tersendiri dalam mengintegrasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya. Setiap anak memiliki struktur kognitif yang disebut skema, yaitu sistem konsep yang ada dalam pikiran sebagai hasil pemahaman terhadap obyek yang ada dalam lingkungannya. Pemahaman tentang obyek berlangsung melalui proses asimilasi yaitu menghubungkan obyek dengan konsep yang sudah ada dalam pikiran dan akomodasi yaitu proses memanfaatkan konsep-konsep dalam pikiran untuk menafsirkan obyek. Kedua obyek tersebut jika berlangsung secara terus menerus akan membuat pengetahuan lama dan pengetahuan baru menjadi seimbang. Dengan cara seperti itu anak dapat membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut maka perilaku belajar anak sangat dipengaruhi oleh aspek-aspek dari dalam dirinya dan lingkungannya. Kedua hal tersebut tidak mungkin dipisahkan karena memang proses belajar terjadi dalam konteks interaksi dari anak dengan lingkungannya.

Anak usia SD berada pada tahapan operasional konkrit. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut :

- a. Mulai memandang dunia secara obyektif bergeser dari satu aspek situasi ke aspek lain secara reflektif dan memandang unsur-unsur secara serentak.
- b. Mulai berpikir secara operasional.
- c. Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda.

- d. Membentuk dan mempergunakan keterhubungan aturan-aturan, prinsip ilmiah sederhana, dan mempergunakan hubungan sebab akibat.
- e. Memahami konsep substansi, volume zat cair, panjang, lebar, luas, dan berat.

Berdasarkan tahapan perkembangan berpikir tersebut, kecenderungan belajar anak usia SD memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

a. Konkrit

Konkrit mengandung arti bahwa proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkrit yaitu hal-hal yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar.

Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih bermakna dan bernilai, sebab siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan.

b. Integratif

Pada tahap usia SD, anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan, mereka belum mampu memilah-milah konsep dari suatu disiplin ilmu, hal ini melukiskan cara berpikir anak yang deduktif, yaitu dari hal yang umum ke bagian demi bagian.

c. Hierarkis

Pada tahapan usia SD, cara anak belajar berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu diperhatikan mengenai urutan logis, keterkaitan antar materi, dan cakupan keluasan serta kedalaman materi.

3. Pembelajaran bermakna

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangan dan lingkungannya.

Belajar bermakna (*meaningfull learning*), merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Kebermaknaan belajar sebagai peristiwa mengajar ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa. Proses belajar tidak sekedar menghafal fakta-fakta atau konsep-konsep saja, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Oleh karena itu agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara harmonis konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan.

Dengan demikian jelas bahwa belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru.

C. Hakekat pengajaran IPS di SD

Pengajaran IPS untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah, merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis

pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila (Saidihardjo, 1997 :5).

Perbedaan yang menonjol antara Pendidikan Ilmu Sosial dengan Pengajaran IPS terletak pada tingkat kesukaran bahan dan intensitas penelitian sosial serta kontribusinya dalam penyiapan guru-guru IPS pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Pada Pendidikan Ilmu Sosial untuk tingkat pendidikan tinggi, tidak ada istilah penyederhanaan, memodifikasi bahan dari disiplin Ilmu-ilmu Sosial seperti yang ada pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, namun yang ada adalah seleksi bahan, walaupun demikian tetap tidak boleh merubah keutuhan dan sistematika struktur disiplin ilmu sosial itu sendiri.

Sebenarnya bahan untuk pengajaran IPS untuk pendidikan dasar dan menengah bisa saja diorganisir secara sistematis, tetapi untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah ada masalah yaitu tingkat kecerdasan dan membantu dalam hidup bermasyarakat. Oleh karena itu bahannya harus disusun secara psikologis agar lebih menarik dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi IPS diambil atau dipilih (setelah disederhanakan sesuai dengan tingkat kematangan dan perkembangan siswa) dari bagian-bagian pengetahuan atau konsep-konsep Ilmu-ilmu Sosial yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan usia siswa. Dengan demikian berarti Ilmu-ilmu Sosial merupakan sumber materi atau isi dari IPS. Sebagai bidang studi dalam kurikulum sekolah, IPS berbeda dengan Ilmu-ilmu Sosial. IPS sebagai disiplin ilmu yang memiliki obyek kajian, metodologi penyelidikan dan struktur konsep, generalisas, dan teori tersendiri.

Materi IPS yang diambil dari penyederhanaan/pengadaptasian bagian pengetahuan dari Ilmu-ilmu Sosial terdiri dari :

1. Fakta, konsep, generalisasi, dan teori.
2. Metodologi penyelidikan dari masing-masing ilmu-ilmu Sosial.

3. Keterampilan-keterampilan intelektual yang diperlukan dalam metodologi penyelidikan Ilmu-ilmu Sosial.

Dalam pengajaran IPS menekankan pada proses atau keterampilan proses dalam pencapaian hasil belajar. Metode yang digunakan ditekankan pada kegiatan pendidikan (*inquiry*) dan pembelajaran berpusat pada cara belajar siswa aktif (CBSA). Metodologi pengajaran yang digunakan antara lain : model pembelajaran *inquiry-discovery*, model pembelajaran konsep, model klasifikasi nilai, dan model kontekstual, cooperative learning, inkuiri, yang nanti akan diurikan tersendiri pada modul 3.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengajaran IPS pada saat sekarang ini memiliki beberapa ciri khusus antara lain :

1. Tujuan pengajaran IPS adalah menjadikan “warga negara yang baik” (*good citizen*). Hal ini menjadi tujuan utama pengajaran IPS dalam masyarakat demokratis.
2. IPS bukan sekedar “Ilmu-ilmu Sosial yang disederhanakan untuk keperluan pendidikan di sekolah”, karena IPS selain mencakup pengetahuan (*knowledge*) dan metode penyelidikan ilmiah dari Ilmu-ilmu Sosial juga mencakup komponen-komponen lain seperti pendidikan, etika, filsafat, agama, sosial, serta bahan pengetahuan dari sumber-sumber disiplin lainnya..
3. Komponen “pengambilan keputusan” secara rasional harus dilakukan oleh seorang warga negara yang baik dan “pendidikan nilai”, keduanya merupakan bagian penting dalam pengajaran IPS.
4. Komponen “keterampilan-keterampilan dasar” (*basic skill*) yang terdiri dari keterampilan berfikir (intelektual), keterampilan melakukan penyelidikan *inquiry* dalam Ilmu-ilmu Sosial, keterampilan studi (akademis), dan keterampilan sosial, juga harus diajarkan dalam pengajaran IPS. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mencapai tujuan sebagai warga negara yang baik dan dapat mengambil keputusan secara rasional.

5. Strategi pengajaran yang dianut dalam IPS menekankan pada model-model pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar (misalnya CBSA, *activity based learning*) seperti strategi pembelajaran *inquiry-discovery (social science inquiry)*, strategi pembelajaran konsep, model klarifikasi nilai, dan sebagainya. (Saidihardjo dan Sumadi HS, 1996 : 10-11).

Berdasarkan kelembagaannya, pendidikan di Indonesia dibedakan menjadi tiga tingkat, yaitu : (1) Sekolah Pendidikan Dasar. (2) Sekolah Pendidikan Menengah. (3) Perguruan Tinggi dan Akademi. Setiap lembaga pendidikan tersebut memiliki tujuan institusional masing-masing. Ditinjau dari sistem pendidikan secara menyeluruh, tujuan institusional tersebut merupakan penjabaran dari Tujuan Pendidikan Nasional. Oleh karena itu Tujuan Institusional Pendidikan Dasar dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Membekali anak didik dengan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar untuk dapat mengembangkan pribadinya sebagai anggota masyarakat yang dapat meningkatkan kemampuan dirinya sendiri dan dapat ikut mensejahterakan masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan ilmu dan pengetahuan dasar untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. (Nursid Sumaatmadja, 1980 :41).

Dengan pengetahuan, nilai, sikap, dan kemampuan yang demikian, keluaran sekolah pendidikan dasar diharapkan dapat mengembangkan pribadinya sebagai warga masyarakat yang secara minimal mampu berdiri di atas kaki sendiri dan dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Mengingat hakikat IPS merupakan perpaduan pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial dan harus mencerminkan sifat interdisipliner, oleh karena itu tujuan pengajaran IPS yang harus dicapai sekurang-kurangnya adalah sebagai berikut :

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan di masyarakat

2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta berbagai keahlian
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupannya yang tidak terpisahkan.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu, dan teknologi. (Nursid Sumaatmadja, 1980: 48).

Berdasarkan taksonomi tujuan pendidikan dari Bloom, tujuan instruksional dibagi menjadi tiga kelompok yaitu : *cognitive domain*, *affective-domain* dan *psychomotor domain* (Bloom Benjamin, 1956: 6). Dalam ranah kognitif dapatlah dikatakan bahwa dalam hal-hal tentang manusia dan dunianya itu harus dapat dinalar supaya dapat dijadikan alat pengambilan keputusan yang rasional dan tepat. Jadi bahan kajian IPS bukanlah hal yang bersifat hafalan belaka, melainkan yang mendorong daya nalar yang kreatif. Dengan demikian yang dikehendaki bukanlah hanya fakta tentang manusia dan dunia sekelilingnya, melainkan terutama adalah konsep dan generalisasi yang diambil dari analisis tentang manusia dan lingkungannya. . Pengetahuan yang diperoleh dari hafalan kurang dapat bermakna, akan tetapi pengetahuan yang diperoleh dengan pengertian dan pemahaman akan lebih fungsional.

Apabila perolehan pengetahuan dan pemahaman dapat mendorong tindakan yang berdasarkan nalar, diharapkan dapat dijadikan alat berkiprah dengan tepat dalam kehidupan siswa, oleh karena itu semangat ilmiah dan imajinasi juga sangat penting (Preston and Herman, 1981). Inilah bagian yang

termasuk dalam afektif disamping nilai dan sikap terhadap pengetahuan (dalam hal ini IPS) juga yang lebih penting nilai dan sikap terhadap masyarakat dan kemanusiaan, seperti menghargai martabat manusia dan peka terhadap perasaan orang lain, lebih-lebih lagi nilai dan sikap terhadap negara dan bangsa.

Tujuan keterampilan yang dapat diraih dalam pengajaran IPS adalah sangat luas. Keterampilan-keterampilan yang harus dikembangkan sudah barang tentu juga meliputi keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan, nilai dan sikap.

D. Pembelajaran IPS berbasis Pakem

PAKEM, mengandung arti bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Peran aktif peserta didik sangat penting dalam rangka pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Oleh karena itu guru harus kreatif, artinya dapat menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga dapat memenuhi berbagai tingkat kemampuan peserta didik. Selain itu guru juga harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memusatkan perhatiannya secara penuh dalam belajar.

Keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah berarti jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan apa yang sebenarnya harus dikuasai peserta didik. Padahal setiap pembelajaran tentu memiliki tujuan yang harus dicapai. Jika pembelajaran tidak efektif berarti pembelajaran tersebut hanya sekedar aktif dan menyenangkan seperti bermain-main, sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Dengan demikian seorang guru dituntut untuk menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Selain itu guru juga harus mampu memilih dan menggunakan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang dapat mengintegrasikan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap sosialnya. Salah

satu cara yang harus ditempuh adalah dengan menerapkan pembelajaran yang berbasis PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)

Pembelajaran berbasis PAKEM sangat tepat jika diterapkan dalam pembelajaran IPS, karena materi IPS yang terdiri dari konsep-konsep yang abstrak akan lebih mudah dipahami. Dengan PAKEM pembelajaran akan lebih dinamis dan demokratis karena peserta didik memiliki kesempatan untuk melakukan percobaan sampai menemukan sendiri suatu konsep, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Ini sesuai dengan pendapat Haryanto (2007:41) yang menyatakan bahwa prinsip pembelajaran berbasis PAKEM adalah :

1. Siswa terlibat langsung dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
2. Guru menggunakan berbagai alat bantu dan berbagai cara dalam membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
3. Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan “pojok baca”
4. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif dan interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
5. Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasan, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan PAKEM

1. Memahami sifat yang dimiliki siswa.

Pada dasarnya siswa memiliki sifat : rasa ingin ahu dan berimajinasi. Kedua sifat tersebut meupakan modal dasar bagi perkembangan sikap, cara berpikir kritis dan kreatif. Kegiatan pembelajaran merupakan lahan

yang harus kita olah sehingga kedua sifat tersebut dapat tumbuh dengan subur, misalnya dengan cara guru memuji hasil karya siswanya, guru mengajukan pertanyaan yang menantang, guru memberi kesempatan kepada siswanya untuk melakukan percobaan guna menemukan pengetahuannya sendiri.

2. Mengetahui anak secara perorangan

Perbedaan individual dalam PAKEM tidak perlu diperhatikan dan harus tercermin dalam kegiatan pembelajaran. Semua siswa tidak harus mengerjakan tugas yang sama, melainkan berbeda sesuai dengan kecepatan belajarnya. Anak yang berkemampuan lebih dapat dimanfaatkan untuk membantu temannya yang lemah. Dengan mengetahui kemampuan siswa guru dapat kesulitan sehingga siswa dapat belajar lebih optimal.

3. Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar

Secara alami anak sejak kecil bermain berpasangan atau berkelompok. Perilaku ini dapat dimanfaatkan dalam pengorganisasian belajar. Anak secara berkelompok dapat bekerjasama mengerjakan tugas dari guru, ini lebih efektif karena mereka dapat saling berinteraksi dan bertukar pikiran. Namun demikian anak juga harus menyelesaikan tugas perseorangan agar bakat individunya berkembang.

4. Mengembangkan pengetahuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah

Untuk memecahkan masalah diperlukan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Berpikir kritis untuk menganalisis masalah, sedangkan berpikir kreatif untuk melahirkan alternatif pemecahan masalah. Kedua jenis berpikir kritis dan kreatif tersebut berasal dari rasa ingin tahu dan imajinasi yang keduanya ada pada diri anak sejak lahir. Tugas guru adalah mengembangkannya dengan memberikan tugas sesering mungkin tentang masalah yang memerlukan alternatif jawaban yang terbuka..

5. Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik

Hasil pekerjaan siswa sebaiknya dipajang di ruang kelas, sehingga dapat memotivasi untuk bekerja lebih baik dan menimbulkan inspirasi bagi siswa lain. Yang dipajang dapat berupa : hasil kerja individu, berpasangan, kelompok. Pajangan juga dapat berupa gambar, peta, diagram, model, benda asli, puisi, karangan, dan sebagainya. Pajangan di dalam kelas yang ditata menarik akan membantu guru untuk dijadikan rujukan pada waktu proses pembelajaran.

6. Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar

Lingkungan fisik, social, budaya merupakan sumber yang sangat kaya untuk bahan belajar anak. Lingkungan dapat berperan sebagai media belajar dan sebagai obyek kajian (sumber belajar). Belajar dengan memanfaatkan lingkungan tidak selalu harus keluar kelas tetapi bahan dari lingkungan dapat dibawa ke ruang kelas untuk menghemat biaya dan waktu. Pemanfaatan lingkungan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan seperti : mengamati (dengan seluruh indera), mencatat, merumuskan pertanyaan, merumuskan hipotesis, mengklasifikasi, membuat tulisan, dan membuat gambar atau diagram.

Dengan demikian pembelajaran berbasis PAKEM sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Karena pada dasarnya semua anak tidak memandang tempat asal, status sosial, dan jenis kelamin, mereka terlahir memiliki rasa ingin tahu dan berimajinasi. Kedua sifat ini merupakan modal dasar bagi perkembangan sikap berpikir kritis dan kreatif. Sifat kritis dapat menganalisis masalah, sedangkan kreatif dapat melahirkan alternatif pemecahan masalah. Pembelajaran merupakan lahan untuk mengembangkan kedua sifat tersebut. Hal ini dapat ditempuh dengan cara : guru memberi pujian, memberi motivasi peserta didik, dan melakukan percobaan sampai menemukan sendiri suatu konsep.

Faktor lain yang tidak kalah pentingnya dalam pembelajaran IPS adalah masyarakat yang selain menjadi sumber dan materi juga merupakan laboratoriumnya IPS. Pengetahuan, konsep, dan teori-teori IPS yang telah diperoleh siswa di kelas, dapat dicocokkan dengan kenyataan dan dapat pula

diterapkan di masyarakat. Masyarakat merupakan tempat yang nyata untuk mencobakan segala pengetahuan yang telah dipelajarinya. pada pelajaran IPS. Masyarakat merupakan laboratorium yang lengkap dengan segala alat dan media pengajaran IPS. Pembelajaran IPS yang tidak menggunakan masyarakat dengan segala gejala dan berbagai permasalahan, serta pengembangan daya pikir dan penalarannya, merupakan proses belajar yang menjauhkan anak didik dari kenyataan hidup yang sedang dan akan dialaminya.

Selain itu factor lingkungan baik fisik, sosial, maupun budaya merupakan sumber yang sangat kaya bahan belajar peserta didik. Lingkungan tidak hanya berperan sebagai media belajar tetapi dapat juga berperan sebagai obyek kajian atau sumber belajar. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar dapat membuat peserta didik merasa senang dalam belajar. Pelaksanaan belajar dengan menggunakan lingkungan tidak selalu harus di luar kelas, tetapi bahan belajar dari lingkungan dapat dibawa ke dalam kelas. Tentu saja ruang kelas harus dikondisikan sebagai ruang belajar yang menarik bagi peserta didik. Pemanfaatan lingkungan dapat mengembangkan sejumlah keterampilan seperti mengamati, mencatat, merumuskan pertanyaan, membuat hipotesis, mengklasifikasi, membuat denah, dan membuat gambar/diagram.

Pembelajaran berbasis PAKEM yang berlandaskan pada konstruktivisme mengutamakan pada penciptaan suasana belajar dinamis, guru mengakui keberadaan siswa dengan latar belakang pengalaman dan pengetahuannya, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan ide, bertanya, bereksplorasi, dan menyimpulkan hasil pemaknaannya. Kebebasan merupakan penentu keberhasilan, kegagalan atau keberhasilan, kemampuan atau ketidakmampuan harus dilihat sebagai interpretasi yang berbeda, perbedaan tersebut harus dihargai. Tujuan pembelajaran bukan menekankan pada penambahan pengetahuan, melainkan pada penciptaan pemahaman yang menuntut aktivitas kreatif-produktif dalam konteks nyata.

Dengan demikian penerapan pembelajaran berbasis PAKEM dalam mata kuliah IPS tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi dapat pula

mengembangkan kemampuan berfikir dan pengetahuan serta kecakapan. Dengan pembelajaran yang berbasis PAKEM, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep IPS.

RANGKUMAN

Anak usia SD pada tahapan operasional konkrit, perilaku belajarnya memandang dunia secara obyektif bergeser dari satu aspek situasi ke aspek situasi lain, berpikiran secara operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, dan dalam memahami konsep substansi. Ciri-ciri dalam kecenderungan belajar adalah konkrit, integrative, dan hierarkis.

Kebermaknaan belajar dalam IPS masa sekarang tidak sekedar menghafal fakta dan konsep, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh sehingga konsep yang dipelajari mudah dipahami dengan baik dan tidak mudah dilupakan.

IPS merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu social yang diorganisir secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan.

Karakteristik pengajaran IPS adalah IPS tidak sekedar penyederhanaan ilmu-ilmu social tetapi juga mencakup selain untuk menjadikan warga negara yang baik, juga mencakup pendidikan, etika, filsafat, agama, dan sosial. Oleh karena itu pengambilan keputusan secara rasional dan pendidikan nilai menjadi hal penting dalam pengajaran IPS.

Pengajaran IPS yang konvensional yang berkesan membosankan harus diubah menjadi menyenangkan, salah satunya dengan cara PAKEM. Pada prinsipnya dengan PAKEM, siswa terlibat langsung dalam berbagai kegiatan belajar. Oleh karena itu guru harus menggunakan alat/media untuk mempermudah pemahaman siswa, harus menyediakan “pojok baca” di ruang kelas, dan harus

menerapkan cara mengajar yang kooperatif dan interaktif, dan dalam memecahkan masalah guru harus semaksimal mungkin melibatkan siswa.

Oleh karena itu guru harus memahami sifat anak, mengenal anak secara perseorangan, memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar, mengembangkan pengetahuan berpikir kritis, kreatif dan kemampuan memecahkan masalah, mengembangkan lingkungan kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, dan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar.

LATIHAN

- 1) Anak usia SD mengalami perkembangan fisik maupun sosialnya, dan mereka ada pada tahapan operasional konkrit. Apa maksudnya coba Anda jelaskan!
- 2) Pengajaran IPS saat sekarang berbeda dengan masa dahulu yang masih konvensional. Coba Anda jelaskan ciri-ciri pengajaran IPS pada saat sekarang!
- 3) Mengapa IPS itu penting diberikan kepada siswa SD, apa tujuannya? Jelaskan!
- 4) Agar pembelajaran menyenangkan maka guru harus menciptakan kondisi belajar yang kritis, kreatif, efektif. Coba jelaskan apa maksudnya?
- 5) Hal-hal apakah yang harus diperhatikan guru yang akan melaksanakan PAKEM. Jelaskan!

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Untuk menjawab pertanyaan nomor 1 Anda harus membaca dan memahami karakteristik anak usia SD. Untuk melengkapinya coba amati perilaku anak usia SD di lingkungan keluarga atau lingkungan sekitarnya

- 2) Anda dapat menjawab pertanyaan nomor 2 dan 3 jika membaca materi tentang pengajaran IPS di SD. Untuk memperkaya jawaban Anda dapat membaca kurikulum KTSP SD
- 3) Untuk menjawab pertanyaan nomor 4 dan 5 Anda harus memahami materi tentang PAKEM. Agar jawaban lebih sempurna Anda dapat membaca Buku lain yang relevan

Daftar Pustaka

- Haryanto. 2007. *Bahan Ajar Pelatihan Strategi Pembelajaran Berbasis PAKEM*. Yogyakarta : FIP UNY.
- H.C,Cheppy. tt. *Strategi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surabaya : Karya Anda.
- Poerwito. 1991/1992. *Ilmu pengetahuan Sosial*. Malang : Departemen P dan K, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah P3G IPS dan PMP.
- Saidihardjo & Sumadi, HS. 1996. *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (Buku I)*. Yogyakarta : FIP IKIP.
- Sanusi, Achmad .Dt. 1971. *Studi Sosial di Indonesia*. Bandung : IKIP.
- Sumaatmadja, Nursid. dkk. 1986. *Buku Materi Pokok Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, Modul 1 – 3*. Jakarta : Karunika, Universitas Terbuka.
- TJ, Mulyono. 1980. *Pengertian dan Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta : Departemen P dan K, P3G.
- Thalut, Thamrin & Abduh M. 1980. *Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta : P3G Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

BAB II

METODE PENGAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

A. Pendahuluan

Pada modul kedua ini Anda akan mempelajari tentang berbagai metode yang terdapat dalam pembelajaran IPS. Setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat :

1. Menjelaskan alasan mengapa guru IPS secara mayoritas cenderung menggunakan metode ceramah bervariasi dalam pembelajarannya.
2. Mengidentifikasi metode-metode yang cocok untuk pokok-pokok bahasan atau sub-sub pokok bahasan dalam GBPP- IPS SD.
3. Memiliki keterampilan menyusun rancangan pembelajaran IPS di SD dengan memilih metode yang cocok dengan pokok bahasan atau sub pokok bahasan yang ada dalam kurikulum yang berlaku.
4. Menjelaskan perbedaan Ilmu Sosial dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Untuk membantu Anda mencapai kemampuan-kemampuan tersebut di atas, dalam modul ini disajikan pembahasan disertai latihan dalam butir-butir uraian sebagai berikut :

1. Mengapa guru masih menggunakan metode ceramah.
2. Pokok-pokok bahasan atau sub pokok bahasan dari kurikulum-IPS SD yang cocok diberikan dengan metode yang inovatif

Supaya Anda dapat berhasil dengan baik, dalam mempelajari model ini terdapat beberapa petunjuk belajar yang dapat Anda cermati.

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami secara tuntas tentang apa, bagaimana, dan untuk apa mempelajari modul tersebut.

2. Apabila materi yang tertera dalam modul ini menurut Anda dianggap masih kurang, untuk menambah wawasan Anda cobalah Anda berupaya mencari sumber-sumber lain yang relevan.
3. Melalui latihan yang ada dalam modul ini diharapkan Anda dapat memantapkan pemahaman tentang materi yang Anda pelajari.
4. Pada format evaluasi jawablah soal-soal yang ditulis pada setiap akhir kegiatan belajar. Hal ini penting untuk mengetahui apakah Anda telah memahami dengan baik materi yang Anda pelajari dalam modul ini.

B. Pengertian metode mengajar

Kata metode berasal dari bahasa Yunani yaitu “*methods*” yang berarti “jalan” atau “cara”. Dengan demikian metode berkaitan dengan pemilihan jalan, cara, arah, atau pola dalam berbuat sesuatu untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan mengajar dapat diartikan sebagai suatu proses membawa anak didik dari suatu tingkat kecakapan tertentu ke tingkat kecakapan yang menjadi tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut *Winarno Surachmad* (1976:76) menyatakan bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan mengajar diartikan sebagai penciptaan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar (T. Raka Joni, 1980:1).

Dengan demikian metode mengajar adalah metode yang dipergunakan oleh seorang pengajar untuk membawa anak didiknya ke tujuan pengajarannya (E. Kusmana, 1974:1). Lebih jelas lagi ditegaskan oleh Winarno Surachmad (1961) bahwa metode mengajar adalah cara-cara pelaksanaan proses belajar mengajar, atau bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah.

Jadi jelas bahwa metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa, agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan

pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Makin tepat metodenya diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Tujuan pembelajaran dan jenis mata pelajaran menentukan metode atau metode-metode apa yang sebaiknya digunakan. Setiap mata pelajaran mempunyai metode tertentu sesuai dengan kekhususan mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu guru hendaknya dapat menentukan metode apa yang paling efisien bagi mata pelajarannya sehingga tujuan pengajaran tercapai secara maksimal dan efektif. Perlu diketahui bahwa tidak ada satupun metode yang dapat dianggap sempurna dari pada yang lain, karena masing-masing metode mempunyai keunggulan dan kelemahannya. Oleh karena itu dalam proses kegiatan pembelajaran dapat digunakan lebih dari satu metode (multi metode). Sehubungan dengan hal tersebut seorang guru dituntut untuk menguasai macam-macam metode mengajar sehingga dapat menentukan metode apa yang paling tepat digunakan dalam proses pembelajarannya, sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru betul-betul menjadi milik siswa. Menurut *Ida Badariyah Almatsir* (2006) ada beberapa faktor yang ikut berperan dalam menentukan efektif tidaknya suatu metode mengajar. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tujuan pengajaran.
2. Bahan pengajaran.
3. Siswa yang belajar
4. Kemampuan guru yang mengajar
5. Besarnya jumlah siswa.
6. Alokasi waktu yang tersedia.
7. Fasilitas yang tersedia.
8. Media dan sumber
9. Situasi pada suatu saat.
10. Sistem evaluasi.

C. Macam-macam metode mengajar yang inovatif dalam IPS

Metode mengajar yang dapat diterapkan dalam pengajaran IPS cukup banyak, tetapi kita harus mampu memilih metode manakah yang paling serasi untuk mencapai tujuan instruksional suatu pokok bahasan. Dalam hal ini, karena hakikat IPS yang merupakan perpaduan berbagai aspek kehidupan sosial dan diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi mental psikologis serta fisik biologis siswa, maka kita dapat berasumsi bahwa tidak ada suatu metode mengajar yang paling cocok/baik untuk mengajarkan IPS. Setiap metode mempunyai keunggulan dan kelemahannya masing-masing. Dalam mengajarkan IPS, kita harus melakukan kombinasi atau perpaduan berbagai metode. Melalui cara ini, kelemahan suatu metode untuk suatu pokok bahasan tertentu dapat diimbangi oleh keunggulan metode lainnya, dan demikian seterusnya.

Dalam uraian berikut akan diberikan gambaran atau penjelasan singkat tentang metode-metode/pendekatan yang inovatif dan dapat diterapkan di dalam pengajaran IPS antara lain

1. Metode *Inquiry*
 2. Metode Pemecahan Masalah (*problem solving*)
 3. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
 4. *Cooperative Learning*
 5. Metode Demonstrasi.
 6. Metode Karyawisata.
 7. Metode *Role Playing*
 8. Metode Simulasi.
1. Metode *inquiry* (inkuiri)

Salah satu metode mengajar IPS yang dipandang efektif dalam proses belajar mengajar dewasa ini adalah metode *inquiry*, *discovery*, dan *problem solving* (pemecahan masalah). Sebenarnya metode ini sudah digunakan sejak

dahulu, namun sering diabaikan. Pada umumnya guru-guru dalam mengajar masih menggunakan metode yang bersifat *instructur centered*, yaitu guru memegang peran utama menentukan sepenuhnya jalannya pelajaran. Gurulah yang lebih aktif menetapkan perencanaan, pelaksanaan dan pengelolaan proses belajar mengajar, seperti menentukan tujuan, isi, dan cara belajar. Siswa dalam keadaan pasif dan hanya menerima informasi dari guru, sehingga kegiatan siswa lebih banyak duduk, diam, mendengar, dan mencatat, untuk kemudian diingat atau diproduksi menjelang ulangan.

Di dalam pengajaran IPS metode yang bersifat *instructur centered* nampaknya tidak cocok. IPS yang bermaterikan masalah-masalah sosial sangat perlu menggunakan cara pendekatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Metode *inquiry* lah yang dianggap paling cocok dan efektif digunakan dalam pengajaran IPS, karena metode ini bersifat *student centered*, yaitu semua siswa ikut terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

a. Pengertian

Istilah *inquiry*, *discovery* dan *problem solving* adalah istilah-istilah yang sebenarnya mengandung arti yang sejiwa, yaitu menunjukkan suatu kegiatan atau cara belajar yang bersifat mencari secara logis, kritis, dan analitis menuju suatu kesimpulan yang meyakinkan.

Perbedaan yang terkandung dalam masing-masing istilah sebenarnya hampir tidak ada. Tetapi agar ada kejelasan mengenai perbedaannya akan dikemukakan pendapat **Thorstone** dalam bukunya "*Sealing Attitude*" sebagai berikut : Hal yang dipentingkan dalam *inquiry* adalah siswa mencari sesuatu sampai tingkatan "yakin" (*belief*-percaya), tingkatan ini dicapai melalui dukungan fakta, analisa interpretasi dan pembuktian. Bahkan lebih dari itu, dalam *inquiry* akan dicari tingkat pencarian alternatif (pilihan kemungkinan) pemecahan masalah tersebut. Sedangkan titik berat *problem solving* adalah terletak pada terpecahkannya suatu masalah secara rasional-logis dan benar atau tepat. (Moch Oemar dan Max Waney, 19 :22).

Lebih jelas lagi *Kosasih Djahiri* (1978/1979:128), mengemukakan pendapat yang senada tentang pengertian *inquiry*. *Inquiry* adalah salah satu cara belajar atau penelaahan sesuatu yang bersifat mencari sesuatu secara kritis, analitis, dan argumental (ilmiah) dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan (keyakinan) yang meyakinkan karena didukung oleh data, kenyataan, dan argumen..

Discovery adalah siswa mencari sesuatu sampai menemukan dan biasanya hanya ada satu obyek saja yang dicari. Proses kegiatan *discovery* ini menekankan pada proses menemukan. (Husein Achmad,1981:66).

Problem solving adalah proses kegiatan mencari untuk terpecahkannya suatu masalah secara rasional. Titik berat metode ini terletak pada terpecahkannya suatu masalah secara rasional, logis, dan benar atau tepat. (Moch. Oemar, 1980 :22).

Dengan demikian jelas bahwa dalam *problem solving* kegiatannya tidak sampai mengejar hakekat dari yang ditemukannya, tetapi lebih ditekankan pada proses terpecahkannya suatu masalah. Dengan kata lain perbedaannya terletak pada derajat atau tingkat kedalaman pencariannya dan cara kerjanya. Dalam *inquiry* tingkatannya lebih tinggi dan lebih *complicated*.

Sedangkan *discovery* menurut *Sund*, adalah proses mental dimana individu mengasimilasi konsep dan prinsip-prinsip (Husein Achmad, 1980:66). Proses *discovery* terjadi apabila siswa terutama terlihat dalam menggunakan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip. Jadi kegiatan *discovery* adalah sesuatu kegiatan atau pelajaran menemukan konsep atau prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dengan demikian *inquiry* dibentuk dan meliputi *discovery*. Dengan kata lain *inquiry* merupakan perluasan proses-proses *discovery* yang digunakan dalam cara yang lebih dewasa dan lebih tinggi tingkatannya (Muh Amin, 1979:2).

Metode *inquiry* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang

disusunnya sendiri untuk menemukan sesuatu. Siswa didorong untuk bertindak aktif mencari jawaban atas masalah-masalah yang dihadapinya dan menarik kesimpulan sendiri melalui proses berpikir ilmiah yang kritis, logis, dan sistematis, sedangkan guru hanya bertindak sebagai pembantu saja. Sudah barang tentu sebelum mampu melakukan kegiatan itu, siswa memerlukan petunjuk dan latihan mengenai berbagai teknik *inquiry* secara baik. Untuk melakukan metode *inquiry* guru harus memiliki enam ciri guru *inquiry* (Kosasih, 1978:46-47), yaitu:

- 4) Memiliki kemampuan sebagai perencana (*planners*), baik perencana program pengajaran, pelaksanaan, dan evaluasi maupun kegiatan lainnya.
- 5) Memiliki kemampuan untuk melaksanakan rencana itu dengan sebaik-baiknya menurut keputusan proses mengajar bidang studi masing-masing serta tercapainya tujuan instruksional.
- 6) Memiliki kemampuan sebagai penanya dimana guru mempersiapkan sejumlah kunci pertanyaan yang akan menstimulus pikiran analitis-kritis dari siswanya.
- 7) Memiliki kemampuan sebagai manager.
- 8) Memiliki kemampuan sebagai pemberi hadiah dapat berupa pujian yang bersifat positif untuk meningkatkan motivasi belajar.
- 9) Kemampuan sebagai penguji kebenaran dari pada suatu sistem nilai.

b. Manfaat atau kegunaan metode *inquiry*

Metode *inquiry* mempunyai kegunaan atau manfaat sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan sikap keterampilan siswa untuk mampu memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan secara obyektif dan mandiri.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir siswa atau meningkatkan potensi intelektual.

- 3) Membina pengembangan sikap penasaran (ingin tahu lebih jauh) dan cara berpikir obyektif, mandiri, kritis, logis, dan analitis baik secara individual maupun kelompok.
- 4) Bertambahnya kemampuan untuk mengerti tentang melacak kembali (*heuristic*) dari *discovery*, di mana *discovery* akan merupakan cara berpikir dan cara hidup dalam menghadapi segala masalah atau keadaan.*discovery*
- 5) Dengan dikuasai metode *inquiry-discovery* atau pemecahan masalah dapat menjadi alat bantu dalam mengingat sesuatu. Dengan alat bantu siswa dapat mengorganisasikan bahan sedemikian rupa sehingga dapat diingat dan ditemukan kembali dan tidak hanya menjadi barang simpanan saja.

c. Pedoman untuk menciptakan iklim *inquiry*.

Agar iklim *inquiry* dalam kelas atau kelompok dapat berhasil dengan baik, **John Jarolimek dan MH. Walch** mengemukakan beberapa pedoman sebagai berikut :

- 1) Kelas diarahkan kepada pokok permasalahan yang telah jelas rumusannya, patokan *cara inquiry*nya, dan arah tujuannya.
- 2) Agar dipahami bahwa inkuiri adalah pengembangan kemampuan membuat perkiraan serta proses berpikir. Peranan pertanyaan dan kemampuan mengemukakan pertanyaan (teknik bertanya) dari guru akan sangat menentukan keberhasilan inkuiri.
- 3) Hendaknya diberikan keluasan kepada siswa untuk mengemukakan berbagai kemungkinan (alternatif) dalam bertanya atau menjawab.
- 4) Cara menjawab dapat diutarakan dalam berbagai cara, sepanjang hal ini mengenai permasalahan yang sedang di *inquiry*.
- 5) Pada umumnya inkuiri menggali nilai-nilai atau sikap, oleh karenanya hormatilah, dan hargailah sistem kepercayaan atau nilai dan sikap siswa.

- 6) Guru hendaknya menjaga diri untuk tidak menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan.
- 7) Usahakan selalu jawaban bersifat merata dan komparatif (dapat dibandingkan dengan lainnya).

Berikut ini adalah beberapa pedoman *inquiry* yang bersifat individual yang seyogyanya dibina oleh guru (Kosasih Djahiri.1978/1979:130-131).

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan sesuatu dalam bahasa dan pikirannya sendiri.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa mencari jalannya sendiri dalam menempuh pemecahan masalah yang telah disepakati bersama.
- 3) Memberikan hak mengemukakan sesuatu dalam berbagai cara serta hak berbuat atau melakukan kesalahan. Kesalahan ini hendaknya dapat dimanfaatkan sebagai pengalaman ke arah mencari perbaikan.
- 4) Membina situasi kelas atau kelompok yang memungkinkan siswa mengemukakan pendapat atau jawaban sendiri.
- 5) Menyediakan waktu, peralatan, dan pertolongan secukupnya atau secara wajar.
- 6) Mendorong agar siswa mengemukakan pendapat, hipotesis, pemecahan, dan kesimpulannya sendiri dalam berbagai variasi dan alternatif.
- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan cara dan pola kerja sendiri.

Mengingat betapa pentingnya pertanyaan guru, maka hendaknya pertanyaan tersebut disiapkan sebelumnya dan meliputi pertanyaan yang bersifat menjajaki, *recall*, mencari penjelasan, mengklasifikasikan, mengarahkan, melibatkan diri siswa, hipotesis, mencari kepastian, dan mencari kesimpulan.

d. Langkah-langkah metode *inquiry*

Langkah-langkah metode *inquiry* dalam kelompok kecil (*small group inquiry*) dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Membina suasana yang *responsife*.

Dalam hal ini kegiatan guru adalah menjelaskan arti dan proses *inquiry*, sedangkan siswa memperhatikan penjelasan guru dan bertanya apabila belum jelas. Guru akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dengan “ya atau tidak”, memberi contoh hal tersebut beberapa soal.

2) Mengemukakan permasalahan untuk di *inquiry*.

Dalam langkah ini harus dijaga agar guru tidak menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan permasalahannya, tetapi arahkanlah atau binalah agar siswa dapat menjawabnya.

Kegiatan guru adalah melemparkan permasalahan melalui ceritera, film, gambar dan lain-lain. Kemudian mengajukan pertanyaan-pertanyaan tersebut ke arah mencari, merumuskan dan meperjelas permasalahan dari ceritera, film, gambar tadi. Tanya jawab berhenti apabila masalah sudah terumuskan dan jelas.

Siswa : memperhatikan, menganalisis, merumuskan dan menjawab.

3) Pertanyaan-pertanyaan siswa.

Siswa : mengajukan pertanyaan yang sifatnya mencari atau mengajukan informasi atau data tentang masalah tersebut.

Guru : hanya menjawab “ya atau tidak” atau seperlunya mengarahkan pertanyaan pada permasalahannya.

4) Merumuskan hipotesis (asumsi atau perkiraan yang diperkirakan merupakan jawaban dari pada permasalahan tersebut. Perkiraan ini nanti akan terlihat terbukti atau tidaknya pada saat pengumpulan dan pembuktian data).

Siswa : mencoba merumuskan hipotesis permasalahan tersebut (tentang sebab atau pemecahan permasalahan tersebut).

Guru : membantu dan mengarahkan dalam bentuk pertanyaan atau pancingan.

5) Menguji hipotesis.

Guru : mengajukan pertanyaan yang bersifat meminta data, membuktikan dan pembuktian data.

Siswa: menjawab dan memberikan data, selanjutnya membuktikan data serta kebenarannya.

Langkah-langkah di atas akan lebih sempurna apabila kemudian diakhiri dengan pengambilan kesimpulan dan perumusan-perumusan. Kegiatan ini dilakukan oleh guru bersama siswa.

e. Keunggulan metode *inquiry*.

- 1) Mengembangkan sikap keterampilan siswa untuk mampu memecahkan permasalahan serta mengambil keputusan secara obyektif dan mandiri.
- 2) Meningkatkan potensi intelektual siswa.
- 3) Dengan dikuasainya metode inkuiri dapat menjadi alat bantu dalam mengingat sesuatu.
- 4) Membina pengembangan sikap penasaran (ingin tahu lebih jauh) dan cara berpikir obyektif, mandiri, kritis, logis, analitis baik secara individu maupun secara kelompok.

f. Kelemahan metode *inquiry*.

- 1) Terlalu menekankan pada aspek intelektual atau kognitif, dan mengabaikan aspek afektif atau aspek emosional dalam proses belajar mengajar.
- 2) Hanya dapat mencari satu pengertian.
- 3) Jalannya pelajaran agak lambat.

4) Kelas yang besar menimbulkan kegaduhan.

g. Bilamana metode *inquiry* digunakan?

Walaupun metode inkuiri –diskoveri dipandang sebagai metode yang efektif dalam pengajaran IPS, tetapi menggunakannya hendaknya disesuaikan dengan sifat dan tujuan yang hendak dicapai. Dengan kata lain tidak semua pengajaran IPS harus diinquirykan atau diajarkan dengan metode inquiry. Metode inquiry akan efektif jika pengajaran itu bertujuan mengembangkan pengertian kognitif. Tetapi jika pengajaran itu bermaksud menyampaikan informasi, metode ini sebaiknya tidak digunakan.

Pengertian yang dibangun melalui metode inkuiri akan tertanam secara mantap dalam pikiran dan proses pencapaiannya akan meninggalkan kesan yang amat berharga bagi pelakunya. Dengan latihan yang teratur, diharapkan pengalaman itu akan menjadi keterampilan yang dimiliki dan akan menumbuhkan sikap percaya pada diri sendiri setiap kali menghadapi masalah. Dengan demikian siswa akan menjadi tabah tidak mudah bingung dalam menghadapi suatu masalah, karena ia mengetahui jalan ke luar dengan menempuh cara yang telah diketahuinya. Setiap kali ia menghadapi masalah yang sulit ia akan segera berusaha meneliti, menganalisa data yang berkaitan dan kemudian menyusun cara memecahkannya.

Tetapi hendaknya jangan menganggap bahwa penggunaan metode *inquiry* dalam proses belajar mengajar selalu dianggap bermakna optimal. Sebaliknya menganggap apriori, bahwa penggunaan metode ekspositori kurang bermakna bagi siswa. Mungkin saja terjadi pengalaman dalam proses belajar mengajar, penggunaan metode ekspositori justru sangat bermakna dan sebaliknya penggunaan metode inquiry atau *discovery* yang sampai pada penemuan, tanpa sepenuhnya dimengerti oleh siswa.

2. Metode pemecahan masalah (*problem solving*)

Masalah adalah setiap hal yang mengandung keragu-raguan, ketidakpastian atau kesulitan yang harus dipecahkan, dikuasai dan dijinakkan (Moh. Oemar dan Max.H. Waney, 1980:2). Kita menghadapi masalah apabila kita menghadapi hal-hal sebagai berikut : (a) ada suatu tujuan atau lebih yang hendak dicapai, (b) mempunyai dua atau lebih alternatif, (c) atau ragu-ragu mengenai arah tindakan yang mungkin dapat memaksimalkan hasil yang hendak dicapai.

Dengan demikian masalah atau problem adalah suatu keadaan yang negatif yang tidak sesuai dengan keadaan yang kita kehendaki. Johnson dan Johnson mengatakan bahwa ada ketidakcocokan atau perbedaan antara keadaan yang nyata (aktual) dengan keadaan yang dikehendaki (ideal).

Dengan adanya suatu masalah menuntut adanya suatu pemecahannya. Dengan hakekat hidup manusia yang selalu meningkat dan berkembang, kita berkeyakinan bahwa tidak ada masalah yang tidak dapat diselesaikan (Kinch, JW. dalam Nursid Sumaatmadja, 1986:98). Untuk menggairahkan kerja dan menggiatkan dinamika kehidupan di masyarakat masalah tersebut harus dihadapi. Masalah itulah yang mendorong manusia untuk berpikir, dan yang mendorong manusia dapat mencapai hasil yang lebih baik dari pada keadaan sebelumnya. Masalah dan tantangan hidup inilah yang membawa manusia ke arah kehidupan yang lebih tinggi. Dalam proses belajar mengajar apabila siswa dihadapkan pada suatu masalah, terutama masalah itu benar-benar terjadi di masyarakat, mengenai diri siswa dan masih aktual, akan membawa siswa ke dalam proses berpikir tentang bagaimana pemecahannya.

Secara umum kita mengenal ada tiga cara pemecahan suatu masalah yaitu :

- Pemecahan masalah secara *otoritatif*, yaitu pemecahan oleh penguasa yang berwenang (pejabat, guru dan lain-lain), dalam hal ini siswa pasif.
- Pemecahan masalah secara *ilmiah*, yaitu pemecahan yang menggunakan beberapa metode, misalnya metode inkuiri atau pemecahan masalah.

- Pemecahan masalah secara *metafisik*, yaitu pemecahan masalah dengan menggunakan cara-cara yang tidak rasional, misalnya secara gaib (Kosasih Djahiri dan Fatimah Ma'mun, 1978/1979:128-129).
- a. Tujuan penggunaan metode pemecahan masalah.

Adapun tujuan penggunaan metode pemecahan masalah adalah :

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir, terutama dalam mencari sebab akibat dan tujuan suatu masalah. Metode ini dapat melatih siswa dalam cara-cara mendekati dan cara-cara mengambil langkah-langkah apabila siswa akan memecahkan suatu masalah.
- 2) Memberikan kepada siswa pengetahuan dan kecakapan praktis yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Dengan metode ini dapat memberikan dasar-dasar pengalaman praktis tentang cara-cara memecahkan masalah, dan kecakapan ini dapat diterapkan dalam menghadapi masalah yang timbul di masyarakat.

- b. Langkah-langkah metode pemecahan masalah (*problem solving*).

Langkah- langkah dan gambaran pemecahan masalah adalah sebagai berikut :

No.	Langkah-langkah pemecahan masalah (<i>problem solving</i>)	Kemahiran yang diperlukan
1.	Merumuskan permasalahan	Mengetahui dan merumuskan permasalahan secara jelas
2.	Menelaah permasalahan tersebut	Gunakan pengetahuan untuk memerinci dan menganalisis masalah tersebut dari berbagai sudut
3.	Membuat/ merumuskan hipotesis	Kecakapan berimajinasi/ menghayati luas lingkup, sebab akibat, serta alternatif pemecahan masalah tersebut
4.	Menghimpun atau	Kecakapan mencari dan menyusun

	mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis	data Memperagakan data dalam bagan,gambar dan lain-lain
5.	Pembuktian hipotesis	Kecakapan menelaah dan membahas data Kecakapan menghubungkan atau menghitung data terhadap hipotesis Keterampilan mengambil keputusan dan kesimpulan dari hal-hal di atas.
6.	Menentukan pilihan pemecahan	Kecakapan membuat alternative pemecahan Kecakapan memilih alternative pemecahan Kecakapan menilai pilihan beserta perhitungan akibat-akibatnya kelak

c. Keunggulan dan kelemahan Metode pemecahan masalah

Keunggulan Metode Pemecahan Masalah.

- 1) Melatih siswa berpikir secara rasional dan logis.
- 2) Melatih siswa untuk menyatakan pendapat.
- 3) Pelajaran bersifat praktis dan kompleks.
- 4) Memungkinkan tercetusnya hal-hal baru.
- 5) Suasana kelas lebih hidup dan kreatif.
- 6) Siswa menghayati kenyataan-kenyataan hidup di masyarakat.

Kelemahan Metode pemecahan masalah.

- 1) Jalannya pelajaran relatif lambat.
- 2) Kurang sistematis bila untuk menyampaikan bahan baru.
- 3) Memerlukan pengarahan yang sebaik-baiknya dari guru.
- 4) Kurang tepat dilaksanakan pada anak-anak yang belum dewasa.

3. Pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL)

Pendekatan CTL, merupakan konsep belajar yang mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Hal ini akan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dengan konsep tersebut diharapkan hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk siswa bekerja dan mengalami secara langsung, bukan hanya sekedar mentransfer pengetahuan guru kepada siswa. Ini sejalan dengan pendapat aliran konstruktivisme yang menekankan bahwa kegiatan belajar adalah kegiatan aktif siswa untuk menemukan sesuatu dan membangun sendiri pengetahuannya. Siswa bertanggungjawab atas hasil belajarnya, membuat penalaran atas apa yang dipelajari dengan cara mencari makna, dan membandingkan dengan apa yang telah diketahui dengan apa yang diperlukan dalam pengalaman yang baru.

Jadi CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami makna dalam materi pelajaran yang mereka pelajari, kemudian menghubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, yaitu konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budayanya. Tugas guru adalah membantu siswa untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran yang aktif untuk menemukan pengetahuan atau konsep baru

a. Karakteristik pendekatan pembelajaran CTL

- 1) Kerja sama
- 2) Menyenangkan

- 3) Pembelajaran terintegrasi
- 4) Menggunakan berbagai sumber
- 5) Siswa aktif, kreatif, dan kritis, guru harus kreatif
- 6) Dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, misalnya peta, gambar, ceritera, puisi, dan sebagainya
- 7) Laporan kepada orang tua tidak hanya berupa rapor, tetapi dapat berupa hasil karya siswa, misalnya laporan / tugas, karangan

Menurut Widyaiswara LPMP (2005), menyatakan bahwa guru dikatakan telah menerapkan pendekatan pembelajaran CTL apabila menempuh tujuh komponen, sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.
- 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik/pokok bahasan
- 3) Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan mengajukan pertanyaan
- 4) Menciptakan masyarakat belajar, misalnya belajar dalam kelompok-kelompok
- 5) Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran
- 6) Melakukan refleksi di akhir pertemuan
- 7) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara dan seobyektif mungkin

Demi lebih jelasnya komponen-komponen CTL dapat dilihat pada uraian dibawah ini

a. Konstruktivisme (*constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir CTL bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan secara tiba-tiba. Pengetahuan bukan seperangkat fakta, konsep, atau akidah yang siap diambil, melainkan manusia harus mengkonstruksi pengetahuan tersebut dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Berkaitan dengan hal tersebut maka siswa harus mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Oleh karena itu siswa harus dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, dan mencetuskan ide-idenya. Penerapannya di kelas, misalnya mengerjakan tugas, praktik, menulis karangan, mendemonstrasikan sesuatu, dan sebagainya.

b. Menemukan (*inquiry*)

Menemukan merupakan inti dari CTL. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil dari mengingat seperangkat fakta, konsep, dan kaidah, melainkan hasil dari menemukan sendiri. Maka guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang merujuk pada kegiatan menemukan apapun materi/pokok bahasannya.

Adapun langkah-langkah kegiatan inkuiri adalah sebagai berikut :

- merumuskan masalah
- melakukan observasi atau pengamatan
- menganalisis dan menyajikan hasil dalam bentuk tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan lain-lain.
- mengkomunikasikan hasil karya kepada pembaca, teman sekelas, atau guru

Untuk masalah pendekatan inkuiri lebih jelasnya sudah dibahas dalam bab tersendiri.

c. Bertanya (*quistinging*)

Bertanya merupakan strategi utama dalam pembelajaran dengan pendekatan CTL. Bagi siswa, bertanya merupakan hal penting dalam pembelajaran berbasis inkuiri, yaitu untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai upaya guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa.

d. Masyarakat belajar (*learning cCommunity*)

Masyarakat belajar dapat terjadi jika ada proses komunikasi dua arah atau lebih. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh temannya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya. Apabila setiap orang mau belajar dari orang lain dan setiap orang mau menjadi sumber belajar, maka setiap orang akan luas pengetahuannya dan pengalamannya.

Masyarakat belajar dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, seperti pembentukan kelompok kecil, pembentukan kelompok besar, mendatangkan ahli/nara sumber di dalam kelas, bekerja dengan kelas sederajat, bekerja kelompok dengan kelas di atasnya, dan bekerja dengan masyarakat.

e. Pemodelan (*modelling*)

Dalam pembelajaran, guru bukan satu-satunya model, dapat juga model didatangkan dari luar, misalnya tokoh masyarakat, petugas kesehatan, pemadam kebakaran, dan polisi lalu lintas. Model dapat berupa cara mengoperasikan sesuatu, cara sederhana memadamkan kebakaran, dan sebagainya.

f. Refleksi (*reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari, atau berpikir tentang apa yang telah dilakukan di masa yang lalu. Pengetahuan

bermakna diperoleh dari proses pengetahuan yang dimiliki siswa diperluas melalui konteks pembelajaran, dan kemudian diperluas lagi sedikit demi sedikit melalui pengalamannya. Dalam hal ini guru membantu siswa untuk membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Pada prinsipnya bagaimana pengetahuan itu mengendap di benak siswa.

Refleksi biasanya dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir, guru menyisakan waktu sejenak untuk memberi kesempatan kepada siswanya melakukan refleksi. Realisasinya berupa : pernyataan langsung tentang apa yang diperoleh pada hari itu, catatan-catatan di buku siswa, kesan, dan saran siswa tentang pembelajaran hari itu, diskusi, hasil karya, dan sebagainya.

g. Penilaian yang sebenarnya (*authentic assesment*)

Penilaian autentik adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberi gambaran perkembangan belajar siswa. Perkembangan siswa perlu diketahui karena untuk memastikan apakah siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar? dan hambatan-hambatan apa yang dihadapi siswa?

Hal yang dapat digunakan untuk penilaian, antara lain ; laporan, pekerjaan rumah, kuis, karya siswa, presentasi, demonstrasi, karya tulis, dan hasil tes tulis.

4. Pendekatan *cooperative learning*

Falsafah yang mendasari model pembelajaran *Cooperative Learning* bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup, tanpa kerja sama.

Cooperative learning, atau sering disebut dengan *kooperati*, adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat social dan pembelajar bertanggungjawab atas tugasnya masing-masing.

Menurut Thomson, dkk. (1995), di dalam pembelajaran cooperative learning siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa, dengan kemampuan yang heterogin. Maksud kelompok heterogin adalah terdiri dari bermacam-macam latar belakang kemampuan siswa, jenis kelamin, agama, suku bangsa, dan latar belakang sosial budaya. Hal ini sangat bermanfaat karena untuk melatih siswa dapat menerima perbedaan pendapat dan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Dalam pembelajaran cooperative learning proses belajar tidak harus berasal dari guru ke siswa, melainkan dapat juga siswa saling mengajar sesama siswa lainnya. Bahkan menurut Anita Lie (2002 : 30), bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif dari pada pengajaran oleh guru. Hal ini disebabkan latar belakang, pengalaman, dan pengalaman (dalam pendidikan sering disebut skemata) para siswa mirip satu dengan lainnya dibanding dengan skemata guru.

Selanjutnya Roger dan David Johnson (dalam Anita Lie. 2002) menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dapat dianggap cooperative learning. Maka untuk mencapai hasil maksimal dari pembelajaran dengan model cooperative learning ada lima prinsip yang harus dikembangkan, antara lain saling ketergantungan, tanggungjawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok. Untuk lebih jelasnya mari kita ikuti uraian sebagai berikut :

a. Saling ketergantungan positif

Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk mencapai kerja yang efektif, guru perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga semua anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya masing-masing. Dalam metode jigsaw, Aronson menganjurkan setiap kelompok dibatasi hanya empat siswa saja dan anggota kelompok itu ditugasi bagian yang berlainan. Keempat anggota tersebut kemudian berkumpul dan berdiskusi atau bertukar informasi. Guru akan mengevaluasi semua bagian.

Dengan cara ini mau tidak mau setiap anggota merasa bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain juga dapat berhasil. Untuk penilaian setiap siswa mendapat nilainya sendiri dan nilai kelompok

b. Tanggungjawab perseorangan

Sesuai model jigsaw diatas, setiap kelompok terdiri dari empat siswa, bahan bacaan dibagi, masing-masing siswa mendapat bagian membaca satu bagian. Dengan demikian jika ada siswa yang tidak melaksanakan tugasnya akan diketahui dengan jelas. Rekan-rekan dalam satu kelompok akan menuntutnya untuk melaksanakan tugasnya agar tidak menghambat yang lainnya.

Dengan demikian tanggungjawab perseorangan merupakan prinsip yang mempunyai keterkaitan erat dengan prinsip saling ketergantungan positif. Siswa harus mempunyai komitmen yang kuat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya, ia harus mempertanggungjawabkan aktivitasnya, sehingga tidak mengganggu kinerja tim. Tanggungjawab perseorangan ini dapat tercipta di dalam kelas apabila guru dapat memberikan tugas yang bobot dan tingkat kesulitannya relatif sama untuk setiap siswa dalam kelompok. Dengan demikian setiap siswa merasa mempunyai tanggungjawab yang sama dengan teman-teman lainnya dan dapat menyelesaikan tugas kelompoknya bersama-sama.

c. Tatap muka

Setiap kelompok harus diberi kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota, karena hasil pemikiran kelompok akan lebih baik dari pada hasil pemikiran satu anggota saja. Sinergi antar anggota ini akan meningkatkan sikap menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing anggota. Tatap muka ini merupakan suatu bentuk keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan anggota lainnya untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu siswa harus

diberi kesempatan untuk saling mengenal, saling menerima satu sama lainnya dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi.

d. Komunikasi antar anggota

Siswa harus dibekali berbagai keterampilan berkomunikasi, karena tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan kelompok sangat bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengemukakan pendapatnya. Dalam hal ini memang siswa perlu diberitahu tentang cara-cara berkomunikasi secara efektif, misalnya bagaimana caranya menyanggah pendapat orang lain dengan ungkapan yang halus tanpa harus menyinggung perasaan orang tersebut. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok ini memerlukan proses yang panjang, namun ini sangat bermanfaat untuk memperkaya pengalaman belajar dan untuk pembinaan perkembangan mental dan emosional siswa.

e. Evaluasi kelompok

Untuk kepentingan evaluasi, guru harus menyediakan waktu khusus untuk mengevaluasi kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya dalam bekerja sama dapat lebih efektif. Evaluasi tidak harus diadakan setiap waktu ada kerja kelompok, melainkan dapat diadakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran cooperative learning.

Teknik-teknik pembelajaran *cooperative learning*

a. Teknik mencari pasangan

Teknik ini digunakan untuk memahami suatu konsep atau informasi tertentu yang harus ditemukan siswa. Keunggulannya adalah siswa dapat mencari pasangan sambil belajar memahami satu konsep atau tema dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak. Adapun caranya guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik tertentu,

setiap siswa mendapat satu kartu. Kemudian setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya pemegang kartu yang bertuliskan “Jakarta” akan berpasangan dengan pemegang kartu bertuliskan “Ibu kota Negara Republik Indonesia” pemegang kartu “rempah-rempah” berpasangan dengan kartu “Maluku” Siswa dapat bergabung dengan dua atau tiga pemegang kartu yang cocok sehingga dapat melengkapi pemahaman konsep atau topik di kartu masing-masing.

b. Bertukar pasangan

Teknik ini dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain. Teknik ini juga dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik. Caranya adalah, guru memberi tugas kepada siswa untuk dikerjakan dengan pasangannya dalam (kelompok), setelah selesai setiap pasangan bergabung dengan pasangan lain untuk berdiskusi untuk mengukuhkan jawaban. Temuan baru yang didapatkan dari pertukaran pasangan kemudian dibagikan kepada pasangan semula.

c. Berpikir berpasangan berempat

Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerja sama dengan siswa lain. Keunggulannya adalah optimalisasi partisipasi siswa, karena setiap siswa dapat tampil beberapa kali untuk dikenali dan menunjukkan partisipasinya kepada siswa lain. Teknik ini juga dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik. Caranya adalah, guru membagi siswa dalam kelompok berempat dan memberikan tugas kepada semua kelompok. Setiap siswa mengerjakan tugas secara sendiri-sendiri, kemudian bergabung dengan rekan lain dari anggota kelompoknya untuk berdiskusi. Setelah selesai, kedua pasangan bergabung kembali dengan kelompoknya. Siswa mempunyai kesempatan untuk membagikan hasil kerjanya kepada anggota kelompok berempat.

d. Keliling kelompok

Teknik ini dapat diterapkan pada semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik. Dalam kegiatan keliling kelompok, masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusinya dan mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lainnya. Caranya adalah, salah satu siswa dalam masing-masing kelompok memulai dengan memberikan pandangan dan pemikirannya tentang tugas yang sedang mereka kerjakan. Siswa berikutnya juga ikut memberikan kontribusinya, demikian seterusnya, giliran berbicara dapat diatur menurut arah jarum jam atau dari kiri kekanan atau sebaliknya.

e. Jigsaw

Teknik ini dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Guru memperhatikan skemata atau latar belakang siswa dan membantu mengaktifkan siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu, mereka mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Teknik ini dapat diterapkan untuk semua kelas/tingkatan dan cocok untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Matematika, dan Agama. Caranya adalah :

- 1) Guru membagi bahan /materi menjadi empat bagian
- 2) Guru sebelum membagikan tugas kepada kelompok, hendaknya menanyakan apakah siswa sudah mengenal/ mengetahui tentang topic tersebut. Kegiatan brainstorming ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata siswa untuk menghadapi bahan/materi baru.
- 3) Siswa dibagi dalam kelompok berempat.
- 4) Bagian pertama diberikan kepada siswa pertama, bagian kedua diberikan kepada siswa kedua, dan seterusnya.
- 5) Siswa disuruh membaca dan mengerjakan bagian masing-masing.

- 6) Memerlukan pengarahan yang sebaik-baiknya dari guru.
- 7) Kurang tepat dilaksanakan pada anak-anak yang belum dewasa.

5. Metode demonstrasi

a. Pengertian metode demonstrasi.

Istilah demonstrasi dapat diartikan suatu peragaan, pertunjukan atau dapat juga berarti cara melakukan sesuatu. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Cardille (Mukminan, 2000:71) bahwa demonstrasi adalah suatu penyajian yang dipersiapkan secara teliti untuk memperagakan sebuah tindakan atau prosedur yang digunakan. Metode ini disertai ilustrasi dan pertanyaan lisan (*oral*) atau peragaan (*visual*) secara tepat.

Menurut Winarno Surachmad bahwa metode demonstrasi adalah adanya seorang guru, orang luar yang diminta atau siswa yang memperagakan suatu proses pada seluruh kelas. Dengan demikian yang mendemonstrasikan atau memperagakan tidak harus dilakukan oleh guru sendiri dan yang didemonstrasikan adalah suatu proses (Terry. J, 1996:1). Proses dapat berupa peristiwa yang mengarah pada pengrusakan ataupun pembentukan sesuatu, ataupun kegiatan-kegiatan yang sedang berlangsung.

Jadi yang dimaksud dengan metode demonstrasi adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan memperlihatkan atau menunjukkan suatu proses atau hasil dari suatu proses tersebut untuk mencapai tujuan pengajaran. Proses demonstrasi disini lebih ditekankan kepada memperlihatkan proses suatu gejala baik yang dilakukan oleh guru atau oleh orang lain yang diminta oleh guru untuk dapat diamati oleh siswa. Sehubungan dengan hal tersebut dalam kegiatan belajar dengan menggunakan metode demonstrasi, dimaksudkan instruktur atau guru menggunakan contoh atau menunjukkan kejadian sebenarnya berdasarkan suatu prinsip, dalil, atau cara mengerjakan sesuatu. Sedangkan siswa mengamati dan mencatat apa yang dipelajari. Misalnya cara membuat peta, mengamati cara bekerjanya mesin, membuat miniatur candi, membuat media pengajaran dengan penggunaannya pada pengajaran IPS,

penggunaan alat-alat elektronik yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari atau yang dapat membantu mempelajari IPS seperti : TV, video, tape-recorder, kalkulator, komputer dan sebagainya dapat didemonstrasikan di dalam kelas.

Dalam proses demonstrasi ini, siswa tidak hanya dilatih memusatkan perhatian kepada apa yang sedang didemonstrasikan, melainkan juga dapat menyaksikan kenyataan berbagai alat dengan penggunaannya. Kesan praktis ini akan mendorong pada pengembangan keingintahuan siswa kepada berbagai gejala yang berhubungan dengan kehidupannya sehari-hari. Dalam menerapkan metode ini, guru harus mampu memilih pokok bahasan yang didemonstrasikan sesuai dengan pengajaran IPS, sehingga akan menjadi lebih bermakna pada siswa.

b. Langkah-langkah metode demonstrasi.

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melaksanakan metode demonstrasi adalah sebagai berikut :

1) Menjelaskan tujuan.

Guru menerangkan secara jelas tujuan yang hendak dicapai dengan menggunakan metode demonstrasi. Misalnya agar siswa dapat memahami proses apa yang terjadi, bagaimana cara bekerja alat tertentu, bagaimana hasilnya, serta benar tidaknya hipotesis yang diajukan.

2) Menyediakan peralatan yang digunakan.

Penyediaan peralatan ini dapat dilakukan oleh guru, murid atau bersama-sama, bahkan dapat pula oleh orang lain. Kemudian guru atau instruktur menjelaskan fungsi alat tersebut serta bagaimana cara menggunakannya.

3) Menjelaskan urutan langkah-langkah dalam mendemonstrasikan.

Hal ini dimaksudkan agar urutan langkah dapat dipahami siswa dengan sebaik-baiknya.

- 4) Melaksanakan demonstrasi.
- 5) Mencatat dan membuat kesimpulan hasil demonstrasi
- 6) Mengadakan penilaian.

Penilaian, dimaksudkan untuk membahas kebaikan-kebaikan apa yang telah dikerjakan , serta mengidentifikasi berbagai kekurangan serta cara-cara mengatasinya.

c. Keunggulan metode demonstrasi

- 1) Keterlibatan guru dan siswa sama-sama aktif;
- 2) Siswa dapat benar-benar memahami apa yang sedang dipelajari, karena pengamatan dan pengalaman pada diri siswa dapat terjadi;
- 3) Mudah untuk memusatkan perhatian siswa;
- 4) Materi pelajaran dapat dikonkritkan;
- 5) Siswa dapat mengetahui dengan jelas, apa yang terjadi, bagaimana proses terjadinya serta bagaimana bekerjanya alat-alat yang digunakan;
- 6) Bakat dan keterampilan siswa akan lebih mudah untuk dikembangkan;
- 7) Rasa ingin tahu siswa dapat ditimbulkan;
- 8) Siswa dapat menerima materi pelajaran lebih berkesan, sehingga dapat terbentuk pengertian yang lebih sempurna.

d. Kelemahan metode demonstrasi

- 1) Menuntut pengetahuan dan kecakapan guru;
- 2) Kurangnya peralatan yang tersedia di sekolah;
- 3) Waktu yang diperlukan lebih banyak, agar materi yang didemonstrasikan tidak terputus-putus; memerlukan biaya yang lebih banyak;

- 4) Jika alatnya terlalu kecil ataupun penempatannya kurang tepat mengakibatkan demonstrasi itu tidak dapat diamati secara jelas oleh seluruh siswa.
- e. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam metode demonstrasi.

Dalam rangka menggunakan metode demonstrasi, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Apakah jumlah siswa yang ada memberikan kemungkinan pelaksanaan metode demonstrasi dapat berhasil;
- 2) Sebelum digunakan di kelas, perlu dicoba terlebih dahulu, sehingga dapat diketahui kondisi peralatan yang digunakan;
- 3) Berikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati dengan seksama maupun untuk bertanya;
- 4) Perlu diadakan evaluasi untuk mengetahui berhasil tidaknya demonstrasi yang dilakukan. Jika perlu dan ada waktu, demonstrasi dapat diulang kembali (Sukijo, 1996:4).

6. Metode karyawisata

Suryobroto (1986:51) memberi batasan karyawisata sebagai kegiatan belajar mengajar dengan mengunjungi obyek yang sebenarnya yang ada hubungannya dengan pelajaran tertentu. Sedangkan menurut Nursid Sumaatmadja (1980:113), menyatakan bahwa karyawisata adalah suatu kunjungan ke obyek tertentu di luar lingkungan sekolah, yang ada dibawah bimbingan guru IPS, yang bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Sehubungan dengan hal tersebut metode karyawisata dapat dilaksanakan dengan mengadakan perjalanan dan kunjungan yang hanya beberapa jam saja ke tempat atau daerah yang tidak begitu jauh dari sekolah, asalkan maksudnya memenuhi tujuan instruksional IPS. Jadi jangan terlalu membayangkan bahwa metode karyawisata itu harus dilaksanakan dengan menempuh suatu perjalanan yang jauh, menggunakan waktu sehari-hari, dan menghabiskan biaya yang besar. Inilah

hakikat karyawisata dalam pengajaran IPS yang berbeda dengan wisata atau tamasya.

Seorang guru dapat menerapkan metode karyawisata dengan terarah dan sesuai dengan tujuan instruksionalnya, apabila guru memperhatikan hal-hal seperti tersebut dibawah ini :

- a. Mengetahui hakikat metode karyawisata.
- b. Mengetahui kelemahan metode karyawisata.
- c. Mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum pelaksanaannya.
- d. Mempunyai keterampilan memilih pokok-pokok bahasan yang cocok dikembangkan dengan metode karyawisata.

Selain itu guru juga harus memperhatikan keadaan siswa yang akan terlibat dalam proses belajar mengajar, bahwa :

- a. Siswa memiliki dorongan minat dan perhatian terhadap apa yang sedang dipelajari (*sense of interest*).
- b. Siswa memiliki dorongan untuk melihat kenyataan (*sense of reality*).
- c. Siswa memiliki dorongan untuk menemukan sendiri hal-hal yang menarik perhatiannya (*sense of discovery*).

Ketiga hakikat naluriah yang ada pada diri siswa tersebut diatas harus mendapat perhatian guru, untuk selanjutnya dibina dan dikembangkan pada pengajaran IPS. Dalam melaksanakan metode karyawisata harus tetap diusahakan mengembangkan minat siswa yang dilibatkan. Dari minat siswa yang tinggi tersebut, kita arahkan mereka untuk mencocokkan hal-hal yang mereka peroleh di dalam kelas dengan kenyataan di masyarakat. Selanjutnya melalui proses berikutnya siswa akan mampu menemukan sendiri gejala-gejala dan masalah-masalah yang menjadi pokok bahasan di kelas pada kenyataan praktisnya di masyarakat atau di lapangan. Proses pengembangan dan pematapan *sense of discovery* inilah yang akan membantu siswa menjadi seorang peneliti.

a. Fungsi metode karyawisata.

1. Mendekatkan dunia sekolah dengan kenyataan.
2. Mempelajari suatu konsep atau teori dengan kenyataan dan sebaliknya.
3. Membekali pengalaman riil pada siswa.

b. Langkah-langkah metode karyawisata.

Untuk mencapai keberhasilan pelaksanaan metode karyawisata, tahap-tahap pelaksanaannya dapat dibagi menjadi tiga , yaitu :

1) *Tahap persiapan*

Meliputi persiapan materi atau topik karyawisata, persiapan teoritis, persiapan perlengkapan, dan aspek-aspek lain yang menunjang pelaksanaan karyawisata.

2) *Tahap pelaksanaan karyawisata di lapangan*

Jika tahap persiapan telah matang dan terperinci, maka tahap pelaksanaan akan berjalan lancar. Tahap pelaksanaan ini secara ketat harus tetap berlandaskan pada perencanaan, misalnya rencana dan tujuannya.

3) *Tindak lanjut pelaksanaan karyawisata, setelah kembali ke tempat*

Kegiatannya meliputi penyusunan dan membuat laporan hasil karyawisata. Adapun bentuk laporan sebagai pertanggungjawaban, bobotnya harus disesuaikan dengan tingkat atau jenjang pendidikan siswa yang melaksanakan karyawisata. Misalnya untuk siswa SD cukup atau mampu menceriterakan kembali dengan kata-kata yang sederhana, atau membuat karangan bebas tentang apa yang mereka lihat dan alami pada waktu melaksanakan karyawisata. Apabila tahap ketiga ini dapat terpenuhi dengan baik berarti seorang guru telah memenuhi salah satu indikator keberhasilan pelaksanaan metode karyawisata.

c. Kelebihan dan kelemahan metode karyawisata.

Kelebihan metode karyawisata.

- 1) Siswa dapat mengamati obyek secara nyata dan bervariasi, seperti peninggalan sejarah, pasar, stasiun, pantai, pabrik, kalurahan, kecamatan, dan sebagainya.
- 2) Siswa dapat menjawab dan memecahkan masalah-masalah dengan cara melihat, mencoba, dan membuktikan secara langsung suatu obyek yang dipelajari.
- 3) Siswa dapat pula mendapatkan informasi langsung dari nara sumber ataupun dapat penjelasan langsung dari manajer pabrik.

Kelemahan metode karyawisata.

- 1) Jika terlalu sering dilaksanakan akan mengganggu rencana pelajaran.
- 2) Perlu pengawasan dan bimbingan guru.
- 3) Jika obyek yang akan dikunjungi terlalu jauh letaknya, menyulitkan angkutan dan memerlukan biaya.
- 4) Jika pelaksanaan karyawisata terlalu kaku sifatnya, dapat menurunkan minat siswa terhadap karyawisata, sehingga tujuannya tidak tercapai.

7. Metode *role playing* (bermain peran).

a. Pengertian *role playing*

Berbicara masalah metode *role playing*, tidak bisa lepas dari metode sosiodrama, sebab keduanya sama-sama dapat diterapkan dalam pengajaran IPS dan sukar dipisahkan satu sama lainnya. *Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain (Husein Achmad, 1981:80). Dengan demikian *role playing* merupakan suatu teknik atau cara agar para guru dan siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan. Sedangkan sosiodrama

berarti mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial (Winarno Surachmad,1973:125). Jadi metode sosiodrama adalah cara mengungkapkan kehidupan dan hubungan sosial secara keseluruhannya pada sekelompok siswa. Sedangkan metode bermain peran ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh tertentu pada drama yang bersangkutan.

Dengan metode *role playing*, diharapkan siswa dapat memerankan berbagai figure kayalan dan menghayatinya dalam berbagai situasi. Metode *role playing* yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dan bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain, dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. Metode ini dapat diterapkan pada pengajaran IPS dengan pokok bahasan mengenai hubungan kehidupan sosial, misalnya peranan tokoh-tokoh, susunan masyarakat feodal, dan sebagainya.

Melalui metode *role playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif maupun psikomotor siswa. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah. Aspek afektif meliputi sikap, nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan, mempertentangkan nilai-nilai, dan mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan. Sedangkan aspek psikomotor terlihat ketika siswa memainkan peran di depan kelas. Dengan demikian diharapkan, minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran IPS yang selalu kaku dan menjemukan dapat disegarkan kembali.

b. Tujuan dan manfaat *role playing* (bermain peran)

Menurut Shaftel (dalam Mukminan, 2000:70), tujuan dan manfaat metode bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Agar siswa menghayati sesuatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realitas hidup.
- 2) Agar siswa memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.

- 3) Mempertajam indera dan rasa siswa terhadap sesuatu .
- 4) Sebagai penyaluran atau pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan.
- 5) Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan siswa
- 6) Pembentukan konsep dari suatu peran tertentu secara mandiri.
- 7) Menggali peranan-peranan dari figur seseorang dalam suatu kehidupan kejadian atau keadaan.
- 8) Membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analisis, berkomunikasi, dan hidup dalam kelompok.
- 9) Melatih kemampuan siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berfikir, dan perbuatannya.

c . Langkah-langkah *role playing*

- 1) Pemanasan (pengantar serta pembahasan ceritera dari guru).
- 2) Memilih siswa yang akan berperan.
- 3) Menyiapkan penonton yang akan mengobservasi.
- 4) Mengatur panggung.
- 5) Permainan.
- 6) Diskusi dan evaluasi.
- 7) Permainan berikutnya.
- 8) Diskusi lebih lanjut.
- 9) Generalisasi.

c. Masalah-masalah sosial yang dapat dijajaki dengan metode *role playing* adalah sebagai berikut (Max.H.Waney dalam Husein Achmad,1981:82)

- 1) Masalah pertentangan antar pribadi-pribadi.
 - a) Mengungkap perasaan orang-orang yang bertentangan.

b) Menentukan cara-cara pemecahannya.

2) Masalah hubungan antar kelompok.

Mengungkap masalah hubungan antar suku, bangsa, kepercayaan dan sebagainya.

3) Masalah kemelut pribadi

Kemelut tekanan antara orang tua dan kemauannya, juga antara kelompoknya dan kemauannya.

4) Masalah masa lampau dan sekarang.

Hal ini meliputi situasi yang kritis di waktu lampau dan sekarang. Sebagai contohnya para pejabat dan pemimpin politik dalam menghadapi berbagai permasalahan dan bagaimana harus mengambil keputusan.

8. Metode simulasi

a. Pengertian

Istilah simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti pura-pura, dan *simulation* yang berarti tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura. Menurut **Soli Abimanyu** (1980), simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja. Dengan demikian simulasi dapat digunakan untuk melakukan proses-proses tingkah laku secara imitasi. Sebagai contoh, simulasi tentang seorang pemimpin yang otoriter, simulasi mengajar, dan sebagainya.

Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memperoleh pemahaman atas hakikat suatu konsep, prinsip atau sesuatu keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan (Suryobroto,1986:63).

b. Tujuan simulasi

Rumusan tujuan simulasi berikut ini merupakan pegangan guru dalam memilih topik-topik yang akan disimulasikan. Tujuan langsung maupun

tujuan tidak langsung yang ingin diperoleh dari simulasi (Sunaryo,1989:113-114) adalah:

1) Tujuan langsung

- a) Untuk melatih keterampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
- b) Untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
- c) Untuk latihan memecahkan masalah.

2) Tujuan tidak langsung

- a) Untuk meningkatkan aktivitas belajar dengan melibatkan siswa dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan keadaan sebenarnya.
- b) Untuk memberikan motivasi belajar karena sangat menarik dan menyenangkan anak-anak.
- c) Melatih anak bekerja sama dalam kelompok dengan lebih efektif.
- d) Menimbulkan dan memupuk daya kreatif anak.
- e) Melatih anak untuk memahami dan menghargai pendapat peranan orang lain. (Sunaryo, 1989:113-114).

c. Manfaat metode simulasi

Menurut *Nesbitt*, permainan simulasi yang diselenggarakan dengan baik dapat merangsang timbulnya berbagai alur-pikiran yang dapat diteruskan dengan pengkajian-pengkajian lebih lanjut. Sehubungan dengan hal itu, maka keterampilan dan pengetahuan siswa yang dapat dikembangkan melalui simulasi antara lain :

1) Belajar tentang persaingan.

Persaingan dan ketegangan yang timbul dalam permainan simulasi disebabkan peserta harus mengatasi sejumlah rintangan yang sengaja

dirancang untuk permainan ini. Hal inilah yang dapat membangkitkan rasa asyik para pemain.

2) Belajar kerjasama

Pada umumnya permainan dalam dunia pendidikan dirancang untuk memperoleh manfaat dari kerjasama, tidak ada permainan yang dibuat untuk menimbulkan persaingan yang kasar. Dengan demikian simulasi bertujuan mengembangkan semangat dan keterampilan bekerja sama.

3) Belajar *emphaty* (merasakan perasaan orang lain)

Taraf di mana permainan berhasil mendorong kerjasama atau sikap bersahabat tergantung dari seberapa jauh mereka itu terlibat dalam peranan-peranan tersebut. Semakin pemain mengenal peranannya, semakin ia peka dan mengerti keberadaan orang lain yang menjalankan peran seperti itu. Dengan demikian sikap empati terbangun secara konstruktif.

4) Belajar sistem sosial

Sistem sosial atau proses sosial, seperti menirukan proses legislative, pemilihan umum, dan sebagainya.

5) Belajar konsep

Pengajaran dengan metode simulasi sangat sesuai untuk pengajaran konsep, karena dapat mengembangkan aspek kognitif.

6) Belajar menerima hukuman

Dalam simulasi siswa dapat melakukan kesalahan. Hal ini mungkin disebabkan siswa kurang terampil atau keputusan yang salah. Namun melakukan kesalahan dalam simulasi adalah sesuatu hal yang wajar, karena salah satu prinsip utama dalam simulasi kelas adalah belajar dari kesalahan. Siswa yang melakukan kesalahan diberi hukuman yang berupa kritikan oleh kawan sendiri maupun oleh guru. Dengan

demikian diharapkan siswa akan menyadari kesalahan atau kekurangannya dengan lapang dada.

7) Belajar berpikir kritis

Simulasi dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada para pemainnya, karena mereka dapat dilatih mempelajari berbagai alternatif strategi sendiri, memperkirakan strategi lawan, menganalisis kebolehan simulasi dan sebagainya.

d. Prinsip-prinsip Simulasi

Agar simulasi dapat mencapai hasil maksimal maka hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip berikut ini:

- 1) Simulasi itu dilakukan oleh sekelompok siswa. Tiap kelompok dapat melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda.
- 2) Semua siswa harus terlibat langsung menurut peran masing-masing.
- 3) Penentuan topik dapat dibicarakan bersama antara guru dengan siswa dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas, tingkat sekolah, dan situasi setempat.
- 4) Petunjuk simulasi dapat disiapkan lebih dahulu secara terperinci, tetapi dapat pula secara garis besar semua tergantung dari bentuk simulasi dan tujuannya.
- 5) Dalam simulasi hendaknya dapat dicapai tujuan-tujuan yang menyangkut aspek kognitif (penambahan pengetahuan tentang berbagai konsep dan pengertian), aspek afektif (seperti menyenangkan, mengharukan, solidaritas, simpati, dan sebagainya), serta aspek psikomotor.
- 6) Harus diingat bahwa simulasi itu dimaksudkan untuk latihan keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik.

- 7) Dalam simulasi harus dapat digambarkan situasi yang lengkap dan proses yang berturut-turut yang diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya.
- 8) Dalam simulasi hendaknya dapat diusahakan mengintegrasikan beberapa ilmu serta terjadi beberapa proses seperti akibat-akibat, *problem solving*, dan sebagainya.

e. Langkah-langkah simulasi

Kegiatan dalam simulasi dapat dilakukan dalam empat tahap yaitu : orientasi, latihan, simulasi, dan *debriefing* (Ida Badariyah Almatsir, Mulyono Tjokrodikaryo, hal :22-23). Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

1) Tahap I : *orientasi*

- a) Mengemukakan pokok bahasan dan konsep yang akan disimulasikan.
- b) Menjelaskan model dan permainannya.

2) Tahap II : *latihan peserta*

- a) Menetapkan skenario (aturan, peranan, prosedur, jenis keputusan yang akan diambil sasaran).
- b) Tugas-tugas peran.
- c) Latihan singkat.

3) Tahap III : *Pelaksanaan simulasi*

- a) Kegiatan permainan dan pengaturannya.
- b) Balikan dan penilaian (dari penampilan dan pengaruh keputusan)
- c) Penjernihan (klasifikasi) kesalahan konsep
- d) Kelanjutan simulasi

4. Tahap IV : *Debriefing* dengan peserta

Mengandung semua atau beberapa dari kegiatan-kegiatan berikut ini :

- a. Ringkasan peristiwa dan persepsi
- b. Kesulitan dan pemahaman
- c. Analisis proses
- d. Perbandingan antara kegiatan simulasi dan dunia nyata
- e. Kaitan kegiatan simulasi dan materi pelajaran
- f. Rancangan ulang simulasi

Dalam simulasi guru bertindak sebagai fasilitator, oleh karena itu dalam menghadapi siswa, guru harus bersikap membantu dan tidak bersikap menilai. Guru harus membantu siswa dalam mengembangkan pengertian dan penafsirannya terhadap peraturan-peraturan permainan, mendorong keikut-sertaan siswa, serta membantu siswa menghadapi ketidakpastian.

Karena dalam simulasi siswa belajar dari pengalaman yang disimulasikan dan bukan dari ceramah atau pidato guru, maka guru harus berperan sebagai:

a) Informan

Guru harus menjelaskan tentang simulasi dan aturan mainnya, karena siswa harus benar-benar mentaati aturan-aturan main yang sudah ditentukan, terutama bagaimana cara memulainya.. Siswa harus mengetahui atau menyadari implikasi dari setiap kegiatan simulasi. Guru dalam memberi penjelasan, harus jelas, tidak bertele-tele, dan tidak perlu diulang-ulang.

b) Mengawasi atau mewasiti simulasi

Guru harus mengawasi keikut-sertaan siswa dalam simulasi agar dapat memperoleh manfaat sesuai yang diharapkan. Dalam hal ini guru harus bertindak sebagai wasit, yaitu memegang keras aturan-aturan mainnya, tetapi ia sendiri tidak ikut main.

c) Melatih siswa

Dalam melatih, guru harus bertindak sebagai penasehat suportif bukan sebagai pengkotbah atau tukang menegakkan disiplin. Misalnya guru harus memberi nasehat kepada siswanya yang meminta atau memerlukan (seperti pada siswa yang pemalu)

f. Kelebihan dan kelemahan metode simulasi.

Kelebihan metode simulasi:

- 1) Aktivitas simulasi menyenangkan siswa, sehingga siswa terdorong untuk ikut berpartisipasi.
- 2) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- 3) Mengurangi hal-hal yang terlalu abstrak, sebab walaupun mengenai abstraksi tetapi dikerjakan dalam bentuk aktivitas.
- 4) Strategi ini menimbulkan respon yang positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasinya.
- 5) Simulasi menimbulkan berpikir kritis bagi siswa, sebab mereka terlibat dalam analisis atau proses pelaksanaan simulasi.

g. Kelemahan metode simulasi

- 1) Simulasi menghendaki banyak imajinasi dari guru dan siswa.
- 2) Menghendaki pengelompokan siswa yang fleksibel, dan ruang kelas atau gedung yang memadai.
- 3) Sering mendapatkan kritikan dari orangtua siswa, karena aktivitasnya melibatkan permainan.

D. Teknik pemilihan metode

Metode mengajar itu banyak sekali macamnya, sehingga teknik pemilihan metode itu dapat diibaratkan perangkat peralatan bagi seorang guru, alat mana atau kombinasi alat-alat apa yang akan dipilih hendaknya dipertimbangkan lebih

dahulu faktor yang mempengaruhinya. Apalagi dalam IPS yang terdiri disiplin-disiplin ilmu-ilmu sosial, kita tidak dapat memastikan metode mana yang paling baik yang harus digunakan dalam mengajar.

Peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar akan tampak dalam penerapan metode pengajaran yang diterapkan kepada siswa. Maka dari itu metode mengajar merupakan hal yang dominan, karena meskipun materi cukup, alat-alat memenuhi syarat, kalau faktor penggunaan metode kurang tepat, maka hasil pembelajarannya akan rendah. Oleh karena itu dalam memilih metode seorang guru IPS hendaknya memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

a. *Pengajar (guru)*

Seorang guru dalam memilih metode hendaknya mempertimbangkan pengetahuan yang dikuasai, pengalaman mengajar, dan personalitas yang dimiliki. Personalitas yang cocok dengan siswa akan mendorong kegiatan belajar, karena terbinanya sarana komunikasi yang efektif.

b. *Siswa*

Cara-cara yang dipilih guru hendaknya memperhitungkan lingkungan dari mana siswa berasal, tingkat intelektual dan latar belakang siswa, pengalaman praktik siswa, serta budaya siswa.

c. *Tujuan yang akan dicapai*

Tujuan yang akan dicapai merupakan pedoman bagi guru dalam memilih bahan yang akan disajikan dan memikirkan metode apa yang paling efektif.

d. *Materi atau bahan*

Materi mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu ia menuntut cara mengajar yang serasi dengan materi tersebut. Metode untuk materi yang bersifat abstrak akan berbeda dengan metode untuk materi yang bersifat konkrit.

e. *Waktu*

Dalam memilih metode masalah waktu harus diperhatikan antara lain waktu untuk persiapan, waktu yang tersedia untuk mengajar, dan waktu yang menunjukkan saat mengajar apakah mengajar pagi hari, siang hari atau sore hari.

f. *Fasilitas yang tersedia*

Fasilitas yang tersedia akan menentukan seberapa jauh orang dapat leluasa dalam memilih metode pengajaran. Setelah guru menentukan metode yang tepat bagi suatu materi tertentu, hendaknya metode tersebut dijadikan sebagai alat untuk menyajikan bahan pelajaran dan sekaligus sebagai alat bantu murid untuk mempermudah proses belajar mengajar.

RANGKUMAN

Metode pengajaran IPS cukup beraneka ragam macamnya, namun dalam penulisan buku ini hanya dikemukakan tujuh macam metode. Alasannya, metode-metode tersebut tidak bersifat guru sentris (*teacher centered*), tetapi lebih menekankan pada *student active learning*, dimana dalam proses belajar mengajar siswa terlibat secara aktif.

Setiap metode mempunyai keunggulan dan kelemahan. Untuk mengurangi kadar kelemahan suatu metode perlu diberikan berbagai variasi dalam pengajaran IPS. Teknik pemilihan metode yang tepat sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor guru (pengajar), siswa, tujuan yang akan dicapai, materi, waktu, dan fasilitas yang tersedia.

Dari berbagai macam metode tersebut tidak ada suatu metode yang paling baik. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar digunakan kombinasi beberapa metode (multi metode). Dengan demikian penyampaian materi dapat lebih bermakna bagi siswa, sehingga tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai.

<u>LATIHAN</u>

- 1). Mengapa mayoritas guru cenderung menggunakan metode ceramah bervariasi dalam pengajaran IPS? Jelaskan menurut pendapatmu!
- 2) Carilah pokok-pokok bahasan atau sub pokok bahasan dari kurikulum-IPS SD yang cocok diberikan dengan metode yang inovatif (*inquiry*, , *problem solving*, karyawisata dan demonstrasi., dsb)

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Untuk dapat mengerjakan latihan nomor 1 ini, Anda perlu mengingat kembali pengalaman Anda tentang pembelajaran IPS. Analisislah mengapa metode ceramah sering digunakan.
- 2) Soal nomor 2 ini menuntut Anda untuk mencari kurikulum IPS SD yang cocok dengan metode yang inovatif. Carilah kurikulum yang berlaku saat ini.

Daftar Pustaka

- Amir Achsin. (1984). *Pengorganisasian Bahan Metode Ceramah*. Jakarta : Departemen P dan K.
- Dunfee, Maxine. (1966). *Social Studies Through Problem Solving*. New York : Holt Rinehart and Winston.
- Ida Badariyah Almatsier, Mulyono Tjokrodikaryo. (tt). *Buku Materi Pokok 3, Pengenalan dan Penggunaan Metode Pengajaran IPS*. (tkp) : PIPS.
- Kardiyono. (1980). *Ceramah Bervariasi*. Jakarta : P3G Departemen P dan K
- Kusmana, E. (1974). *Asas-asas dan Metode Mengajar Ilmu Ekonomi Perusahaan*. Bandung : FKIS-IKIP.

Moh Oemar, Max H. Waney. (1980). *Inquiry Discovery Problem Solving dalam Pengajaran IPS*. Jakarta : P3G Departemen P dan K.

Raka Joni, T. (1980). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta; P3G Departemen P& K.

Soli Abimanyu, Ngalm Purwanto. (1980). *Simulasi Sebagai Metode Belajar Mengajar*. Jakarta : P3G Departemen P dan K.

Suryobroto, B. (1986). *Mengenal Metode Pengajaran di Sekolah dan Pendekatan Baru dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Amarta.

Winarno Surachmad. (1973). *Dasar dan Teknik Interaksi Mengajar dan Belajar*. Bandung : Tarsito

BAB III

PERENCANAAN PEMBELAJARAN IPS SD BERBASIS KTSP

A. Pendahuluan

Di dalam perencanaan pembelajaran, bidang studi manapun akan selalu mengacu pada kurikulum yang diberlakukan pemerintah. Saat ini, di dunia pendidikan berlaku KTSP atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Model KTSP menuntut kreativitas untuk menyusun model pendidikan yang sesuai dengan kondisi lokal dengan memodifikasi dari kurikulum yang sudah ada.

Dalam E. Mulyasa (2007), menurut Standart Nasional Pendidikan (SNP Pasal 1, ayat 15) dikemukakan bahwa KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Penyusunan KTSP dilakukan oleh satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan standart kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Beberapa hal yang perlu dipahami dalam kaitannya dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) adalah sebagai berikut :

- KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi dan karakteristik daerah, serta sosial budaya masyarakat setempat dan peserta didik.
- Sekolah dan komite sekolah mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabusnya berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi lulusan, dibawah supervisi dinas pendidikan kabupaten/kota, dan departemen agama yang bertanggungjawab di bidang pendidikan.
- Kurikulum tingkat satuan pendidikan untuk setiap program studi di perguruan tinggi dikembangkan dan ditetapkan olehn masing-masing perguruan tinggi dengan mengacu pada Standart Nasional Pendidikan.

Karakteristik KTSP bisa diketahui antara lain dari bagaimana sekolah dan satuan pendidikan dapat mengoptimalkan kinerja, proses pembelajaran, pengelolaan sumber belajar, profesionalisme tenaga kependidikan, serta sistem penilaian. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan beberapa karakteristik KTSP antara lain: pemberian otonomi luas kepada sekolah dan satuan pendidikan, partisipasi masyarakat dan orang tua yang tinggi, kepemimpinan yang demokratis dan profesional, serta team-kerja yang kompak dan transparan.

Berikut ini sekilas pemaparan tentang KTSP pada mata pelajaran IPS SD/MI :

B. Ruang lingkup kelompok mata pelajaran IPS

Di dalam kurikulum untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khusus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, IPS masuk pada kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Adapun penjelasan ruang lingkungnya yaitu bahwa Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi pada SD/MI/SDLB dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri.

C. Struktur kurikulum SD/MI pada bidang studi IPS

Struktur Kurikulum SD/MI meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai Kelas I sampai dengan Kelas VI. Struktur kurikulum SD/MI disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran. IPS dalam hal ini dijelaskan bahwa substansi mata pelajaran IPS pada SD/MI merupakan "IPS Terpadu". Pada kelas rendah (kelas I, II, dan III) pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI) dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Untuk alokasi waktu satu jam pembelajaran adalah 35 menit.

D. Standar kompetensi kelompok mata pelajaran

Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran dikembangkan berdasarkan tujuan, cakupan, muatan, dan kegiatan setiap kelompok mata pelajaran. Bidang IPS yang masuk Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, memiliki SKKMP sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menggunakan berbagai informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis, dan kreatif.
2. Menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif dengan bimbingan guru/pendidik.
3. Menunjukkan rasa keingintahuan yang tinggi.
4. Menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung.
6. Menunjukkan kebiasaan hidup bersih, sehat, bugar, aman, dan memanfaatkan waktu luang.

Pada modul kedua ini Anda akan mempelajari dan mencermati bagaimana cara mengembangkan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IPS SD yang berbasis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang berkaitan dengan format dan model silabus serta format RPP.

Setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat :

1. Menjelaskan standar kompetensi dan kekompetensi dalam pembelajaran IPS sesuai KTSP.
2. Menyusun dan mengembangkan format RPP IPS SD berbasis KTSP.

Kemampuan-kemampuan tersebut sangat penting dikuasai oleh seorang tutor pelatihan PAKEM bidang studi IPS SD karena penyusunan strategi pembelajaran IPS SD berbasis KTSP yang tepat dapat membantu menyusun rancangan pembelajaran selanjutnya yaitu pembelajaran IPS SD melalui pendekatan PAKEM.

Untuk membantu Anda mencapai kemampuan-kemampuan tersebut di atas, dalam modul ini disajikan pembahasan disertai latihan dalam butir-butir uraian sebagai berikut :

1. RPP yang menampakkan kompetensi yang diperlukan dalam suatu materi IPS.
2. Penilaian belajar dalam pembelajaran IPS.

Supaya Anda dapat berhasil dengan baik, dalam mempelajari model ini terdapat beberapa petunjuk belajar yang dapat Anda cermati.

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami secara tuntas tentang apa, bagaimana, dan untuk apa mempelajari modul tersebut.
2. Jadikanlah Pedoman KTSP Nasional dan KTSP oleh Satuan Pendidikan setempat sebagai panduan Anda dalam mempelajari dan mengerjakan tugas dalam modul ini.
3. Apabila materi yang tertera dalam modul ini menurut Anda dianggap masih kurang, untuk menambah wawasan Anda cobalah Anda berupaya mencari sumber-sumber lain yang relevan.
4. Melalui latihan yang ada dalam modul ini diharapkan Anda dapat memantapkan pemahaman tentang materi yang Anda pelajari.
5. Pada format evaluasi jawablah soal-soal yang ditulis pada setiap akhir kegiatan belajar. Hal ini penting untuk mengetahui apakah Anda telah memahami dengan baik materi yang Anda pelajari dalam modul ini.

E. Prosedur dan proses pengembangan silabus

Di dalam E. Mulyasa (2007), Silabus KTSP merupakan rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan

pendidikan. Dalam KTSP, silabus merupakan bagian dari kurikulum tingkat satuan pendidikan, sebagai penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian hasil belajar.

Pada hakekatnya pengembangan silabus KTSP harus mampu menjawab pertanyaan sebagai berikut :

1. Kompetensi apakah yang harus dimiliki oleh peserta didik?
2. Bagaimana cara membentuk kompetensi tersebut?
3. Bagaimana mengetahui bahwa peserta didik telah memiliki kompetensi itu?

Dalam KTSP, pengembangan silabus diserahkan sepenuhnya kepada setiap satuan pendidikan, khususnya bagi yang sudah mampu melakukannya. Oleh karena itu setiap satuan pendidikan diberi kebebasan dan keleluasaan dalam mengembangkan silabus sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing. Agar pengembangan silabus yang dilakukan oleh setiap satuan pendidikan tetap berada dalam bingkai pengembangan kurikulum nasional (standar nasional), maka perlu memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan silabus.

Pengembangan Silabus KTSP dalam garis besarnya mencakup langkah-langkah sebagai berikut :

- Mengisi Kolom Identitas
- Mengkaji dan Menganalisis Standar Kompetensi
- Mengkaji dan Menentukan Kompetensi Dasar
- Mengidentifikasi Materi standar
- Mengembangkan Pengalaman (standar proses)
- Merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi
- Menentukan Jenis Penilaian
- Alokasi Waktu

- Menentukan Sumber Belajar

F. Format silabus dan RPP IPS berbasis KTSP

Secara umum silabus berbasis KTSP minimal mencakup : (1) standar kompetensi, (2) kompetensi dasar, (3) indikator, (4) materi standar, (5) standar proses (kegiatan belajar-mengajar), dan (6) standar penilaian. Model silabus bisa dimodifikasi, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, situasi serta kondisi sekolah dan daerah, dengan tetap berpedoman pada standar kompetensi, dan kompetensi dasar.

Silabus IPS dapat dicontohkan sebagai berikut :

SILABUS IPS

Nama Sekolah : SD N Pedagogia

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : II/2

Alokasi Waktu : 12 x 35 menit

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Standar	Standar Proses (KBM)	Standar Penilaian
--------------------	------------------	-----------	----------------	----------------------	-------------------

Memahami identitas diri dan keluarga, serta sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga	Mengidentifikasi identitas diri, keluarga, dan kerabat	<p>1.1. Menyebutkan nama lengkap dan nama panggilan</p> <p>1.2. Menyebutkan nama ayah, ibu, saudara dan wali</p> <p>1.3. Menyebutkan alamat tempat tinggal</p> <p>1.4. Menyebutkan anggota keluarga yang tinggal dalam satu rumah</p>	Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga	Tanya jawab	Penilaian Proses dan penilaian hasil
	Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga	<p>2.1. Menyebutkan kedudukan ayah dalam keluarga</p> <p>2.2. Menyebutkan kedudukan ibu dalam keluarga</p> <p>2.3. Menyebutkan peran ayah dalam keluarga</p> <p>2.4. Menyebutkan peran ibu dalam keluarga</p> <p>2.5. Menyebutkan peran anak</p>	Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga	Tanya jawab dan penugasan	Penilaian Proses dan penilaian hasil

		dalam keluarga			
--	--	-------------------	--	--	--

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP merupakan komponen penting dari KTSP, yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Tugas guru yang paling utama terkait dengan RPP yang lebih operasional dan rinci, serta siap dijadikan pedoman atau skenario dalam pembelajaran. Dalam pengembangan RPP, guru diberi kebebasan untuk mengubah, memodifikasi, dan menyesuaikan silabus dengan kondisi sekolah dan daerah, serta dengan karakteristik peserta didik. Hal ini harus dipahami dan dilakukan guru, terutama kalau sekolah tempatnya mengajar tidak mengembangkan silabus sendiri, tetapi menggunakan silabus yang dikembangkan oleh Depdiknas atau silabus dari sekolah lain.

Format RPP KTSP sekurang-kurangnya memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. RPP, baik klasikal maupun individual harus dibuat oleh guru sebelum melakukan pembelajaran. Hasilnya dikonsultasikan kepada kepala sekolah untuk mendapat masukan seperlunya. Adapun contoh format RPP IPS dilukiskan sebagai berikut :

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran : IPS

Satuan Pendidikan : SD/MI

Kelas/Semester : II/2

Pertemuan ke : 3

Alokasi Waktu : 1 x 35 menit

Kompetensi Dasar :

Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga

Indikator :

- 2.1. Menyebutkan kedudukan ayah dalam keluarga
- 2.2. Menyebutkan kedudukan ibu dalam keluarga
- 2.3. Menyebutkan peran ayah dalam keluarga
- 2.4. Menyebutkan peran ibu dalam keluarga
- 2.5. Menyebutkan peran anak dalam keluarga

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menyebutkan kedudukan ayah dan ibu dalam keluarga
2. Siswa dapat menyebutkan peran masing-masing anggota dalam keluarga

Materi Standar :

1. Kedudukan ayah dalam keluarga
2. Kedudukan ibu dalam keluarga
3. Peran ayah dalam keluarga
4. Peran ibu dalam keluarga
5. Peran anak dalam keluarga

Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Tanya Jawab

Kegiatan Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal (2 menit)
 - Salam dan berdoa dipimpin oleh ketua kelas
 - Mengabsen siswa
 - Apersepsi : Bersama-sama guru menyanyikan lagi "Satu-satu Aku Sayang Ibu"

2. Kegiatan Inti (30 menit)
 - Siswa menyebut anggota keluarganya, misalkan ada ayah, ibu, adik, kakak, kakek, nenek (kalau ada)
 - Siswa memperhatikan bagan silsilah sebuah keluarga yang ditunjukkan guru
 - Siswa menunjukkan kedudukan masing-masing anggota keluarga pada silsilah itu
 - Guru memberikan penjelasan tentang peran ayah, ibu, dan anak
 - Secara berkelompok, siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru

2. Kegiatan Akhir (3 menit)
 - Siswa menyimpulkan pelajaran

Sumber Belajar :

1. Buku IPS Kelas II SD, karangan Asngari, Penerbit Erlangga.

2. Kurikulum KTSP SD Kelas II Dinas Pendidikan Prop. DIY

Penilaian :

1. Tes Tulis

RANGKUMAN

Silabus merupakan rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Pengembangan Silabus dapat dimodifikasi, disesuaikan dengan peserta didik, situasi, serta kondisi sekolah dan daerah, dengan tetap berpedoman pada standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam KTSP.

RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP harus dibuat guru sebelum melakukan pembelajaran dan hasilnya dikonsultasikan kepada kepala sekolah untuk mendapatkan masukan seperlunya.

LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, silahkan Anda mengerjakan latihan berikut ini!

- 1) Buatlah RPP yang menampakkan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa kelas I dalam mempelajari materi "Lingkungan Rumah"?
- 2) Penilaian apa saja yang telah Anda kerjakan dalam KBM materi tersebut?

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Untuk dapat mengetahui kompetensi yang harus dimiliki siswa, Anda perlu membaca kembali Kurikulum KTSP, lalu pikirkan bagaimana RPP dan penerapannya pada pembelajaran IPS kelas I pada materi "Lingkungan Rumah".
- 2) Untuk dapat mengerjakan latihan nomor 2 ini, Anda perlu mengingat kembali pengalaman Anda tentang bentuk penilaian yang pernah Anda lakukan pada materi "Lingkungan Rumah". Kemudian bandingkan dengan penilaian pada KTSP.

Daftar Pustaka

E. Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.

Udin S. Winataputra. 2003. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka

..... 2007. *Kurikulum KTSP SD*. Badan Pusat Kurikulum.

BAB IV

PENERAPAN PENDEKATAN PAKEM PADA PEMBELAJARAN IPS SD

A. Pendahuluan

Selama ini, banyak guru mengeluhkan bahwa dalam pembelajaran IPS masih dirasa membosankan karena banyak ceramah, menuntut hafalan, tidak bervariasi, dan kurang media. Oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan melalui pendekatan PAKEM. PAKEM adalah singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, efektif, dan Menyenangkan. Dengan PAKEM pembelajaran akan mampu mengaktifkan dan mengkreatifkan peserta didik sehingga menyenangkan namun tetap efektif. **Aktif** dimaksudkan bahwa siswa akan aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. **Kreatif** dimaksudkan guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. **Menyenangkan** adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatian (*time on task*) tinggi. **Efektif**, yaitu menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung, sebab pembelajaran memiliki sejumlah tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam PAKEM antara lain : (a) Memahami sifat yang dimiliki anak, (b) Mengetahui anak secara perorangan, (c) Memanfaatkan perilaku anak dalam pengorganisasian belajar, (d) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan memecahkan masalah, (e) Mengembangkan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, (f) Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, (g) Memberikan umpan balik yang baik untuk meningkatkan kegiatan belajar, dan (h) Membedakan antara aktif fisik dan aktif mental.

Bagaimana solusi agar pembelajaran IPS tidak membosankan lagi? Jawabannya adalah dengan menerapkan prinsip-prinsip PAKEM. IPS masih

dikenal penuh ceramah, menuntut hafalan, tidak bervariasi dan kurang media. Melalui PAKEM, kreatifitas pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan pemilihan metode dan media yang sesuai pada setiap materi akan membuat kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan (bervariasi). Banyak sekali metode dan media yang saat ini dikembangkan dan tugas Anda adalah memilih metode dan media yang sesuai pada setiap materi yang mampu menciptakan pembelajaran IPS dengan pendekatan PAKEM. Pada Modul 1 Anda telah belajar tentang metode dan media yang sesuai pada pembelajaran IPS SD antara lain adalah *Inquiry*, pemecahan Masalah (*problem solving*), *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, *Cooperative Learning*, demonstrasi, karyawisata, bermain peran (*Role Playing*), simulasi, dan sosiodrama, sedangkan metode ceramah tetap dilakukan tetapi jangan sampai mendominasi pelajaran (*teacher-centered*). Media yang bisa digunakan antara lain adalah peta, globe, foto, gambar, kartu, uang, bendera, benda-benda lingkungan sekitar, dan bahkan manusia.

Pada modul ketiga ini Anda akan mempelajari dan mencermati bagaimana cara mengembangkan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IPS SD yang berbasis KTSP melalui pendekatan PAKEM. Selanjutnya Anda dapat menerapkannya pada pelatihan PAKEM pada pembelajaran IPS.

Setelah mempelajari modul ini Anda diharapkan dapat :

1. Menganalisis perbedaan kedua contoh RPP IPS tanpa pendekatan PAKEM dan RPP IPS dengan pendekatan PAKEM.
2. Membuat RPP IPS (materi sesuai KTSP) sesuai dengan metode dan media yang inovatif sehingga menciptakan suasana pembelajaran PAKEM.
3. Menerapkan pembelajaran IPS SD melalui pendekatan PAKEM.

Kemampuan-kemampuan tersebut sangat penting dikuasai oleh seorang tutor pelatihan PAKEM bidang studi IPS SD karena penyusunan strategi pembelajaran yang tepat dapat membantu Anda dalam menerapkan atau memberi

contoh peserta pelatihan bagaimana pembelajaran IPS SD dengan pendekatan PAKEM.

Untuk membantu Anda mencapai kemampuan-kemampuan tersebut di atas, dalam modul ini disajikan pembahasan disertai latihan dalam butir-butir uraian sebagai berikut :

1. Menyebutkan metode pada suatu materi yang sesuai dengan pendekatan PAKEM.

2. Menyebutkan media pada suatu materi yang sesuai dengan pendekatan PAKEM.

Supaya Anda dapat berhasil dengan baik, dalam mempelajari model ini terdapat beberapa petunjuk belajar yang dapat Anda cermati.

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Anda memahami secara tuntas tentang apa, bagaimana, dan untuk apa mempelajari modul tersebut.
2. Agar dapat memahami dengan jelas, Anda perlu memahami apa itu PAKEM. Oleh karena itu Anda sebaiknya Anda juga membaca Bahan Ajar Pelatihan Strategi Pembelajaran Berbasis PAKEM karangan Haryanto, tahun 2007.
3. Apabila materi yang tertera dalam modul ini menurut Anda dianggap masih kurang, untuk menambah wawasan Anda cobalah Anda berupaya mencari sumber-sumber lain yang relevan.
4. Melalui latihan yang ada dalam modul ini diharapkan Anda dapat memantapkan pemahaman tentang materi yang Anda pelajari.
5. Pada format evaluasi jawablah soal-soal yang ditulis pada setiap akhir kegiatan belajar. Hal ini penting untuk mengetahui apakah Anda telah memahami dengan baik materi yang Anda pelajari dalam modul ini.

B. Menentukan metode dan media yang sesuai dengan materi IPS SD

Prastati (2001) menjelaskan bahwa media adalah kata jamak dari *medium* (bahasa Latin) yang artinya perantara. Makna umumnya adalah "apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi". Dalam proses komunikasi, media hanyalah satu dari empat komponen yang harus ada yaitu sumber informasi, informasi, penerima informasi, dan media. Jika salah satu tidak ada maka proses komunikasi tidak akan terjadi.

Dalam dunia pendidikan, konsep komunikasi tidak banyak berbeda kecuali dalam konteks berlangsungnya komunikasi itu sendiri. Dalam proses pembelajaran, sumber informasi adalah guru (pendidik), siswa (peserta didik), orang-orang lain, bacaan, dan sebagainya. Penerima informasi mungkin guru, siswa, atau orang lain. Media mendapat definisi lebih khusus yakni "teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran" (Schramm, 1977 dalam Prastati, 2001). Media dibedakan dari media visual (dapat dilihat), media audio (dapat didengar), dan media yang dapat bergerak.

Namun selain itu ada satu komponen lain yang ternyata perlu juga mendapat tempat dalam proses pembelajaran di kelas, yaitu metode. Metode pembelajaran adalah prosedur prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu peserta didik belajar lebih baik, untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada pembelajaran, peran media dan metode akan dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Haryanto, 2007). Oleh karena itu, perlunya pemilihan metode dan media dalam setiap pembelajaran akan mempengaruhi suasana belajar mengajar yang akhirnya akan mempengaruhi nilai belajar siswa.

Melihat kembali pada kurikulum KTSP, metode-metode pembelajaran yang digunakan sudah nampak berupa metode-metode inovatif. Oleh karena itu setelah memahami konsep PAKEM dan IPS yang disesuaikan kurikulum KTSP,

Anda akan dapat dengan mudah menentukan media dan metode dalam setiap materi IPS sehingga akan menciptakan suasana belajar mengajar yang Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

Secara garis besar menurut KTSP, materi-materi IPS SD/MI berikut ini dapat ditentukan metode dan media seperti dalam bagan di bawah ini sehingga suasana PAKEM akan tercipta :

Ke las	Sem-ester	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Media
I	1	Energi dan perubahannya	Berkunjung ke sungai, pengamatan	Tematik, karya wisata	Air, batuan, pasir, matahari, angin
	2	Lingkungan Rumah	Mengamati lingkungan dan alat-alat di sekitarnya	Tematik, tanya jawab, diskusi	Gambar rumah, alat-alat kebersihan
II	1	Memahami peristiwa penting dalam keluarga secara kronologis	Bermain peran "Acara Ulang Tahun"	Tematik, Roleplaying (bermain peran)	Foto diri, akta kelahiran
	2	Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga	Sosiodrama "keluarga bahagia"	Tematik, sosiodrama	Foto keluarga, silsilah keluarga, KTP anggota keluarga
III	1	Memahami lingkungan dan melaksanakan	Mengamati lingkungan sekolah, menceritakan	Tematik, diskusi, problem	Alat-alat rumah dan sekolah

		kerjasama di sekitar rumah	suasana rumah	solving	
	2	Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	Memainkan kartu bergambar, tugas pengayaan	Tematik, permainan, demonstrasi	Kartu bergambar macam-macam pekerjaan
IV	1	Memahami sejarah, keragaman suku bangsa di lingkungan kelompok/kota dan provinsi	Pertanyaan terbuka, mendiskusikan hasil-hasil kebudayaan lokal	Menonton video dan diskusi	Gambar pakaian adat, video tarian nusantara
	2	Manfaat SDA, kegiatan ekonomi, kemajuan teknologi di lingkungan kab/kota dan provinsi	Wawancara dengan pedagang, melaporkan hasil kegiatan	Karya wisata, menulis laporan, simulasi	Uang, timbangan, beras, ikan
V	1	Menghargai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindhu-Budha dan Islam, suku, kegiatan ekonomi di	Berkunjung ke candi, menceritakan kembali	Karya wisata, cooperative learning	Gambar-gambar pahlawan, foto-foto candi dan masjid

		Indonesia			
	2	Kemerdekaan Indonesia	Sosiodrama "Proklamasi", menceritakan kembali	Sosisodrama	Teks proklamasi, bendera
VI	1	Perkembangan alam, sosial negara Asia Tenggara, benua-benua, gejala alam di Indonesia, peranan bangsa Indonesia di era global	Mengamati lambang-lambang dalam peta, membuat model sederhana bencana alam	Diskusi, unjuk kerja dan karya siswa	Peta, globe, foto-foto bencana alam, karton
	2	Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keanekaragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	Berkunjung ke lingkungan sekitar, memecahkan masalah	Inkuiri	Alam, peta, gambar suku-suku di Indonesia

C. Menyusun RPP IPS dengan pendekatan pakem

Setelah Anda mampu menentukan metode dan media dalam setiap materi IPS, langkah selanjutnya adalah menyusun RPP IPS dengan pendekatan PAKEM sesuai dengan KTSP. Berikut ini contoh RPP IPS Kelas Rendah yang sudah dimodifikasi melalui pendekatan PAKEM.

Contoh RPP IPS Kelas Rendah**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Mata Pelajaran	: IPS
Satuan Pendidikan	: SD/MI
Kelas/Semester	: II/2
Pertemuan ke	: 3
Alokasi Waktu	: 1 x 35 menit

Kompetensi Dasar :

Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga

Indikator :

- 2.1. Menyebutkan kedudukan ayah dalam keluarga
- 2.2. Menyebutkan kedudukan ibu dalam keluarga
- 2.3. Menyebutkan peran ayah dalam keluarga
- 2.4. Menyebutkan peran ibu dalam keluarga
- 2.5. Menyebutkan peran anak dalam keluarga

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menyebutkan kedudukan ayah dan ibu dalam keluarga
2. Siswa dapat menyebutkan peran masing-masing anggota dalam keluarga

Materi Standar :

1. Kedudukan ayah dalam keluarga
2. Kedudukan ibu dalam keluarga
3. Peran ayah dalam keluarga
4. Peran ibu dalam keluarga
5. Peran anak dalam keluarga

Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Roleplaying

Media Pembelajaran :

1. Gambar Silsilah Keluarga
2. Foto Keluarga
3. KTP anggota keluarga

Kegiatan Pembelajaran :

1. Kegiatan Awal (2 menit)

- Salam dan berdoa dipimpin oleh ketua kelas
- Mengabsen siswa
- Apersepsi : Bersama-sama guru menyanyikan lagi "Satu-satu Aku Sayang Ibu"

2. Kegiatan Inti (30 menit)

- Siswa menyebut anggota keluarganya, misalkan ada ayah, ibu, adik, kakak, kakek, nenek (kalau ada)
- Beberapa siswa menyebutkan nama-nama keluarga sambil menunjukkan foto keluarga
- Siswa melakukan tanya jawab tentang kedudukan anggota keluarganya, misal:
 - nenek adalah ibu dari bapak atau ibu atau orang tua perempuan dari bapak atau ibu
 - kakek adalah bapaknya/orangtua laki-laki dari bapak/ibu
 - dll
- Siswa memperhatikan bagan silsilah sebuah keluarga yang ditunjukkan guru
- Siswa menunjukkan kedudukan masing-masing anggota keluarga pada silsilah itu
- Dengan bimbingan guru, siswa menyebutkan peran anggota inti, yang terdiri dari ayah, ibu, dan anak. Seperti, ayah itu berperan sebagai kepala keluarganya, pencari nafkah. Sedangkan ibu berperan sebagai ibu rumah tangga yang mengurus anak-anaknya
- Siswa mengamati KTP masing-masing anggota keluarga untuk mengetahui peran dan pekerjaan ayah, ibu, atau kakak.
- Siswa membentuk 3 kelompok untuk bermain peran
- Siswa bermain peran sebagai sebuah keluarga secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 siswa yang berperan sebagai ayah, ibu, dan anak
- Secara berkelompok, siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru
- Siswa kembali ke tempat duduk masing-masing

3. Kegiatan Akhir (3 menit)

- Siswa menyimpulkan pelajaran
- Guru memberikan PR membuat silsilah secara sederhana keluarga inti.

Sumber Belajar :

1. Buku IPS Kelas II SD, karangan Asngari, Penerbit Erlangga.
2. Kurikulum KTSP SD Kelas II Dinas Pendidikan Prop. DIY

Penilaian :

1. Tes Tulis
2. Kinerja

RANGKUMAN

Selama ini, banyak guru mengeluhkan bahwa dalam pembelajaran IPS masih dirasa membosankan karena menuntut hafalan dan tidak menyenangkan. Oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan melalui pendekatan PAKEM supaya pembelajaran mampu mengaktifkan dan mengkreafikkan peserta didik sehingga menyenangkan namun tetap efektif. Melalui pemilihan metode dan media yang sesuai pada setiap materi diharapkan kondisi PAKEM dapat tercipta.

Dalam pembelajaran IPS menggunakan pendekatan PAKEM, peranan metode dan media yang sesuai akan selalu dibutuhkan. Kreatifitas gurupun akan senantiasa memberi peranan dalam memnciptakan suasana pembelajaran dengan pendekatan PAKEM.

LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, silahkan Anda mengerjakan latihan berikut ini!

- 1) Analisislah perbedaan kedua contoh diatas antara RPP IPS tanpa pendekatan PAKEM dan RPP IPS dengan pendekatan PAKEM.
- 2) Buatlah RPP IPS (materi sesuai KTSP) sesuai dengan metode dan media yang inovatif sehingga menciptakan suasana pembelajaran PAKEM. Kemudian simulasikanlah di depan peserta pelatihan.

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Untuk dapat mengerjakan latihan nomor 1 ini, Anda harus melihat kembali kedua contoh RPP pada modul 3 dan modul 4. Bandingkanlah sehingga Anda dapat memahami perbedaan pembelajaran IPS tanpa PAKEM dan pembelajaran IPS dengan PAKEM.
- 2) Setelah Anda mengenal PAKEM, susunlah RPP yang materinya sesuai dengan kurikulum KTSP. Simulasikanlah di depan peserta pelatihan selama 25 menit

Daftar Pustaka

E. Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.

Haryanto,. 2007. *Bahan Ajar Pelatihan Strategi Pembelajaran Berbasis PAKEM*.

FIP UNY –UNESCO

Trini Prastati. 2001. *Media Sederhana*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas.

Udin S. Winataputra. 2003. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Pusat Penerbitan
Universitas Terbuka

..... 2007. *Kurikulum KTSP SD*. Badan Pusat Kurikulum.