

PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MI YANG MENYENANGKAN

Fifi Nofiaturrehman

Abstract: *Future learners will face tough challenges due to the global community life is always changing every moment. Therefore, social studies designed to develop knowledge, understanding, and analytical skills of the social conditions in entering a dynamic social life.*

Key words: *Model, Learning, Fun*

Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMA/MA. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan di sekolah belum nampak dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan sosial para siswa para lulusan pendidikan dasar khususnya masih memprihatinkan, partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut.

Banyak penyebab yang melatarbelakangi pendidikan IPS belum dapat memberikan hasil seperti yang diharapkan. Faktor penyebabnya dapat berpangkal dari kurikulum, rancangan, pelaksana, pelaksanaan ataupun faktor-faktor pendukung pembelajaran. Berkenaan dengan kurikulum

dan rancangan pembelajaran IPS, beberapa penelitian memberi gambaran tentang kondisi tersebut. Hasil penelitian Balitbang, Depdikbud tahun 1999 menyebutkan bahwa “Kurikulum 1994 tidak disusun berdasarkan *basic competencies* melainkan pada materi, sehingga dalam kurikulumnya banyak memuat konsep-konsep teoritis” (Boediono, et al. 1999: 84). Hasil evaluasi kurikulum IPS SD tahun 1994 menggambarkan adanya kesenjangan kesiapan siswa dengan bobot materi sehingga materi yang disajikan, terlalu dianggap sulit bagi siswa, kesenjangan antara tuntutan materi dengan fasilitas pembelajaran dan buku sumber, kesulitan manajemen waktu serta keterbatasan kemampuan melakukan pembaharuan metode mengajar (Depdikbud, 1999).

Dalam implementasi materi Muchtar, SA. (1991) menemukan IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis. Dalam pelaksanaan Soemantri, N. (1998) menilai pembelajaran IPS sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik padahal menurut Sumaatmadja, N. (1996: 35) guru IPS wajib berusaha secara optimum merebut minat siswa karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS.

B. PEMBAHASAN

1. Landasan konseptual model pembelajaran IPS di MI

a. Landasan Psikologis

Konsep belajar Teori Humanisme didasarkan pada pemikiran bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya. Setiap manusia memiliki kebutuhan dasar akan kehangatan, penghargaan, penerimaan, pengakuan dan cinta dari orang lain. Dalam proses pembelajaran, kebutuhan-kebutuhan tersebut perlu diperhatikan agar peserta didik tidak merasa dikecewakan. Apabila peserta didik merasa upaya pemenuhan kebutuhannya terabaikan maka besar kemungkinan di dalam dirinya tidak akan tumbuh motivasi berprestasi dalam belajarnya. Selanjutnya, Anda mempelajari konsep pembelajaran yang mendidik.

Pembelajaran yang mendidik adalah proses pembelajaran yang

dilaksanakan untuk membantu peserta didik berkembang secara utuh, baik dalam dimensi kognitif, maupun afektif dan psikomotorik. Pada prinsipnya, belajar merupakan usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman ketika berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan yang terjadi banyak ragamnya baik sifat maupun jenisnya. Namun tidak semua perubahan merupakan hasil belajar.

Perubahan tingkah laku yang merupakan hasil belajar menurut teori belajar Behaviorisme adalah perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bersifat tetap, bertujuan, dan mencakup seluruh aspek tingkahlaku. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai upaya membuat individu belajar, yaitu pengaturan yang dirancang dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar seseorang. Pembelajaran saat ini menekankan proses belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*), dan mengutamakan strategi mendorong dan melancarkan proses belajar peserta didik, serta membantu peserta didik mencari informasi untuk menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah yang dihadapinya. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan kepada anak. Dalam hal ini, pesan adalah materi pelajaran yang disajikan kepada anak didik (murid SD). Di dalam usaha menyampaikan pesan tersebut, guru perlu menggunakan landasan prinsip-prinsip psikologi seperti : (1) perbedaan individual murid. Guru harus mampu menggunakan strategi yang tepat, agar anak paham pembelajaran IPS secara menyeluruh, dan (2) belajar (Sri Sulistyorini, 2007 : 6-7). Yang terpenting untuk diingat bahwa anak pada fase operasional kongkret masih sangat membutuhkan benda-benda kongkret untuk menolong pengembangan kemampuan intelektualnya.

b. Landasan filosofis dan pedagogis

Landasan filosofis merupakan salah satu dasar yang harus dipegang dalam pelaksanaan pendidikan. Landasan ini berkenaan dengan sistem nilai. John Dewey mengatakan bahwa filsafat menggali nilai-nilai, merumuskan tujuan hidup, sementara pendidikan merealisasi nilai-nilai dalam diri anak. Landasan filosofis yang mendasari realisasi nilai-nilai pada anak didik tersebut ditinjau dari cara pandang konstruktivisme. Prinsip paling umum dan paling esensial dari konstruktivisme ialah di luar sekolah anak-anak sudah memperoleh banyak pengetahuan, dan pendidikan seharusnya

memperhatikannya. Guru memposisikan dirinya sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator dalam belajar. Pedagogis yang dapat dijadikan rujukan yaitu konsep ilmu pendidikan yang menelaah tentang cara-cara penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang dapat membantu anak mengembangkan segala potensinya secara optimal (Sri Sulistyorini, 2007 : 7-8).

2. Tujuan dan Ruang lingkup pembelajaran IPS untuk MI

a. Tujuan

Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya, untuk mengembangkan pemahaman tentang pertumbuhan masyarakat Indonesia masa lampau hingga kini sehingga peserta didik bangga sebagai bangsa Indonesia (E. Mulyasa, 2002 : 195). Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

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

b. Ruang Lingkup

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan (E. Mulyasa, 2006 : 126).

Untuk peserta didik Sekolah Dasar, belajar lebih bermakna jika apa yang dipelajari berkaitan dengan pengalaman hidupnya sebab anak melihat keseluruhan dari sesuatu yang ada di sekitarnya. Mata Pelajaran Pengetahuan

Sosial di Sekolah Dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan sosial peserta didik untuk dapat menelaah masalah sosial yang dihadapi sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap perkembangan masyarakat Indonesia.

3. Pembelajaran IPS untuk MI

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentang usia dini. Masa usia dini 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.

Pada umumnya tingkat perkembangan masih melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan (holistik) serta mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajaran masih bergantung kepada objek-objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung.

Sebelum kita mengetahui arti pembelajaran maka kita harus tahu terlebih dahulu apa itu belajar. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi melalui pengalaman. Segala perubahan tingkah laku baik yang berbentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor dan terjadi karena proses pengalaman dapat dikategorikan sebagai perilaku belajar (Nana Syaodih Sukmadinata, 2000 : 52). Gagne mengatakan bahwa : *"Learning is a change in human disposition or capability, which can be retained, and which is not simply ascribable to the process of growth."* (Robert M Gagne, 1965 : 5) Yakni belajar adalah perubahan berkenaan dengan disposisi atau kapasitas individu.

Hilgard dan Bower mengatakan : *"The process by which an activity originates or is change through reacting to an encountered situation,*

provided that the characteristics of the change in activity cannot be explained on the basis of native response tendencies, maturation, or temporary states of the organism." (Ernest R Hillgard and Gordon H. Bower, 1966 : 2) Belajar adalah perubahan terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, sebagai reaksi terhadap situasi yang dihadapi.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik, 2008 : 57).

Jadi belajar merupakan bagian dari pembelajaran. Pembelajaran pada kelas I sampai dengan III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV sampai dengan kelas VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran (Sri Sulistyorini : 38).

Substansi mata pelajaran IPS pada SD/MI merupakan IPS Terpadu. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Heri Supriyana, 2006 : 1).

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik (Heri Supriyana, 2006 : 1-2) sebagai berikut :

1. Berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman langsung
3. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas.
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa
7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), meliputi bahan kajian: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi. Bahan kajian itu menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di

masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat. Dalam implementasinya, perlu dilakukan berbagai studi yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektivitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan. Salah satu bentuk efisiensi dan efektivitas implementasi kurikulum, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran kurikulum.

Model pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD/MI) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA/MA). Pendekatan pembelajaran terpadu dalam IPS sering disebut dengan pendekatan interdisipliner. Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Salah satu di antaranya adalah memadukan Kompetensi Dasar. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari. Pada pendekatan pembelajaran terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial.

Pengembangan pembelajaran terpadu, dalam hal ini, dapat mengambil suatu topik dari suatu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi, dibahas, diperluas, dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu yang lain. Topik/tema dapat dikembangkan dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang. Bisa membentuk permasalahan yang dapat dilihat dan dipecahkan dari berbagai disiplin atau sudut pandang, contohnya banjir, pemukiman kumuh, potensi pariwisata, IPTEK, mobilitas sosial, modernisasi, revolusi yang dibahas dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial (<http://infopendidikankita.blogspot.com>).

Bahan yang akan digunakan dapat berbentuk buku sumber utama Sosiologi/Antropologi, Geografi, Sejarah, dan Ekonomi maupun buku penunjang lainnya. Di samping itu, bahan bacaan penunjang seperti jurnal,

hasil penelitian, majalah, koran, brosur, serta alat pembelajaran yang terkait dengan indikator dan Kompetensi Dasar ditetapkan. Sebagai bahan penunjang, dapat juga digunakan disket, kaset, atau CD yang berisi cerita atau tayangan yang berkaitan dengan bahan yang akan dipadukan. Guru, dalam hal ini, dituntut untuk rajin dan kreatif mencari dan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembelajaran. Media sangat bermanfaat dalam pembelajaran pengetahuan sosial adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Eti Solihatin dan Raharjo : 23).

Kemp dan Dyton mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut :

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (Eti Solihatin dan Raharjo : 23-25).

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu (Martinis Yamin, 2007: 138). Suasana yang menyenangkan dapat menumbuhkan kegairahan belajar. Dalam pembelajaran IPS guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena dibutuhkan agar informasi dapat terekam baik oleh siswa. Salah satu prinsip dalam *quantum learning* adalah bahwa belajar itu haruslah mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik (Mel Silberman, 2001 : xvi).

Tahap penyusunan perencanaan pembelajaran tematik

Tahap penyusunan persiapan

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik, perlu dilakukan beberapa hal yang meliputi tahap perencanaan yang mencakup kegiatan :

- 1) Mengkaji Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar
- 2) Menentukan tema
- 3) Identifikasi materi pokok
- 4) Menjabarkan kompetensi dasar menjadi indikator
- 5) Pengembangan jaringan tema
- 6) Penyusunan silabus
- 7) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran tematik setiap hari dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Tahap penilaian

Alat penilaian dapat berupa Tes dan Non Tes. Tes mencakup : tertulis, lisan atau perbuatan catatan harian perkembangan siswa dan portofolio. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas awal penilaian yang lebih banyak digunakan melalui pemberian tugas dan portofolio. Guru menilai anak melalui pengamatan yang lalu dicatat pada subiah buku bantu. Sedangkan tes tertulis digunakan untuk menilai kemampuan menulis siswa, khususnya untuk mengetahui tentang penggunaan tanda baca, huruf, ejaan kata atau angka.

Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Masalah Pendidikan IPS di MI

Sejumlah model pembelajaran masing-masing mengedepankan keunggulan dalam mengupayakan pencapaian sasaran yang diyakini oleh setiap pengembangannya, namun untuk penerapan praktis di tempat yang sangat mungkin berbeda, harus dikalkulasikan dengan berbagai aspek kondisional yang tentu tidak sama. Khusus berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran pada anak usia pertumbuhan, dari sejumlah model tersebut tentunya dapat dirujuk model pendekatan yang menjadi rujukan di atas

dengan sebutan model *Cognitive Emotion and Social Development*. Dasar pandangannya adalah “anak merupakan produk berbagai pengaruh, mulai dari keluarganya, kesehatan, kondisi sosial ekonomi dan sekolah”(<https://meilanasim.wordpress.com/2008/11/29/model-pembelajaran-ips/>). Bahwa masing-masing pendekatan pada pandangan teoritis berkenaan dengan *stressingnya*, dalam praktisnya dapat terjadi saling berkait antara satu pendekatan dengan pendekatan lain secara bersamaan. Untuk itu, memenuhi keperluan teknis operasional dalam mengembangkan pembelajaran Pengetahuan Sosial berbasis pendekatan nilai khususnya, berikut dipetik langkah teknis sejumlah model pilihan yang dipandang mewakili tuntutan karakteristik materil, peserta didik dan *setting* sosial yang menjadi lingkungan kultur dan belajar SD/MI umumnya di tanah air. Beberapa dari sejumlah pendekatan yang menjadi rujukan tersebut, secara parsial terliput dalam kerangka teknis model pilihan berikut, antara lain: Model VCT (*Value Clarification Technique*), Bermain Peta, ITM (STS), dan Role Playing.

1. Model Pembelajaran VCT

a. Makna Pembelajaran VCT

VCT adalah salah satu teknik pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan pencapaian pendidikan nilai. Djahiri (1979: 115) mengemukakan bahwa *Value Clarification Technique*, merupakan sebuah cara bagaimana menanamkan dan menggali/ mengungkapkan nilai-nilai tertentu dari diri peserta didik. Karena itu, pada prosesnya VCT berfungsi untuk: a) mengukur atau mengetahui tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai; b) membina kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimilikinya baik yang positif maupun yang negatif untuk kemudian dibina kearah peningkatan atau pembetulannya; c) menanamkan suatu nilai kepada siswa melalui cara yang rasional dan diterima siswa sebagai milik pribadinya. Dengan kata lain, Djahiri (1979: 116) menyimpulkan bahwa VCT dimaksudkan untuk “melatih dan membina siswa tentang bagaimana cara menilai, mengambil keputusan terhadap suatu nilai umum untuk kemudian dilaksanakannya sebagai warga masyarakat”.

b. Langkah Pembelajaran Model VCT

Berkenaan dengan teknik pembelajaran nilai Jarolimek merekomendasikan beberapa cara, antara lain:

Teknik evaluasi diri (*self evaluation*) dan evaluasi kelompok (*group*

evaluation)

Dalam teknik evaluasi diri dan evaluasi kelompok peserta didik diajak berdiskusi atau tanya-jawab tentang apa yang dilakukannya serta diarahkan kepada keinginan untuk perbaikan dan penyempurnaan oleh dirinya sendiri:

- a) Menentukan tema, dari persoalan yang ada atau yang ditemukan peserta didik.
- b) Guru bertanya berkenaan yang dialami peserta didik.
- c) Peserta didik merespon pernyataan guru
- d) Tanya jawab guru dengan peserta didik berlangsung terus hingga sampai pada tujuan yang diharapkan untuk menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi tersebut.

2) Teknik *Lecturing*

Teknik *lecturing*, dilakukan guru dengan bercerita dan mengangkat apa yang menjadi topik bahasannya. Langkah-langkahnya antara lain:

- a) Memilih satu masalah / kasus / kejadian yang diambil dari buku atau yang dibuat guru.
- b) Siswa dipersilahkan memberikan tanda-tanda penilaiannya dengan menggunakan kode, misalnya: baik-buruk, salah benar, adil tidak adil, dsb.
- c) Hasil kerja kemudian dibahas bersama-sama atau kelompok kalau dibagi kelompok untuk memberikan kesempatan alasan dan argumentasi terhadap penilaian tersebut.

3) Teknik menarik dan memberikan percontohan

Dalam teknik menarik dan memberi percontohan (*example of axamplary behavior*), guru membarikan dan meminta contoh-contoh baik dari diri peserta didik ataupun kehidupan masyarakat luas, kemudian dianalisis, dinilai dan didiskusikan.

4) Teknik indoktrinasi dan pembakuan kebiasaan

Teknik indoktrinasi dan pembakuan kebiasaan, dalam teknik ini peserta didik dituntut untuk menerima atau melakukan sesuatu yang oleh guru dinyatakan baik, harus, dilarang, dan sebagainya.

5) Teknik tanya-jawab

Teknik tanya-jawab guru mengangkat suatu masalah, lalu mengemukakan pertanyaan-pertanyaan sedangkan peserta didik aktif

menjawab atau mengemukakan pendapat pikirannya.

6) Teknik menilai suatu bahan tulisan

Teknik menila suatu bahan tulisan, baik dari buku atau khusus dibuat guru. Dalam hal ini peserta didik diminta memberikan tanda-tanda penilaiannya dengan kode (misal: baik – buruk, benar – tidak-benar, adil – tidak-adil dll). Cara ini dapat dibalik, siswa membuat tulisan sedangkan guru membuat catatan kode penilaiannya. Selanjutnya hasil kerja itu dibahas bersama atau kelompok untuk memberikan tanggapan terhadap penilaian.

7) Teknik mengungkapkan nilai melalui permainan (games). Dalam pilihan ini guru dapat menggunakan model yang sudah ada maupun ciptaan sendiri.

2. Model Bermain Peta

Keterampilan menggunakan dan menafsirkan peta dan globe merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran Pengetahuan Sosial. Keterampilan menginterpretasi peta maupun globe perlu dilakukan peserta didik secara fungsional. Peta dan globe memberikan manfaat, yaitu: a) siswa dapat memperoleh gambaran mengenai bentuk, besar, batas-batas suatu daerah; b) memperoleh pengertian yang lebih jelas mengenai istilah-istilah geografi seperti: pulau, selat, semnanjung, samudera, benua dan sebagainya; c) memahami peta dan globe, diperlukan beberapa syarat yaitu : (a) arah, siswa mengerti tentang cara menentukan tempat di bumi seperti arah mata angin, meridian, paralel, belahan timur dan barat; (b) skala, merupakan model atau gambar yang lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya; (c) lambang-lambang, merupakan simbol-simbol yang mudah dibaca tanpa ada keterangan lain; (d) warna, menggunakan berbagai warna untuk menyatakan hal-hal tertentu misalnya: laut, beda tinggi daratan, daerah, negara tertentu dsb. ”(<https://meilanikasim.wordpress.com/2008/11/29/model-pembelajaran-ips/>).

3. Pendekatan ITM (Ilmu-Teknologi dan Masyarakat)

a. Kebermaknaan Model Pendekatan ITM

Pendekatan ITM (Ilmu, Teknologi, dan Masyarakat) atau juga disebut *STS (Science-Technology-Society)* muncul menjadi sebuah pilihan jawaban atas kritik terhadap pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang bersifat

tradisional (*textbook*), yakni berkisar masih pada pengajaran tentang fakta-fakta dan teori-teori tanpa menghubungkannya dengan dunia nyata yang integral. ITM dikembangkan kemudian sebagai sebuah pendekatan guna mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan langsung dengan lingkungan nyata dengan cara melibatkan peran aktif peserta didik dalam mencari informasi untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan kesehariannya. Pendekatan ITM menekankan pada aktivitas peserta didik melalui penggunaan keterampilan proses dan mendorong berpikir tingkat tinggi, seperti; melakukan kegiatan pengumpulan data, menganalisis data, melakukan survey observasi, wawancara dengan masyarakat bahkan kegiatan di laboratorium dsb. Oleh karena itu, permasalahan tentang kemasyarakatan sebagaimana adanya tidak terlepas dari perkembangan ilmu dan teknologi, dapat dijawab melalui inkuiri. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut peserta didik menjadi lebih aktif dalam menggali permasalahan berdasarkan pada pengalaman sendiri hingga mampu melahirkan kerangka pemecahan masalah dan tindakan yang dapat dilakukan secara nyata. Karena itu, pendekatan ITM dipandang dapat memberi kontribusi langsung terhadap misi pokok pembelajaran pengetahuan sosial, khusus dalam mempersiapkan warga negara agar memiliki kemampuan: a) memahami ilmu pengetahuan di masyarakat, b) mengambil keputusan sebagai warga negara, c) membuat hubungan antar pengetahuan, dan d) mengingat sejarah perjuangan dan peradaban luhur bangsanya.

b. Langkah Pendekatan ITM

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran pendekatan ITM antara lain:

- 1) Menekankan pada paham konstruktivisme, bahwa setiap individu peserta didik, telah memiliki sejumlah pengetahuan dari pengalamannya sendiri dalam kehidupan faktual di lingkungan keluarga dan masyarakat.
- 2) Peserta didik dituntut untuk belajar dalam memecahkan permasalahan dan dapat menggunakan sumber-sumber setempat (nara sumber dan bahan-bahan lainnya) untuk memperoleh informasi yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah.
- 3) Pola pembelajaran bersifat kooperatif (kerja sama) dalam setiap kegiatan pembelajaran serta menekankan pada keterampilan proses dalam rangka melatih peserta didik berfikir tingkat tinggi.

- 4) Peserta didik menggali konsep-konsep melalui proses pembelajaran yang ditempuh dengan cara pengamatan (observasi) terhadap objek-objek yang dipelajarinya.
- 5) Masalah-masalah aktual sebagai objek kajian, dibahas bersama guru dan peserta didik guna menghindari terjadi kesalahan konsep.
- 6) Pemilihan tema-tema didasarkan urutan integratif.
- 7) Tema pengorganisasian pokok dari sejumlah unit ITM adalah isu dan masalah sosial yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan.

c. Tahapan Metode Pendekatan ITM

1) Tahap Eksplorasi

Kegiatan eksplorasi merupakan tahap pengumpulan data lapangan dan data yang berkaitan dengan nilai. Peserta didik dengan bantuan LKS secara berkelompok melakukan pengamatan langsung. Eksplorasi dilakukan guna membuktikan konsep awal yang mereka miliki dengan konsep ilmiah.

2) Tahap Penjelasan dan Solusi

Dari data yang telah terkumpul berdasarkan hasil pengamatan, diharapkan peserta didik mampu memberikan solusi sebagai alternatif jawaban tentang persoalan lingkungan. Peserta didik didorong untuk menyampaikan gagasan, menyimpulkan, memberikan argumen dengan tepat, membuat model, membuat poster yang berkenaan dengan pesan lingkungan, membuat puisi, menggambar, membuat karangan, serta membuat karya seni lainnya.

3) Tahap Pengambilan Tindakan

Peserta didik dapat membuat keputusan atau mempertimbangkan alternatif tindakan dan akibat-akibatnya dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperolehnya. Berdasar pengenalan masalah dan pengembangan gagasan pemecahannya, mereka dapat bermain peran (*Role Playing*) membuat kebijakan strategis yang diperlukan untuk mempengaruhi publik dalam mengatasi permasalahan lingkungan tersebut.

4) Diskusi dan Penjelasan

Berikutnya guru dan peserta didik melakukan diskusi kelas dan penjelasan konsep melalui tahapan sebagai berikut:

1. Masing-masing kelompok melaporkan hasil temuan pengamatan

lingkungannya.

2. Guru memberikan kesempatan kepada anggota kelas lainnya untuk memberikan tanggapan atau informasi yang relevan terhadap laporan kelompok temannya.
3. Guru bersama peserta didik menyimpulkan konsep baru yang diperoleh kemudian mereka diminta melihat kembali jawaban yang telah disampaikan sebelum kegiatan eksplorasi.
4. Guru membimbing peserta didik merkonstruksi kembali pengetahuan langsung dari objek yang dipelajari tentang alam lingkungannya.

5) Tahap Pengembangan dan Aplikasi Konsep

1. Guru bertanya pada peserta didik tentang hal-hal yang dilihat dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan aplikasi konsep baru yang telah ditemukan.
2. Guru dan peserta didik mendiskusikan sikap dan kepedulian yang dapat mereka tumbuhkan dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan konsep baru yang telah ditemukan.

6) Tahap Evaluasi

Pada tahapan evaluasi, guru memperlihatkan gambar suasana lingkungan yang berbeda yaitu lingkungan yang terpelihara dan yang tidak terpelihara. Kemudian menggunakan pertanyaan pancingan pada peserta didik sehingga mampu memberikan penilaian sendiri tentang keadaan kedua lingkungan tersebut.

7) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup merupakan kegiatan penyimpulan yang dilakukan guru dan peserta didik dari seluruh rangkaian pembelajaran. Sebagai bagian penutup, guru menyampaikan pesan moral.

4. Model Role Playing

a. Kebermaknaan Penggunaan Model Role Playing

Role Playing adalah salah satu model pembelajaran yang perlu menjadi pengalaman belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran

Pengetahuan Sosial dan Kewarganegaraan didalamnya. Sebagai langkah teknis, *role playing* sendiri tidak jarang menjadi pelengkap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dengan *stressing* model pendekatan lainnya, seperti inkuiri, ITM, Portofolio, dan lainnya. Secara komprehensif makna penggunaan *role playing* dikemukakan George Shaftel (Djahiri, 1978: 109) antara lain:

1) untuk menghayati sesuatu/hal/kejadian sebenarnya dalam realitas kehidupan; 2) agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya; 3) untuk mempertajam indera dan perasaan siswa terhadap sesuatu; 4) sebagai penyaluran/pelepasan tensi (kelebihan energi psikhis) dan perasaan-perasaan; 5) sebagai alat diagnosa keadaan; 6) ke arah pembentukan konsep secara mandiri; 7) menggali peran-peran dari pada dalam suatu kehidupan/kejadian/keadaan; 8) menggali dan meneliti nilai-nilai (norma) dan peranan budaya dalam kehidupan; 9) membantu siswa dalam mengklarifikasikan (memperinci) pola berpikir, berbuat dan keterampilannya dalam membuat/ mengambil keputusan menurut caranya sendiri; 10) membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah.

b. Langkah-langkah Role Playing

Adapun langkah-langkahnya, Djahiri (1978: 109) mengangkat urutan teknis yang dikembangkan Shaftel yang terdiri dari 9 langkah dalam tabel berikut.

No.	Urutan Langkah	Kegiatan dan Pelakunya
1.	Penjelasan umum	1.1. Mencari atau mengemukakan permasalahan (oleh guru atau bersama siswa). 1.2. Memperjelas masalah/ topik tersebut (guru). 1.3. Mencari bahan-bahan, keterangan atau penjelasan lebih lanjut, dengan menunjukan sumbernya (guru & siswa). 1.4. Menjelaskan tujuan, makna dari <i>role playing</i> .

2.	Memilih para pelaku	2.1. Menganalisis peran yang harus dimainkan (guru bersama siswa). 2.2. Memilih para pelakunya (dibantu guru).
3.	Menentukan Observer	3.1. Menentukan observer dan menjelaskan tugas dan peranannya (guru & siswa).
4.	Menentukan jalan cerita	4.1. gariskan jalan ceritanya. 4.2. tegaskan peran-peran yang ada didalamnya. 4.3. berikut gambaran situasi keadaan cerita tersebut (guru + siswa).
5.	Pelaksanaan (bermain)	5.1. Mulai melakonkan permainan tersebut 5.2. Menjaga agar setiap peran berjalan. 5.3. Jagalah agar babakan-babakan terlihat jelas.
6.	Diskusi dan permainan	6.1. Telaah setiap peran, posisi, dan permainan. 6.2. diskusikan hal tersebut berikut saran perbaikannya. 6.3. Siapkan permainan ulangan.
7.	Permainan ulang dan diskusi serta penelaahan	7.1. Seperti sub 5 dan sub 6
8.	Mempertukarkan pikiran, pengalaman dan membuat kesimpulan	8.1. Setiap pelaku mengemukakan pengalaman, perasaan dan pendapatnya. 8.2. Observer mengemukakan penilaian pendapatnya. 8.3. Siswa dan guru membuat kesimpulan dan merangkainya dengan topik / konsep yang sedang dipelajarinya.

Penutup

Landasan konseptual pembelajaran IPS untuk MI adalah landasan psikologis yang menyangkut prinsip-prinsip psikologi yaitu perbedaan

individu murid dan belajar. Landasan filosofisnya mendasari realisasi nilai-nilai pada anak didik ditinjau dari cara pandang konstruktivisme. Pedagogis yang dapat dijadikan rujukan yaitu konsep ilmu pendidikan yang menelaah tentang cara-cara penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran yang dapat membantu anak mengembangkan segala potensinya secara optimal.

Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, nilai dan sikap serta keterampilan sosial yang berguna bagi dirinya. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek: Manusia, Tempat, dan Lingkungan, Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan. Sistem Sosial dan Budaya Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Pembelajaran IPS untuk MI kelas I sampai dengan III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV sampai dengan kelas VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Substansi mata pelajaran IPS pada SD/MI merupakan IPS Terpadu. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya ditambah Model VCT (*Value Clarification Technique*), Bermain Peta, ITM (STS), dan Role Playing.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimayati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta, 2002.
- Gagne, Robert M. *The Condition of Learning*. New York : Holt, Rinehart and Winston, 1965.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara, 2008.
- Hillgard, Ernest R and Gordon H. Bower. *Theories of Learning*. New York : Appleton Century Crofts, 1966.
- <http://infopendidikankita.blogspot.com>. (12 November 2015).
- Meilanikasim, *Macam-macam Model Pembelajaran untuk Mengatasi Masalah Pendidikan IPS di SD*. <https://meilanikasim.wordpress.com/2008/11/29/model-pembelajaran-ips/>. (12 November 2015).
- Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006.
- Silberman, Mel. *Active Learning : 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : YAPPENDIS, 2001.
- Solihatin, Eti dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara, 2007.
- Sulistyorini, Sri. *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta : Tiara Wacana, 2007.
- Supriyana, Heri. *Pembelajaran Tematik*, disampaikan dalam kegiatan diklat KBK ke KTSP bagi guru SLB/SDLB tungkat Propinsi DIY, Tanggal 6 November, 2006.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung : Remaja Rosdakarya 2000.
- Yamin, Martinis. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP* Jakarta : Gaung Persada Press, 2007.