

MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF *IPS SD*



MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF *IPS SD*



Penerbit UNIPMA Press
Universitas PGRI Madiun
Jl. Setia Budi No. 85 Madiun, Jawa Timur; 63118
E-Mail: upress@unipma.ac.id
Website: kwu.unipma.ac.id

ISBN 978-623-8095-42-1

9 786238 095421

SUYANTI, M.Pd
DIAN NUR ANTIKA EKY HASTUTI, M.Pd

MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF IPS SD

Suyanti, S.Pd., M.Pd.

Dian Nur Antika Eky Hastuti, M.Pd.



MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF IPS SD

Penulis:

Suyanti, S.Pd., M.Pd.

Dian Nur Antika Eky Hastuti, M.Pd.

Editor:

Agus

Perancang Sampul:

Ria Sukesti

Penata Letak:

Dwi Husnul Khotimah

Cetakan Pertama, November 2023

Diterbitkan Oleh:

UNIPMA Press Universitas PGRI Madiun

Jl. Setiabudi No. 85 Madiun Jawa Timur 63118

E-Mail: upress@unipma.ac.id

Website: kwu.unipma.ac.id

Anggota IKAPI: No. 207/Anggota Luar Biasa/JTI/2018

ISBN: 978-623-8095-42-1

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

All right reserved

PRAKATA

Kami sangat bersyukur atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmatnya, buku Model Pembelajaran Inovatif IPS SD telah selesai. Penerbitan buku ini merupakan keinginan yang sudah lama ditunggu-tunggu karena selama bertahun-tahun belum ada buku serupa yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai pedoman dalam mata kuliah Pembelajaran IPS. Oleh karena itu, izinkan saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi pada penciptaan dan penerbitan buku ini.

Buku ini penting bagi mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan, dan bisa dijadikan sebagai sumber referensi. Buku ini berisikan pembahasan model-model pembelajaran IPS di SD yang antara lain: Model Pembelajaran IPS Berbasis Masalah, model Pembelajaran Berbasis Proyek, Model Pembelajaran IPS berbasis Kontekstual, Model Pembelajaran IPS berbasis *Cooperatif Learning*.

Dalam menyelesaikan buku ini banyak tantangan yang memang harus dilalui, yang membuat penulis untuk kuat dalam mempercepat menyelesaikan buku ini adalah dukungan dari berbagai pihak. Harapan penulis ialah kehadiran buku ini bisa dijadikan pedoman dalam perkuliahan Pembelajaran IPS, untuk pegangan mahasiswa.

Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, apabila ditemukan kesalahan dalam pembuatan buku pembelajaran IPS ini. Semoga kehadiran buku ini bermanfaat bagi kemajuan Pendidikan di Indonesia.

Salam,

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Redaksi	
Prakata	iii
Daftar Isi	iv
BAB I	Pendahuluan
	A. Konsep Belajar dan Pembelajaran 1
	B. Inovasi Dalam Pembelajaran 18
	C. Model Pembelajaran IPS 19
BAB II	<i>Problem Based Learning</i> Dalam Pembelajaran IPS
	A. Pembelajaran Berbasis Masalah 22
	B. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah 27
	C. Sintaks Pembelajaran IPS Berbasis Masalah 29
	D. Aspek Penting Pembelajaran IPS Berbasis Masalah 31
	E. Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS 35
BAB III	<i>Project Based Learning (PjBL)</i> Dalam Pembelajaran IPS
	A. Strategi Pembelajaran 39
	B. <i>Project Based Learning</i> 40
	C. Langkah-langkah PjBL 47
	D. Kelebihan dan Kelemahan PjBL 49
	E. PjBL Dalam Pembelajaran IPS 50
BAB IV	Konsep IPS Dalam Pembelajaran Kooperatif

A. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif	56
B. <i>Cooperatif Learning</i> dalam Pembelajaran IPS SD	75
BAB V Konsep IPS Dalam Pembelajaran Kontekstual	
A. Tinjauan Pembelajaran Kontekstual	83
B. Tinjauan Pembelajaran IPS SD	86
C. IPS Kontekstual Melalui Masyarakat Belajar	101
D. IPS Kontekstual Melalui Karya Wisata	105
Daftar Pustaka	112
Biografi Penulis	116

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konsep Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran berkaitan erat satu dengan yang lain dan merupakan unsur terpenting dalam proses pendidikan. Proses ini diawali dengan perencanaan dan pelaksanaan perangkat pembelajaran yang mendorong interaksi antara peserta didik dan guru, diakhiri dengan penilaian dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Belajar pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang diawali dengan perencanaan berbagai komponen pembelajaran dan alat yang digunakan dalam interaksi pembelajaran. Proses ini terdiri dari banyak komponen berbeda yang saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai tujuan atau keterampilan yang diinginkan. Kategori ini mencakup tujuan, materi, metode, media, sumber referensi, penilaian, siswa, guru, dan lingkungan belajar siswa.

1. Belajar

Belajar bisa diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang biasa dilakukan oleh setiap orang, sehingga perilaku manusia sebelum dan sesudah belajar berbeda-beda. Perubahan ke arah yang lebih baik akibat pengalaman atau pengetahuan baru. Perubahan kepribadian seseorang ke arah yang lebih baik telah mengalami apa yang bernama arti belajar yang sebenarnya, meliputi peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta kemampuan berpikir.

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh semua orang untuk mengubah perilakunya secara keseluruhan setelah adanya

interaksi dengan lingkungan sekitar. (Aunurrahman, 2016). Belajar merupakan proses yang kompleks yang harus dilewati sepanjang hayat, belajar terjadi Ketika individu berinteraksi dengan lingkungan, oleh karenanya belajar dilakukan kapan saja. Pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan sekitar, dapat berdampak pada kemampuan pembelajaran setiap orang (Pujiriyanto, 2012). Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perubahan meliputi pengetahuan, keterampilan dan afektif dalam rangka mencapai tujuan belajar. Belajar merupakan hasil yang diperoleh pengalaman belajar.

Berdasar dari pendapat para ahli mengenai artu dari belajar, secara umum belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan semua perilaku seseorang yang menetap sebagai hasil interaksi pengalaman belajar dengan sekitar. Belajar merupakan aktivitas yang merubah pikiran, sikap dan ketrampilan melalui proses bertahap. Para pakar Pendidikan berpendapat belajar menimbulkan perubahan individu ke arah yang baik setelah melalui pengalaman -pengalaman tertentu dalam proses kehidupannya. Belajar juga bisa diartikan kegiatan yang dilakukan seseorang berupa perilaku sebelum dan sesudah melakukan proses belajar, berupa pengetahuan, ketrampilan, sikap, daya pikir, dan kemampuan kompetensi yang lainnya.

Pakar Pendidikan berpendapat belajar digambarkan sebagai peningkatan kuantitatif dalam hal pengetahuan dan keterampilan menghubungkan bagian-bagian materi pelajaran satu sama lain dan kerealita, lalu menafsirkan dan memahami realitas, dan menafsirkan kembali pengetahuan untuk memahami kenyataan hidup disebut juga dengan penyesuaian, adaptasi, atau perbaikan. Belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh pengalaman. Perilaku ini

mencakup tindakan internal dan eksternal individu yang tidak diamati. Ini juga mencakup berbagai cara orang memahami, mengalami, atau mengkonseptualisasikan dunia mereka. Belajar tidak akan terjadi tanpa memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, keamanan, harga diri, harga diri, dan keingintahuan intelektual. Diakui bahwa ada berbagai tingkat kebutuhan yang dirasakan, mulai dari kebutuhan dasar yang memungkinkan pengendalian internal yang lebih besar hingga persyaratan yang telah ditetapkan secara luas yang memungkinkan pengendalian internal yang lebih kecil. Dengan mengabaikan kebutuhan dasar manusia, manusia tidak dapat berfungsi.

Menurut Sardiman (Sardiman, 2011) Secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

a. Perolehan pengetahuan

Dalam memperoleh pengetahuan hasil dari belajar dapat ditandai dengan peningkatan kemampuan berpikir individu. Jadi selain memperoleh pengetahuan baru dalam proses belajar juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir individu, dapat dikatakan bahwa pengetahuan dan keterampilan berpikir berkaitan satu sama yang lain.

b. Penanaman Konsep dan Keterampilan

Penanaman konsep keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah bagian dari proses belajar, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan rohani berwujud abstrak, meliputi penghayatan, cara berpikir, maupun kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan.

c. Pembentukan Sikap

Dalam proses pembelajaran juga dapat membentuk sikap siswa, dalam hal ini berhubungan dengan penanaman nilai-nilai yang berlaku sehingga menimbulkan sikap mental, perilaku dan pribadi yang baik kepada siswa. Penanaman nilai-nilai tersebut bisa dilakukan dengan pendekatan keteladanan, sehingga pendekatan lebih terarah dan teliti.

2. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran, yang berasal dari Yunani "instruction", yang berarti "menyampaikan pikiran", berarti menyampaikan ide, gagasan, atau pikiran dengan makna dalam proses belajar (Suprihatiningrum, 2013.). Pembelajaran merupakan usaha terencana sehingga terjadi proses belajar dengan peserta didik melalui manipulasi sumber sumber belajar. Dengan kata lain segala usaha yang dilakukan seorang pendidik hingga terjadi proses belajar kepada peserta didik secara positif dalam kondisi tertentu.

Pembelajaran secara umum diartikan proses interaktif yang mengkaitkan komponen Pendidikan dalam lingkungan belajar, meliputi: Guru, siswa dan Sumber atau Referensi belajar. Pembelajaran merupakan gabungan antara komponen Pendidikan yang saling berhubungan dan beriteraksi satu dengan yang lain dalam mencapai hasil yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Pembelajaran merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran, meliputi perencanaan yang digambarkan ketrampilan dasar mengajar dan teori belajar, indicator-indikator dalam skor hasil belajar serta tahapan dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Pembelajaran merupakan usaha guru dalam mewujudkan proses kegiatan belajar dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan serta sikap siswa. Pembelajaran dalam prosesnya membantu siswa belajar dengan lebih baik. Bagi guru pemahaman akan teori-teori belajar merupakan dasar dalam kegiatan pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran juga dimaksudkan komunikasi atau interaksi guru dengan siswa serta sumber belajar dalam lingkungan belajar, dan dalam proses pembelajaran keberhasilannya di tentukan dari ketiga elemen tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa serta sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran meliputi pengetahuan, ketampilan serta sikap yang diberikan guru kepada siswa. Pembelajaran merupakan proses membantu siswa belajar dengan menggunakan strategi, model, metode, media dan sumber belajar agar dapat belajar dengan lebih baik.

Menurut (Aunurrahman, 2016) Tiga prinsip utama dalam proses pembelajaran diantaranya: *Pertama*, pembelajaran adalah upaya yang dapat mendorong siswa menciptakan lingkungan belajar dalam mengubah tentang struktur pengetahuan siswa. Dalam hal ini bertujuan memberikan pengetahuan pengalaman belajar melalui fakta, struktur pengetahuan dapat timbul ketika siswa dihadapkan pada pengalaman belajar dalam kehidupan sekitar.

Kedua, menyangkut tipe pembelajaran. Dalam pembelajaran ada tiga jenis pengetahuan, dan membutuhkan situasi belajar yang berbeda. Ketiga pengetahuan itu meliputi pengetahuan fisik, pengetahuan sosial, dan pengetahuan logika. Pengetahuan fisik berisi

informasi tentang ciri-ciri fisik suatu objek atau peristiwa, seperti bentuk, ukuran, berat, dan bagaimana berinteraksi satu sama lain. Pengetahuan sosial melibatkan perilaku seseorang dalam sistem sosial atau hubungan antara orang-orang yang dapat mempengaruhi interaksi sosial. Sedangkan, Pengetahuan logika berkaitan dengan pengetahuan yang terbentuk atas dasar pengalaman tentang objek dan peristiwa tertentu.

Ketiga, peran lingkungan sosial sekitar harus dikaitkan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa mendapatkan pengetahuan berkaitan informasi logis dan sosial akan lebih baik daripada teman sendiri. Melalui lingkungan sekitar serta berhubungan sosial dengan sekitar lebih efektif dari pada mereka yang tidak menjalin hubungan sosial. Melalui hubungan sosial ada interaksi sosial serta bisa menjalin komunikasi dengan sekitar menungkinkan bertumbuh secara alami.

Lima prinsip dalam proses pembelajaran meliputi: 1). Pembelajaran dapat diartikan usaha dalam merubah perilaku siswa menjadi lebih baik. 2). Proses pembelajaran ditandai dengan perubahan tingkah laku, perubahan tersebut diantaranya: perubahan pengetahuan, keterampilan serta sikap. 3). Pembelajaran merupakan proses, pembelajaran berjalan secara terus menerus didalamnya terdapat tahapan proses pembelajaran. 4). Proses pembelajaran terjadi karena mempunyai tujuan yang ingin tercapai. 5). Pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari pengalaman belajar didalamnya terdapat interaksi seseorang dengan lingkungan belajar.

Ada lima jenis interaksi yang dapat terjadi dalam proses pembelajaran, yaitu 1) Interaksi antara guru dan siswa, 2) interaksi antara siswa dengan siswa yang lain, 3) interaksi siswa dengan narasumber, 4) interaksi partisipan berlatih dengan guru menggunakan

sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan 5) interaksi antara siswa dan guru di lingkungan belajar.

3. Teori Belajar dan Pembelajaran

Teori belajar menguraikan informasi tentang aspek kaitannya dengan belajar dalam berbagai fakta yang berkaitan dengan belajar. Para pakar Pendidikan berperan penting dalam membuat teori-teori belajar, dengan pemikirannya tentang manusia dan mengimplementasikan dalam kehidupan nyata. Teori belajar meliputi teori behaviorisme, teori humanism, dan teori konstruktivisme.

a. Teori Kognitif

Teori kognitif lebih menekankan kepada pengembangan dan pembelajaran siswa, menurut teori ini anak mengalami perkembangan yang relative sama, tetapi tingkatannya saja yang berbeda. Teori kognitif mengubah cara menalar siswa, dan memberikan cara bagaimana memahami dunia dari sudut pandang siswa itu sendiri. Penilaian siswa didasarkan pada perkembangan siswa selama proses pembelajaran, oleh sebab itu teori ini lebih berfokus pada kemandirian belajar siswa Ketika ada interaksi dengan lingkungan belajar.

Siswa mampu beradaptasi sesuai dengan perkembangan siswa, salah satu hal penting dalam teori kognitif. Guru membantu siswa melalui pengalaman belajar, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa dalam memahami dunia, yang akhirnya mendorong siswa memperoleh pemahaman yang baru. Teori kognitif

menekankan pada peluang siswa dari berbagai tahapan kognitif mampu untuk berkolaboatif, teori ini menekankan siswa yang kurang dewasa untuk maju kearah pemahaman yang baru.

Teori kognitif juga menekankan proses adaptasi, adaptasi bisa diartikan siswa mampu menyesuaikan kondisi, waktu dan tempat dalam lingkungan yang asing. Siswa mampu beradaptasi terhadap lingkungan yang asing secara terus menerus dan berkelanjutan sesuai dengan pengalaman belajar siswa. Proses dalam beradaptasi ini menjadikan informasi baru bagi siswa, jadi sedari kecil siswa mampu beradaptasi pada informasi baru dari lingkungan belajar siswa, sehingga dan siswa mampu membangun struktur kognitif yang kompleks.

Dalam teori kognitif siswa mampu bergerak menuju cara yang lebih kompleks atau efektif untuk mengatur dan berurusan dengan kehidupan nyata. Teori kognitif, dianggap sebagai mesin yang mendorong perkembangan siswa, dan mengakomodasi informasi baru. Perubahan atau perluasan dalam pikiran siswa harus diatur agar teratur, sehingga struktur kognitif berjalan dinamis

Konflik kognitif sebenarnya adalah pengalaman perkembangan yang bermanfaat bagi seorang siswa. Menantang siswa untuk mengubah struktur kognitif mereka sehingga mereka dapat menyeimbangkan kemajuan perkembangan mereka saat mereka dapat memecahkan masalah yang lebih sulit daripada yang mereka mampu selesaikan sebelumnya, di mana siswa mencapai tingkat

adaptasi baru dan di mana perkembangan kognitif mereka berubah. siswa akan menggunakan informasi baru, tetapi mereka juga akan menggunakan informasi lama. Semakin banyak siswa menggunakan informasi baru, semakin besar kapasitas mereka untuk beradaptasi.

Adaptasi dalam teori kognitif terjadi ketika informasi baru yang dapat masuk ke dalam pengetahuan siswa ditambahkan ke dalam struktur kognitif mereka. Ini disebut asimilasi. Informasi ini memperluas struktur pikiran siswa. Hal ini terjadi jika pengetahuan siswa tidak terlalu berbeda dengan struktur kognitif mereka saat ini. Informasi ini dapat diasimilasi atau ditambahkan ke struktur kognitif mereka saat ini. Struktur kognitif siswa kemudian diperluas.

Pada teori ini memasuki tahap asimilasi yaitu Ketika informasi baru muncul bertentangan dengan struktur kognitif siswa, harus menyesuaikan dan membentuk Kembali struktur kognitifnya sehingga informasi baru dapat ditampung dalam pikiran siswa. Jika pengetahuan baru sangat berbeda dengan pengetahuan yang ada dan tidak dihubungkan dengan pengetahuan yang ada, ketidakseimbangan terjadi, berarti struktur kognitif siswa dimodifikasi atau dirubah untuk mengakomodasi pengetahuan baru.

Teori kognitif membahas tahapan perkembangan anak antara lain: **a). tahap sensorimotor dari lahir sampai usia 2 tahun:** tahap pertama pertumbuhan anak, memiliki struktur dasar pengorganisasian dan adaptasi dengan lingkungan sekitar, dipelajari menggunakan panca indra mereka, mulai mengenal Bahasa. Kecenderungan inheren anak untuk

mengatur dunia saat berkembang, objek permanen berkembang pada tahap ini sudah memahami objek baik terlihat ataupun tersembunyi. anak melihat dunia sesuai dengan perpektif mereka, **b).tahap praoperasional 2 tahun hingga 7 tahun:** pada tahap ini anak mampu bernalar dan memberikan alur pemikiran yang logis, anak menggunakan benda-benda dan symbol-simbil untuk mewakili sesuatu yang ada dalam bentuk konkret. Contoh: bermain mobil-mobilan salah itu adalah mobil betulan. **c). tahap operasional konkret dari 7tahaun -12 tahun:** pada tahap ini anak mempu mencapai operasi formal dikatakan bernalar dalam hal teori dan abstraksi, serta realitas konkret serta memecahkan masalah. d). tahap operasi formal, dari sebalas tahun keatas: tahap ini berpikir tidak hanya abstrak tetapi logis, anak pada tahap ini menghasilkan solusi potensial untuk masalah secara sistematis. (Marinda, 2020).

Tokoh dari teori kognitif antara lain teori Piaget yang menjadikan tahapan perkembangan kognitif, kemudian Robert gagne membahas bahwa teori kognitif tidak hanya tentang pertumbuhan saja tetapi tentang kemampuan mengembangkan kompetensi dalam proses pembelajaran.

b. Teori Behaviorisme

Ketika guru mengajar, siswa diminta untuk mendengarkan dengan penuh perhatian. Pembelajaran akan terjadi jika siswa termotivasi dan guru berkomunikasi dengan jelas, logika gagal belajar siswa dapat disebabkan oleh dua hal: mereka mungkin tidak memperhatikan atau tidak peduli sama sekali. Konsep ini

membentuk dasar teori belajar yang berfokus pada perilaku. Dalam teori behaviorisme ini studi perilaku harus dilakukan pada kegiatan yang dapat diamati seseorang (Suprihatiningrum, 2013.).

Jika ada penguatan positif, siswa akan melakukan perilaku yang diinginkan lagi. Penguatan positif dapat mencakup penguatan verbal atau imbalan nyata, sementara penguatan negatif juga dapat membantu memperkuat perilaku seseorang. Namun, hukuman dapat melemahkan perilaku karena kondisi negatif yang disebabkan oleh perilaku tersebut dan mendorong orang untuk tidak mengulangnya lagi, hukuman dapat membantu menciptakan kondisi yang bertujuan untuk menghilangkan tindakan yang tidak dapat diterima.

Teori behaviorisme bisa diartikan teori yang membahas tentang perkembangan perilaku melalui pengamatan, dan pengukurannya dipengaruhi oleh stimulus. Behaviorisme kemudian mengalami perkembangan menjadi psikologi belajar dan mempengaruhi arah perkembangan teori atau dalam pembelajaran sering disebut perilaku yang timbul akibat hasil belajar. Menurut teori ini behavioristik belajar adalah proses perubahan perilaku terjadi dalam jangka waktu yang relative lama yang disebabkan karena interaksi dengan lingkungan belajar.

Behaviorisme lebih menekankan kepada peran belajar dalam menguraikan perilaku seseorang akibat rangsangan kemudian mengarah ke perilaku reaktif. Perilaku yang dipelajari meliputi perilaku yang bermanfaat ataupun merusak. Dalam proses belajar peserta didik dibimbing untuk menganalisis, kemudian memberi kesimpulan melalui hasil pemikirannya sendiri sesuai pengalaman belajarnya. (Eni Fariyatul Fahyuni, 2016). Behaviorisme berfokus

pada pengamatan perilaku dari tiap individu tetapi tidak mengamati kedalaman tubuh individu tersebut, melalui pengamatan akan mendapat informasi yang dapat dipercaya secara ilmiah.

Tokoh dalam teori behaviorisme antara lain : Thorndike, Skinner, Pavlov, Gagne, dan Bandura. Aliran behaviorisme menganggap penguatan positif meningkatkan respon begitupun sebaliknya penguatan negative mengurangi respon. Dalam teori ini menekankan hubungan antara stimulus (S) dengan respon (R). Menurut (Zhou, 2014). Watson percaya pada gagasan bahwa rangsangan tertentu membantu perilaku manusia menghasilkan respons tertentu.

c. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme sering dipakai dalam dunia Pendidikan, teori ini bisa diartikan teori membangun. Teori konstruktivisme sebagai upaya dalam membangun tata susunan hidup yang lebih berbudaya di era teknologi yang semakin modern ini. Pendekatan dalam teori ini yaitu bersifat membangun yang meliputi pemahaman dalam proses pembelajaran. Melalui sifat membangun keaktifan siswa meningkat begitupula dengan kecerdasan yang melekat. Jadi teori konstruktivisme adalah teori tentang membangun kemampuan dan pemahaman dalam kegiatan belajar siswa (Suparlan, 2019).

Konstruktivisme membantu dalam mempromosikan keterlibatan belajar yang lebih terbuka di mana hasil serta metode tidak dapat dengan mudah diukur dan mungkin tidak sama untuk setiap pelajar. Teori konstruktivisme didasarkan

pada studi ilmiah dan observasi tentang bagaimana peserta didik belajar. Ini memperhitungkan pengalaman dan gagasan peserta didik sebelumnya untuk berdamai dengan informasi baru untuk menemukan informasi baru jika itu mengubah apa yang sudah diyakini peserta didik atau membuang informasi baru adalah apa yang harus dilakukan siswa. Siswa harus terlibat aktif dalam proses mengajukan pertanyaan, mengeksplorasi dan menilai apa yang sudah mereka ketahui.

Dalam teori ini, belajar secara umum disebut dengan kegiatan sosial, yang berinteraksi dengan orang lain merupakan aspek integral dari pembelajaran. Konstruktivis berfokus pada gagasan bahwa ada saling ketergantungan proses individu dan sosial dalam membangun bersama informasi. Belajar juga dapat dianggap sebagai kontekstual karena sebagai pelajar, kita tidak belajar teori dan fakta yang terisolasi tanpa membahasnya dengan sangat rinci. Teori ini berkaitan dengan napa yang kita pelajari serta bagaimana bisa dikaitkan dengan pengetahuan yang dimiliki, hal itu berarti kita dapat memisahkan antara pengetahuan yang didapat dengan pengalaman yang kita peroleh. Dalam teori ini motivasi sangatlah penting, karena dapat membantu dalam belajar siswa.

Dalam kegiatan belajar, kita sering menggunakan teknik studi kasus, pembelajaran berbasis proyek serta pembelajaran kolaboratif, dengan teknik seperti itu siswa lebih mampu untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri, guru harus mampu memasukkan kegiatan-kegiatan tersebut dalam proses pembelajaran dengan siswa. Belajar dalam hal ini selalu ditafsirkan untuk mendorong memberi makna dan membangun

pengalaman belajar sendiri. Teori konstruktivisme membantu siswa memberi ide dapat menggunakan pengalaman sebelumnya untuk membangun konsep dan arti baru.

Konstruktivisme merupakan jenis kegiatan dimana siswa membangun pengetahuannya sendiri dan menemukan makna dari apa yang mereka pahami atau pelajari, membuat kesimpulan dengan menggunakan ide-ide baru dengan menggunakan kerangka berpikir yang sudah siswa buat serta menerapkan ide-ide tersebut dalam kehidupan nyata. Teori ini mengajak siswa untuk bisa berpikir secara luas dan mengajarkan bahwa individu, perilaku serta lingkungan belajar berinteraksi satu dengan yang lain. Dalam konstruktivisme siswa aktif membangun pengetahuan sendiri melalui pelatihan, eksperimen serta diskusi antara siswa satu dengan siswa yang lain. Melalui cara tersebut pengetahuan akan berkembang dan bertambah luas.

Menurut teori ini guru tidak mengajar dengan cara tradisional kepada siswa, tetapi guru harus menciptakan situasi dan kondisi dimana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator diharapkan aktif memberi penjelasan tentang materi serta bisa menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu. Metode ceramah tidak perlu digunakan lagi, guru mendorong siswa untuk aktif di setiap proses pembelajaran.

Pembelajaran konstruktivisme mengajak mengamati fenomena, mengumpulkan data, membuat serta menguji hipotesis, lalu dapat bekerja sama dengan orang lain. Guru dapat

meminta siswa mengunjungi tempat diluar kelas, siswa diarahakan untuk mandiri, serta terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tokoh -tokoh dalam teori konstruktivisme antara lain John Dewey, Jean Piaget, Maria Montessori, Lev Vigotsky. Dalam teori Pendidikan teori konstruktivisme muncul setelah teori behaviorisme. Teori konstruktivisme menggunakan pendekatan berkaitan dengan masalah atau konsep hal ini menimbulkan pembelajaran akan lebih bermakna.

Ciri-ciri dalam penerapan dengan pendekatan konstruktivisme, antara lain: 1). Pembelajaran mendorong siswa secara aktif. 2). Siswa harus jelas terlibat dalam pembelajaran terkait dengan segala situasi. 3). Proses pembelajaran haruslah dibuat menarik dan dapat memotivasi siswa. 4). Siswa bisa mengkaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya. 5). Dalam pembelajaran siswa memiliki kemampuan dalam merefleksikan pengetahuan yang sudah mereka pelajari. 6). Guru sebagai fasilitator membantu siswa dalam membangun pengetahuan sendiri. 7). Guru dapat memberi bantuan yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Supardan, 2016).

d. Teori Humanistik

Ada dua kesalahpahaman yang sering menghalangi pemahaman apa sebenarnya teori belajar humanistik.

a) Teori humanistik (manusia) berbeda dari humanisme sekuler.

Paradigma humanis sekuler atau pandangan dunia membuat Tuhan keluar dari logika manusia. Artinya, logika manusia, paradigma ilmiah tradisional, dan hukum sebab akibat adalah

otoritas tertinggi atas segala sesuatu bagi humanis sekuler. Teori belajar manusia tidak setuju dengan pandangan ini. Sementara teori belajar manusia mengakui pentingnya paradigma ilmiah tradisional yang berusaha untuk mengetahui realitas melalui penggunaan variabel terkontrol, menggunakan ini sebagai satu-satunya cara untuk melihat realitas adalah membatasi. Mencoba memahami manusia atau realitas fisik *hanya* dengan menggunakan penelitian eksperimental seperti mencoba memahami dunia dengan melihatnya melalui tabung kardus dengan satu mata tertutup. Alasan dan penyelidikan ilmiah adalah cara penting untuk menemukan informasi baru; informasi ini tidak pernah lengkap dan harus selalu dipahami dalam konteks yang lebih besar.

Juga, teori belajar manusia dan pendidikan manusia tidak mengatakan apa-apa tentang kepercayaan, baik yang mendukung atau menentang seperti yang sering diperdebatkan oleh kelompok agama konservatif. Meskipun mungkin ada ide-ide yang ditemukan dalam teori belajar manusia yang mencerminkan atau beresonansi dengan keyakinan agama, spiritual, atau metafisik pribadi seseorang; Sebuah teori itu tidak menolak atau memeluk agama tradisional (atau agama nontradisional dalam hal ini).

b) Teori Humanistik didasarkan pada pembelajaran

Teori humanistik meningkatkan hasil belajar melalui akademis, peningkatan intelektual, dan ketrampilan. Teori humanistik berkaitan dengan perkembangan individu dan memperbaiki aspek afektif siswa. Namun, pendidikan manusia

bukanlah wadah yang baik untuk pembelajaran berkaitan dengan akademis dan perkembangan individu. Keduanya bekerja sama untuk memperbaiki satu sama lain. Pendidikan manusia meningkatkan pembelajaran dengan membuat hubungan dengan kehidupan, perasaan, dan pengalaman siswa dalam hidup sehari-hari. Siswa belajar lebih banyak dan lebih dalam karenanya.

Tujuan dari teori humanistik ialah memanusiakan manusia, dalam mencapai aktualisasi diri, memahami diri, dan ralisasi diri sendiri dalam pengalaman belajar secara optimal. Siswa dididik bertanggung jawab atas dirinya sendiri, dan memberikan kebebasan untuk menjalani hidup mereka sendiri. Pendekatan yang digunakan dalam teori humanistik antara lain, dialogis, reflektif, dan ekspresif. Pendekatan dialogis menekankan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif, guru bertindak sebagai mediator atau hanya rekan diskusi, dan hanya memberikan pengetahuan umum saja.

Dalam teori humanistik belajar diartikan berhasil jika siswa mempunyai pemahaman kuat tentang dirinya, serta lingkungan belajar mereka. Selama proses pembelajaran siswa berusaha dalam mencapai aktualisasi diri, guru membantu siswa mengenal diri dan mengembangkan potensi terbaiknya.

Tokoh dalam teori humanistik ini antara lain: Donald Snycg yang berkontribusi dalam melahirkan karya-karya dalam bidang pendidikan. Dalam teori ini guru tidak memaksakan materi yang tidak disukai siswa dan tidak berkaitan dengan kehidupan siswa. Apabila ada kasus hasil belajar matematika siswa tidak tuntas bukan karena siswa

tersebut bodoh, tetapi tidak ada alasan untuk mempelajari pelajar tersebut. Bisa diartikan perilaku yang buruk itu lahir dari ketidakmampuan seseorang untuk melakukan hal yang tidak membuatnya Bahagia. (Perni, 2018).

B. Inovasi Dalam Pembelajaran

Pendidikan merupakan sumber daya dalam membangun SDM yang berkualitas, yang diperlukan dalam pembangunan peradaban negara. Strategi Pendidikan yang dapat membuat siswa cerdas dan kreatif dalam teori ataupun praktek ilmu diperlukan dalam ikut menjunjung martabat bangsa.

Pembelajaran harus dibuat inovatif dan kreatif mungkin agar tercapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus bersikap profesional, tanpa memaksa, dan mengkondisikan kelas yang menyenangkan, serta menggunakan pendekatan emosional kepada siswa. Inovasi dalam proses pembelajaran mengahruskan guru berkreasi, mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mengkondisikan kelas yang menyenangkan agar pembelajaran menjadi bermakna. Inovasi diartikan penemuan baru atau mengembangkan aspek kreatif dari konsep yang sebelumnya sudah ada dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran harus dimiliki oleh guru yang profesional, berdasar keinginan guru yang akan terus berkembang menuju keprofesional

Inovasi harus dilakukan, terutama di era digital yang semakin maju. Kemajuan ini membuat anak-anak sekarang dapat mengakses apa yang mereka inginkan, yang menunjukkan profesionalitas guru yang berani. Pembelajaran akan menjenuhkan bagi siswa jika guru tidak memiliki kemauan untuk selalu berinovasi dalam

pembelajarannya. Selain itu, guru tidak akan dapat memaksimalkan potensi mereka. Setiap guru harus berusaha untuk menjadi inovatif mengingat pentingnya inovasi.

C. Model Pembelajaran IPS

Model merupakan desain yang dirancang melalui Langkah-langkah yang sistematis diterapkan dalam kegiatan. Model diartikan suatu perencanaan untuk diterapkan dan dilaksanakn. Model pembelajaran adalah bingkai dari proses pembelajaran dari pembuka hingga penutup dengan menggunakan metode maupun tehnik dalam pembelajaran.

Model pembelajaran diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam model pembelajaran ada proses pembelajaran, pengelolaan kelas, serta lingkungan pembelajaran. Model pembelajaran biasanya menjelaskan hal-hal informasi yang dianggap rumit, akan tetapi dengan model pembelajaran materi yang disampaikan kepada siswa akan mudah dipahami. Model pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, guru dituntut menggunakan model pembelajaran dengan banyak variasi dengan begitu pembelajaran tidak membosankan.

Guru yang professional harus menggunakan kreatifitasnya dalam hal penggunaan model pembelajaran yang tepat kepada siswa, agar pembelajaran lebih bermakna. Kegiatan merancang model-model pembelajaran IPS penting bagi guru, sehingga pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa dan siswa menjadi lebih antusias dalam belajar. Guru IPS hendaknya memperhatikan model-model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS, diperlukan

Latihan-latihan dalam menguasai model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS, dengan menguasai model pembelajaran IPS guru IPS tidak mengalami kesulitan Ketika dihadapkan pada proses pembelajaran di kelas. Jika guru IPS menguasai model-model pembelajaran IPS persepsi siswa akan menjadi positif dan tentu saja pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan.

Rangkuman

Belajar dan pembelajaran berkaitan erat satu dengan yang lain dan merupakan unsur terpenting dalam proses pendidikan. Proses ini diawali dengan perencanaan dan pelaksanaan perangkat pembelajaran yang mendorong interaksi antara peserta didik dan guru, diakhiri dengan penilaian dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran harus dibuat inovatif dan kreatif mungkin agar tercapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru harus bersikap profesional, tanpa memaksa, dan mengkondisikan kelas yang menyenangkan, serta menggunakan pendekatan emosional kepada siswa. Inovasi dalam proses pembelajaran mengahruskan guru berkreasi, mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, mengkondisikan kelas yang menyenangkan agar pembelajaran menjadi bermakna.

Guru IPS hendaknya memperhatikan model-model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS, diperlukan Latihan-latihan dalam menguasai model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS, dengan menguasai model pembelajaran IPS guru IPS tidak mengalami kesulitan Ketika dihadapkan pada proses pembelajaran di kelas.

Tugas 1

Jawab beberapa pertanyaan dibawah ini dengan tepat, dan bandingkan jawaban dari dalam buku ini dengan sumber lain yang relevan:

1. Jelaskan pengertian belajar dan pembelajaran, apa kaitan antara keduanya!
2. Jelaskan pengertian teori Behaviorisme, teori Konstruktivisme dan teori Humanisme dan sebutkan tokoh-tokoh pendukung teori tersebut!
3. Jelaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran IPS?
4. Mengapa guru IPS harus menguasai model-model pembelajaran IPS?

BAB II

PROBLEM BASED LEARNING DALAM **PEMBELAJARAN IPS**

A. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah diartikan kegiatan dalam pembelajaran dihubungkan dengan kehidupan nyata siswa, model pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis pedagogis inovatif. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa belajar mandiri, dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Model pembelajaran berbasis masalah memakai permasalahan yang otentik digunakan dalam penyelidikan yang mendalam yang harus dipahami siswa. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang mendorong siswa mencari solusi secara kelompok, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis terhadap permasalahan yang otentik, penekanan lebih berfokus kepada siswa dalam menemukan sendiri pengetahuan berkaitan dengan penyelesaian permasalahan masalah. Model pembelajaran ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran, baik itu secara tertulis maupun secara lisan.

Brooks dan Broks dalam (Amir, 2016) mengelompokan empat kriteria dalam situasi pemecahan masalah yang efektif: a). siswa dapat mengidentifikasi prediksi yang dapat diuji, b). siswa dalam memperoleh materi yang mudah untuk di cari, c). yang dijadikan situasi cukup kompleks sehingga menghasilkan banyak solusi yang variatif, d). Pemecahan masalah perlu ditingkatkan melalui kolaboratif.

Model pembelajaran IPS berbasis masalah ini memiliki permasalahan yang tidak terstruktur dan kompleks, diperlukan

penyelidikan, pengumpulan informasi yang relevan. Melalui pendekatan berbasis masalah ini mencakup tiga karakteristik, antara lain: a). Melibatkan siswa dalam situasi masalah, b). melibatkan siswa belajar melalui cara yang relevan dengan mengatur kurikulum berdasar permasalahan yang kompleks, c). mengkondisikan lingkungan belajar yang kondusif, guru membimbing siswa berpikir kritis terhadap pemahaman yang terdalam (Jonassen, 2011).

PBL memberikan pengalaman otentik yang menekankan pembelajaran aktif, mendukung konstruksi pengetahuan, dan secara alami mengintegrasikan pembelajaran sekolah dan kehidupan nyata, serta mengintegrasikan disiplin ilmu. Siswa terlibat pemecah masalah, mengidentifikasi akar masalah dan kondisi yang diperlukan untuk solusi yang baik, mengejar makna dan pemahaman, dan menjadi pembelajar mandiri. Guru menggunakan masalah dunia nyata dan melatih pembelajaran melalui penyelidikan, pertanyaan, dan menantang pemikiran siswa. Pemecahan masalah yang menimbulkan minat dan antusiasme untuk belajar dan juga berlatih kognitif yang menumbuhkan lingkungan yang mendukung penyelidikan secara terbuka. Ketika guru memulai pembelajaran, mereka memiliki tujuan yang jelas untuk setiap kegiatan, dan tujuan tersebut mendukung pemikiran siswa pada tingkat yang berbeda. Ketika guru melatih siswa menuju tujuan-pembelajaran, mereka mengantisipasi menanamkan instruksi dan penilaian penting pada titik-titik kritis selama penyelidikan penyelesaian masalah.

Siswa diberi situasi bermasalah yang tidak terstruktur. Situasi ini membutuhkan penyelidikan, pengumpulan informasi, dan refleksi. Setelah pengumpulan informasi dan evaluasi data, masalah dapat berubah dan membiarkan penyelidikan. Siswa harus menganalisis,

mensintesis, dan mengevaluasi untuk merumuskan solusi yang layak. Masalah yang terstruktur dengan baik, di sisi lain, memberikan informasi, arah, dan tujuan yang jelas bagi pemecahan masalah, hanya memanfaatkan keterampilan berpikir dari pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Siswa mengejar informasi dengan bertanya, dan bereksperimen. Siswa mengklarifikasi dan membagikan apa yang mereka ketahui. Proses ini membantu siswa mengakses pengetahuan sebelumnya dan mulai membuat hubungan. Siswa dapat berbagi masalah dan solusi mereka dengan menggunakan konsep peta, bagan, grafik, proposal, kertas posisi, memo, peta, model bahkan video.

PBL menghadirkan masalah yang harus diselesaikan. Prinsip-prinsip pembelajaran berbasis masalah mendukung penggunaan masalah sebagai fokus pembelajaran. Prinsip-prinsip ini mengatakan bahwa belajar pada masalah yang sebenarnya perlu diselesaikan. Menurpembelajaran yang konvensional, siswa harus menguasai materi sebelum menggunakannya untuk memecahkan masalah. Namun, pembelajaran berbasis masalah membalikkan urutan itu dan menganggap bahwa siswa akan menguasai materi untuk memecahkan masalah yang signifikan. Tidak hanya masalahnya harus menarik, tetapi juga harus relevan, sehingga memberi motivasi untuk belajar.

PBL memberikan siswa dengan kemampuan berpikir kritis, memecahkan permasalahan, Kerjasama, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi baru, yang semua itu dibutuhkan untuk belajar bertahan hidup. Diera modern ini, mengingat kerjasama tim dan kemampuan pemecahan masalah yang kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan yang semakin kompleks. Guru melibatkan siswa mengenai pemahaman tentang bagaimana dunia bekerja, agar siswa mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki, guru

memberikan pengetahuan secara mendalam, yang kemudian bisa diterapkan dalam kehidupan.

Empat tahapan dasar PBL antara lain: *a. Analisis masalah*: permasalahan yang dihadirkan berdasar pada dunia nyata, kelas dibagi menjadi empat hingga delapan siswa yang kemudian berkerja sama untuk menganalisis dan mengidentifikasi masalah. Dalam proses ini, masalah dipecahkan untuk menentukan apa yang diketahui dan apa yang belum diketahui, hambatan situasional, dan pemahaman yang jelas tentang hasil yang diinginkan. Dengan mengidentifikasi komponen-komponen ini, siswa memperoleh pengetahuan tentang cara mengidentifikasi masalah dan membuat rencana. *b. Belajar Mandiri*: Belajar mandiri melibatkan siswa yang bertanggung jawab untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam tahapan analisis masalah. belajar mandiri mencakup menetapkan tujuan pembelajaran tertentu, mengidentifikasi sumber yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melacak pemahaman siswa tentang pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, dan mengevaluasi sejauh mana pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh. *c. Brainstroming*: tahapan *brainstorming*, siswa berkumpul kembali untuk membahas apa yang telah mereka pelajari selama tahap belajar mandiri. Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk menemukan solusi potensial untuk masalah tersebut. Tanpa kritik atau penilaian, kontribusi individu disajikan. Dengan menyampaikan gagasan dan mendengarkan orang lain, siswa dapat mengukur tingkat pengetahuan mereka sendiri, menyerap informasi baru, meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka, dan menemukan solusi yang mewakili pengetahuan kolektif kelompok. Pikiran terbuka adalah cara terbaik untuk belajar bersama. *d. Pengujian solusi* adalah langkah terakhir

dalam proses pemecahan masalah. Setelah kelompok menyetujui solusi yang ditemukan kemudian harus dievaluasi untuk memastikan apakah memenuhi kriteria hasil yang diinginkan yang ditetapkan selama tahap analisis masalah. proses pengujian dan evaluasi formal dimulai dengan tolok ukur kinerja. Jika solusi memenuhi persyaratan hasil dan tolok ukur, presentasi formal dari solusi disajikan, dan penilaian rekan digunakan untuk memvalidasi solusi. Jika tidak, proses pemecahan masalah diulang sampai solusi yang diterima tercapai.

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah, antara lain:1). Berfokus pada masalah: siswa belajar dengan membahas masalah yang otentik dan tidak berstruktur, pengetahuan dipelajari dalam tahap analisis masalah, sehingga ada hubungan timbal bali antara pengetahuan dan masalah. pengetahuan baru dirangsang oleh masalah kembali ke masalah. 2). Berpusat pada siswa, 3). Self-directed: siswa mempunyai tanggung jawab menyelesaikan masalah proses penilaian melalui penilaian diri dan teman sebaya. 5). Refleksi diri: siswa siswa melihat apa yang mereka pahami dan menentukan strategi belajar sendiri, 6). Guru fasilitator: guru menyelidiki pengetahuan siswa secara menyeluruh, tetapi tidak menyela atau memberikan jawaban langsung atas pertanyaan (Marra, 2014).

Secara umum, ada tiga tahap dalam memngumpulkan informasi menjadi produk pengetahuan akhir: pentingnya pengetahuan, mengumpulkan informasi dabertukar informasi.

Langkah-langkah dalam PBL, antara lain: a).guru menginformasikan tentang tujuan belajar yang kan dicapai, memberikan motivasi kepada siswa supaya terlibat dalam penyelesaian masalah, b). guru memberikan tugas belajar yang

berhubungan dengan permasalahan, c). siswa mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan penyelesaian masalah, d). guru memberikan bantuan kepada siswa dalam merefleksi informasi yang siswa dapat melalui penyelidikan.

Kelebihan dari PBL ialah: 1). Adanya kolaboratif dalam penyelesaian masalah, 2). Melibatkan siswa melalui pengamatan dan dialog dengan teman sebayanya, 3). Melibatkan siswa dalam proses penyelidikan, 4). Siswa dapat belajar mandiri. Kekurangan model PBL, ialah: 1). Sekolah/institusi kebanyakan belum memungkinkan untuk pelaksanaan PBL, 2). PBL memerlukan waktu yang tidak sedikit, 3). tidak semua informasi bisa dikaji PBL.

B. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah

PBL bertujuan mendorong siswa menumbuhkan pengetahuan baru, mampu berpikir kreatif dan kritis, mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, kolaboratif, dan termasuk dalam model pembelajaran yang inovatif dalam Pendidikan. model pembelajaran ini mendorong siswa menggunakan pengetahuan dasar untuk menyelesaikan permasalahan dunia nyata, siswa berpikir dan belajar secara mandiri.

Manfaat melalui model pembelajaran PBL bagi siswa berarti mempersiapkan siswa menghadapi dunia nyata. Selain itu membiasakan siswa untuk berpikir tingkat tinggi dalam pemecahan masalah yang akan mereka alami seumur hidup. PBL mengajarkan bagaimana siswa menggunakan proses yang berulang dalam menilai pengetahuan mereka dan menemukan pengetahuan baru, mengumpulkan informasi, dan kolaboratif menemukan hipotesis berdasar informasi yang mereka kumpulkan.

PBL mendorong siswa mempunyai keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Berpikir kreatif dapat diartikan seluruh rangkaian kognitif yang digunakan seseorang sesuai dengan objek, masalah dan situasi tertentu, menuju peristiwa tertentu, menggunakan kecerdasan, imajinasi, wawasan serta ide-ide ketika menghadapi situasi tertentu. Ada tiga tahapan dalam berpikir kreatif antara lain: a). *Sintesis* merupakan bagian kecil, menyajikan data baru, autentik untuk penyelesaian masalah, b). *Artikulasi*: mengkaitkan pengetahuan lama dan baru, membuat pikiran konkret dengan bantuan imajinasi, c). *Imajinasi*: berpikir dengan imajinasi menghasilkan wawasan yang berbeda selama menghasilkan ide atau gagasan.

Model pembelajaran PBL menggunakan pendekatan pedagogis yang menggunakan masalah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model PBL merupakan pembelajaran yang inovatif dimana tidak terstruktur dan otentik disajikan kepada siswa dalam pembelajaran melalui pengetahuan baru dalam memecahkan masalah tersebut. PBL menekankan pada penggunaan masalah berkaitan dengan kehidupan nyata dimana siswa berusaha menemukan pengetahuan baru kepengetahuan prasyarat dalam pemevahan masalah. oleh sebab itu, siswa berpartisipasi aktif dalam menciptakan solusi yang inovatif terhadap masalah melalui pengalaman siswa. Dengan menyatukan kemampuan berpikir kreatif dan kritis menghasilkan solusi yang berbeda, berpikir kreatif dan kritis saling melengkapi dan menghasilkan inovasi dan berguna dibidang pendidikan.

C. Sintaks Pembelajaran IPS Berbasis Masalah

Sintaks pembelajaran berbasis masalah dikembangkan dari berbagai pendapat oleh para ahli, pada table dibawah ini:

Tabel 1.1
Sintak pembelajaran berbasis masalah

Fase Awal	Proses pembelajaran	
	Guru	Siswa
	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran • Membagi siswa dalam kelompok, 4-5 siswa • Mengkaitkan materi dengan materi sebelumnya • Memberikan permasalahan yang siswa secara nyata 	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami informasi yang disampaikan guru di awal pembelajaran • Membuat kelompok secara heterogen • Mengambil bagian dalam kegiatan apersepsi • Analisis masalah awal dengan menggunakan pengalaman hidup
Fase Identifikasi permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing siswa untuk membuat rumusan masalah 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rumusan masalah • Memahami masalah yang

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajarkan siswa untuk menyelesaikan rumusan masalah 	<p>disampaikan guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami guru dalam menemukan penyelesaian permasalahan
Fase Menciptakan Strategi Alternatif	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan bimbingan kepada siswa untuk membuat dugaan sementara berdasarkan masalah yang telah disusun. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat hipotesis sementara.
Fase pengumpulan informasi	<ul style="list-style-type: none"> • membimbing dan memandu siswa dalam menjalankan eksperimen berdasarkan masalah • meminta siswa menuliskan 	<ul style="list-style-type: none"> • mengumpulkan dan menganalisis data • menuliskan temuan informasi

	informasi pada lembar kertas	
Fase diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • membimbing siswa dalam diskusi • mengoreksi jawaban jika terdapat jawaban yang belum tepat 	diskusi
Fase kesimpulan	meminta siswa memberikan kesimpulan	memberikan kesimpulan

D. Aspek Penting Dalam Pembelajaran IPS Berbasis Masalah

1. Peranan Masalah

Pembelajaran PBL dimulai dengan permasalahan, bukan dengan mulai dari pelajaran buku teks dan kemudian memberikan masalah. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) diawali dengan permasalahan yang tidak teratur di mana setiap pusat pembelajaran terlibat. Masalahnya tidak terstruktur dan kompleks, jadi siswa harus mencari lebih dari apa yang mereka ketahui untuk memecahkannya. Masalahnya nyata dan menarik; membutuhkan partisipasi aktif siswa; bergantung pada siswa yang bekerja sama dalam kelompok kecil; interdisipliner; berakhir dengan kegiatan penutup; dan menggabungkan tujuan pembelajaran.

2. Peran Guru

Peran guru dan siswa yang masih bersifat konvensional berubah dalam pembelajaran IPS berbasis masalah. Siswa dituntut memiliki kemampuan yang lebih besar untuk pendidikan mereka, meningkatkan motivasi mereka dan merasakan perasaan pencapaian, dan menetapkan pola untuk menjadi siswa yang sukses seumur hidup. Tidak seperti pemegang pengetahuan, guru berfungsi sebagai pelatih kognitif dan metakognitif.

Guru membuat masalah yang tidak terstruktur berdasarkan kurikulum yang diinginkan, sifat siswa, dan situasi dunia nyata yang menarik. Mereka juga membuat sketsa atau template acara belajar mengajar untuk mengantisipasi kebutuhan belajar siswa dan memeriksa berbagai sumber daya penting untuk masalah tersebut dan memastikan bahwa mereka tersedia. Dalam mendukung dan membuat proses belajar siswa, guru mencontohkan, melatih, dan memudar.

3. Peran Siswa

Daripada menjadi pendengar pasif, siswa bertindak sebagai pemecah masalah aktif, pembuat keputusan, dan pembuat makna. Ketika siswa dilatih dalam peran penyelidik dunia nyata dan pelajar aktif, mereka menjadi pembelajar yang diatur sendiri yang diberdayakan untuk menyelidiki informasi yang dibutuhkan, mengejar jalur penyelidikan logis, dan belajar secara aktif. Para siswa berkembang menjadi pembelajar mandiri dan pemecah masalah. Siswa mendapat pemahaman dan pengetahuan sendiri tentang kenyataan melalui pemahaman dan refleksi apa yang siswa telah alami. Mereka harus mencocokkan konsep dan pengalaman mereka dengan apa yang baru mereka pelajari.

Bagaimanapun, siswa adalah pencipta pengetahuan sendiri secara aktif. siswa harus berperan aktif menyelidiki, dan memberi penilaian apa yang mereka ketahui untuk melakukan ini. Memiliki komitmen atas pembelajaran siswa secara keseluruhan. PBL membantu siswa memecahkan masalah kompleks di dunia nyata.

Siswa mendapatkan pengetahuan secara luas, keterampilan dalam penyelesaian permasalahan, belajar mandiri, siswa dapat menjadi kolaboratif, dan motivasi belajar meningkat.

4. Peran Keterampilan Berfikir

Ketika dirancang dan dilaksanakan dengan benar, kegiatan PBL harus mendorong pemikiran kritis. Siswa dihadapkan situasi masalah yang tidak ada penyelesaiannya, mendorong mereka untuk mempertimbangkan pilihan lain. Guru harus membantu siswa mengembangkan pemikiran dalam konteks masalah yang dipecahkan. Pembelajaran berbasis masalah membantu siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan dalam pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, dan partisipasi tim.

Pembelajaran IPS berbasis masalah mendorong siswa untuk aktif terlibat dengan kehidupan, di mana mereka memimpin dalam mengumpulkan data, menarik kesimpulan, membuat keputusan, dan mensimulasikan proses dunia luar ruang kelas. Daripada berfungsi sebagai instruksi utama, kegiatan berbasis masalah dapat ditampilkan dalam beberapa subjek, konteks area belajar, atau untuk jangka waktu tertentu.

5. Peran Interaksi Sosial

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) memberikan konteks untuk pembelajaran dan penemuan. Siswa didorong dalam mempertimbangkan rekan satu kelompok dan memecahkan masalah mereka sendiri melalui kerja sama kelompok dan individu. Guru menempatkan siswa dalam kelompok belajar kooperatif karena setiap anak dapat mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi secara individu daripada mereka belajar.

6. Peran Penilaian

Siswa mengidentifikasi masalah mereka sendiri, menyelesaikan permasalahan, memperoleh informasi belajar, dan memperoleh ketrampilan belajar secara otodidak. Metode penilaian asli di mana siswa membuat standar diskusi melalui jurnal, buku catatan lab, wawancara sejawat, skala penilaian diri, dan konferensi. Notebook digunakan untuk menyimpan data, pengamatan, dan hipotesis. masalah adalah istilah untuk jenis catatan jurnal ini. Tugas khusus yang dirancang untuk guru yang dibantu untuk memantau bagaimana siswa berpikir. Peta konsep yang dibuat oleh siswa membantu mereka membuat hubungan antara bagian-bagian informasi dan menemukan keseluruhan konsep dari berbagai sudut pandang. Peta konsep juga membantu mereka memahami bahwa sains terdiri dari konsep-konsep penting yang dikembangkan melalui asosiasi data online.

E. PBL dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran berasal dari permasalahan, melalui pembelajaran berbasis masalah, permasalahan dimunculkan, siswa memahami permasalahan, kemudian melalui langkah-langkah pemecahan masalah, dan mulai merumuskan penyelesaian masalah, hasil dari penyelesaian permasalahan akan membentuk pengetahuan baru dan dijadikan pedoman kedalam penyelesaian permasalahan kehidupan nyata siswa.

Pembelajaran PBL diawali dengan memberikan stimulus melalui masalah, dilanjutkan siswa berkolaborasi tentang permasalahan, kemudian merancang tujuan yang akan dicapai dalam rangka penyelesaian permasalahan tersebut, lalu diakhir kegiatan para siswa menyajikan penyelesaian masalah yang dibarengi dengan memberikan kesimpulan. Peranan guru dalam pembelajaran PBL ini, membimbing siswa dalam proses penyelesaian permasalahan sehingga tidak melebar.

Pembelajaran IPS bertujuan mempelajari kehidupan di dalam masyarakat dari berbagai bidang, siswa memiliki kemampuan: a). memiliki konsep-konsep masyarakat serta lingkungan, b). membekali kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah dan keterampilan sosial, c). siswa memiliki kemampuan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial yang ada dimasyarakat, d). siswa mampu berkomunikasi, kolaborasi, dan bersaing secara sehat.

Dengan mempertimbangkan tujuan IPS tersebut model PBL sangat sesuai dipergunakan dalam pembelajaran IPS, dimulai dengan menghadirkan masalah otentik sesuai kenyataan dan memfokuskan siswa untuk aktif terlibat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaboratif. PBL dirancang mengembangkan cara berpikir

siswa, siswa mampu belajar mandiri jadi guru bukan satu-satunya sumber informasi, siswa menceari penyelesaian masalah tersebut melalui referensi dari berbagai sumber, antara lain dari buku, jurnal, berita dan video terbaru, permasalahan dihadirkan seotentik mungkin dan dekat dengan keseharian siswa sehingga siswa semangat dalam mengerjakannya.

Dalam pembelajaran IPS ada ragam materi yang sesuai dengan PBL, materi yang relevan yaitu, menghargai perjuangan tokoh Pahlawan, siswa merasa tertantang untuk merumuskan masalah yang terkait dengan materi tersebut, antara lain: bagaimana cara menghargai perjuangan tokoh pahlawan, mengapa kita harus menghargai perjuangan tokoh pahlawan, dan proses pembelajaran ini bisa dilakukan dengan cara membagi menjadi kelompok-kelompok kecil guna memecahkan permasalahan tersebut.

Pembelajaran IPS berbasis masalah diharapkan tujuan IPS dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Siswa merasa tertantang belajar secara mandiri, diajak berpikir kritis, dan belajar bagaimana memecahkan masalah, sehingga kedepannya siswa menjadi seseorang individu yang memiliki kemampuan dalam memghadapi semua permasalahan yang akan mereka temui di dalam kehidupan melalui cara yang tepat dan cerdas.

Rangkuman

Pembelajaran berbasis masalah diartikan kegiatan dalam pembelajaran dihubungkan dengan kehidupan nyata siswa, model pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis pedagogis inovatif. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa belajar mandiri, dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Model pembelajaran berbasis masalah memakai permasalahan yang otentik digunakan dalam penyelidikan yang mendalam yang harus dipahami siswa. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang mendorong siswa mencari solusi secara kelompok, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis terhadap permasalahan yang otentik, penekanan lebih berfokus kepada siswa dalam menemukan sendiri pengetahuan berkaitan dengan penyelesaian permasalahan.

Dengan mempertimbangkan tujuan IPS model PBL sangat sesuai dipergunakan dalam pembelajaran IPS, dimulai dengan menghadirkan masalah otentik sesuai kenyataan dan memfokuskan siswa untuk aktif terlibat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaboratif. PBL dirancang mengembangkan cara berpikir siswa, siswa mampu belajar mandiri jadi guru bukan satu-satunya sumber informasi, siswa menceari penyelesaian masalah tersebut melalui referensi dari berbagai sumber, antara lain dari buku, jurnal, berita dan video terbaru, siswa sehingga siswa semangat dalam mengerjakannya.

Tugas 2

Jawablah permasalahan dibawah ini dengan tepat, bandingkan materi yang ada di buku ini dengan sumber buku yang relevan!

1. Jelaskan konsep pembelajaran IPS berbasis masalah!
2. Jelaskan sintak pembelajaran IPS berbasis masalah!
3. Jelaskan aspek penting dalam pembelajaran IPS berbasis masalah!

BAB III

PROJECT BASED LEARNING (PjBL)

DALAM PEMBELAJARAN IPS

A. Strategi Pembelajaran

Dalam melaksanakan pembelajaran pemilihan strategi yang tepat merupakan hal terpenting. Strategi pembelajaran pada hakekatnya adalah penggunaan komponen pembelajaran yang berbeda secara optimal dan terarah. Oleh karena itu, guru dapat mendorong penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan tujuan siswa, materi pembelajaran, media, metode, penilaian dan lingkungan belajar (Yuwono & Mirnawati, 2021). Strategi pembelajaran berperan penting untuk suatu rencana tindakan atau serangkaian tindakan yang melibatkan penggunaan metode dan penggunaan sumber daya yang berbeda dalam pembelajaran yang disusun secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dicapai. Sebagai contoh, strategi pembelajaran berbasis proyek diterapkan dengan memberikan tugas atau proyek kepada siswa yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu. Strategi ini mendorong siswa untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif. Tujuan dan strategi pembelajaran berbasis proyek adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan yang baik dalam situasi dan kondisi yang nyata.

Strategi pembelajaran dengan memecahkan masalah dengan cara penentuan konsep, prinsip dan pengalaman belajar dari siswa itu sendiri dapat meningkatkan motivasi siswa yaitu kinerja, kreativitas dan berpikir kritis. Dalam menghadapi tantangan perkembangan global saat ini, pemahaman konseptual sangatlah penting. Dengan

memahami konsep, siswa mampu berpikir kritis dan melatih mereka untuk menghadapi masalah nyata sehari-hari. Pembelajaran berbasis proyek dapat memungkinkan pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan, bermakna, ingin tahu dan berpikir kritis.

Kegiatan pembelajaran lebih menarik, sehingga siswa tidak bosan duduk berjam-jam, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan lebih bermakna karena siswa dihadapkan pada situasi dan kondisi yang nyata atau alami. Para siswa sangat berharap agar guru dapat menyajikan topik yang menarik ini di setiap pertemuan. Tidak hanya siswa pintar, tetapi siswa berkemampuan rata-rata sangat membutuhkan pelajaran yang akan membuat mereka tertarik dan terlibat. Pada umumnya siswa ingin mempelajari sesuatu yang tidak membosankan atau menyenangkan, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaktualisasikan dan mengembangkan rasa ingin tahunya semaksimal mungkin. Dalam hal ini, dapat disimpulkan pembelajaran yang menarik bagi siswa bukan sekedar pembelajaran yang menyenangkan tanpa memperhatikan hasil yang diperoleh dari penguasaan kreativitas, Strategi pembelajaran sangat penting bagi guru untuk mencapai tujuan dan alur pembelajaran yang diinginkan.

B. Project Based Learning

PjBL berakar pada gerakan pendidikan progresif, yang menganjurkan siswa belajar mandiri dan pengalaman yang mendukung "pembelajaran yang lebih dalam" melalui eksplorasi aktif masalah dan tantangan dunia nyata. PjBL secara teoritis dapat diimplementasikan dalam bidang studi apa pun. Akibatnya, prinsip-prinsip desain PBL tidak mengkomunikasikan konsep dan praktik disiplin tertentu.

PjBL melibatkan siswa dalam kolaboratif untuk memecahkan permasalahan otentik, Siswa belajar mandiri bagaimana menyelesaikan sebuah permasalahan, dari informasi yang mereka dapat lewat berbagai sumber belajar. PjBL diartikan siswa belajar melalui pengalaman, proyek berfokus pada masalah lingkungan. Semua melibatkan siswa melalui pengalaman langsung, dan otentik. Mereka juga memungkinkan pendekatan alternatif yang membahas perbedaan individu siswa, variasi dalam gaya belajar, kecerdasan, kemampuan. Fokus dunia nyata dari kegiatan PjBL adalah pusat dari proses. Ketika siswa memahami bahwa pekerjaan mereka pada akhirnya berharga sebagai masalah nyata yang perlu dipecahkan, atau proyek yang akan berdampak pada orang lain, mereka termotivasi untuk bekerja keras, proyek PjBL yang membahas masalah lokal, nasional, dan global.

Selain mengajarkan konten inti dan meningkatkan kesadaran, PjBL memproyeksikan siswa untuk mengambil isu-isu global yang kompleks dan memecahnya menjadi langkah-langkah tindakan lokal yang spesifik. Teknologi memungkinkan PjBL. Siswa menggunakan alat seperti pengolah kata, dan database untuk melakukan tugas-tugas seperti menguraikan, menyusun esai, menganalisis data numerik, dan melacak informasi yang dikumpulkan. E-mail, milis elektronik, forum, dan lisensi aplikasi online lainnya memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi dengan dunia di luar kelas. Web menyediakan akses ke museum, perpustakaan. Siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tugas nyata atau untuk meningkatkan pemahaman, sehingga semua karya dapat dipublikasikan.

Memperkenalkan dan menerapkan PjBL dalam lingkungan sekolah tradisional dapat menjadi tantangan yang kompleks,

membutuhkan perubahan signifikan dalam pendekatan guru untuk mengajar dan pendekatan siswa untuk belajar. Komunikasi, kerja tim, dan manajemen waktu menggabungkan matematika, bahasa, dan konten bidang subjek lainnya sebagai hal baru yang penting bagi siswa. Dan peran guru tidak lagi termasuk hanya memberikan instruksi atau mengharapkan siswa untuk mengulangi fakta pada tes. Sebaliknya, ini adalah untuk menawarkan sumber daya yang membantu siswa menyelidiki dan mengembangkan konten dengan kreatif.

PjBL berakar pada teori pembelajaran konstruktivis. Akibatnya, tidak mengherankan bahwa prinsip desain ini membahas konsep unit PjBL yang melibatkan siswa dalam konstruksi pengetahuan, penyelidikan mendalam, dan atau penggunaan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis. PjBL harus melibatkan siswa dalam konstruksi pengetahuan, beberapa solusi dan metode untuk mencapai solusi dan harus mengarahkan siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan ide-ide yang saling bertentangan. Mereka juga berpendapat bahwa siswa harus didorong untuk memperoleh pengetahuan.

Berbicara Sebuah studi AS yang mengeksplorasi efektivitas pendekatan berbasis proyek di kelas 2 (setara dengan Tahun 1 di Inggris) studi sosial dan literasi area konten melaporkan hasil positif untuk siswa SES rendah dan mengklaim bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek memiliki potensi untuk membantu mempersempit kesenjangan antara siswa SES rendah dan tinggi dalam studi sosial dan literasi untuk 2nd siswa kelas. Penelitian ini menggunakan 'pendekatan desain atau eksperimen formatif' di mana enam guru dan sebagian siswa mereka berpartisipasi dalam penelitian

ini. Dua guru berasal dari sekolah SES tinggi dan empat guru dari sekolah SES rendah. Para guru di sekolah SES rendah menerapkan unit berbasis proyek dalam pengajaran mereka yang dikembangkan oleh para peneliti. Selain penilaian siswa, data juga dikumpulkan melalui observasi kelas dan wawancara guru. Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan, seperti ukuran sampel yang kecil ($N = 10-12$ dari setiap kelas dengan 43 anak di SES rendah dan 20 anak di kelas SES tinggi), kurangnya kelompok kontrol dan peneliti merancang langkah-langkah penilaian yang mungkin kurang dapat diandalkan dan valid dibandingkan dengan langkah-langkah standar lain yang diterbitkan (Halvorsen, 2012).

Penyelidikan siswa sangat terintegrasi ke dalam pembelajaran berbasis proyek, dan karena siswa biasanya memiliki beberapa pilihan dalam memilih proyek kelompok mereka, dan metode yang akan mereka gunakan untuk menyelesaikan 8 proyek Pembelajaran Berbasis Proyek itu, mereka cenderung lebih termotivasi untuk bekerja dengan tekun menuju solusi untuk masalah tersebut. Ini biasanya menghasilkan tingkat keterlibatan yang tinggi dengan konten akademik yang terlibat dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan proyek, serta tingkat prestasi akademik yang lebih tinggi.

PjBL memungkinkan siswa untuk mengembangkan dan membuktikan kefasihan dan akurasi bahasa mereka, keterampilan menulis sambil membangun kualitas dan keterampilan pribadi seperti kepercayaan diri, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan kolaborasi. Karena PjBL menekankan pada aktivitas belajar dari guru ke siswa, PjBL juga dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang lebih otonom yang akan mentransfer keterampilan yang mereka

pelajari di kelas ke kehidupan mereka di luar kelas. PjBL memberikan fleksibilitas bagi guru dalam desain kurikulum dan memungkinkan guru untuk menargetkan materi yang memotivasi siswa.

Project based learning dirancang untuk digunakan dengan masalah kompleks yang perlu dijelajahi dan dipahami siswa. *Project based learning* dapat dipandang sebagai pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman langsung (Wahyu et al., 2018). PjBL (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman aktivitas nyata. Selain itu, model *project based learning* juga memungkinkan siswa untuk membuat proyek yang menghasilkan produk pemikiran mandiri siswa untuk meningkatkan kreativitas siswa, dijadikan peserta didik sebagai subjek atau pusat pembelajaran, menitik beratkan proses belajar yang memiliki hasil akhir berupa produk. Artinya, peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri, mengerjakan proyek pembelajaran secara kolaboratif sampai diperoleh hasil berupa sebuah produk. Itulah mengapa kesuksesan pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dalam model *project based learning* adalah berpusat pada anak (*student center learning*) sehingga anak lebih proaktif dalam kegiatan pembelajaran. Anak dituntut untuk mandiri dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas yang dihadapinya. Elisabet et al., (2019) berpendapat Model pembelajaran berbasis proyek (PjBL) ini dapat membantu siswa melatih berpikir kritis dan kreatif untuk menghasilkan produk yang berkualitas. Dengan harapan guru dalam

proses belajar mengajar yang berjalan dengan baik, maka motivasi belajar siswa juga akan meningkat.

Pembelajaran *project based learning* memiliki potensi yang bagus untuk menjadikan siswa aktif dalam proses belajar, guru dapat memberikan suatu gambaran proyek yang ingin dikaitkan dengan materi dalam proses mengajar menjadikan siswa lebih terampil dan meningkatkan kreativitasnya. Darmayoga & Suparya, (2021) menjelaskan pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengelola proses pembelajaran di kelas dengan melibatkan siswa dalam mengerjakan sebuah proyek. Pekerjaan proyek mungkin melibatkan tugas berbasis masalah yang kompleks pada fase pertama pengumpulan dan pengintegrasian informasi baru berdasarkan pengalaman operasional aktual. Ini membutuhkan perencanaan, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan tindakan oleh siswa dan menawarkan kesempatan kepada siswa untuk kerja mandiri dan kerja kelompok. Hasil akhir dari kerja proyek tersebut adalah suatu produk yang juga dalam bentuk laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi.

Pembelajaran dengan model *Project-based learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berkelompok ataupun mandiri untuk meningkatkan kreativitasnya dalam memproses pengetahuan di setiap aktifitas pembelajaran proyek sebagai bentuk penguatan karakter yang dimiliki siswa. Fahrurrozi et al.,(2022) mengatakan dengan model pembelajaran *project based learning* ini, siswa diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan secara mandiri, sehingga pada akhirnya siswa dapat menggunakan hasil karyanya sendiri untuk menciptakan produk guna memecahkan suatu masalah. Dalam model pembelajaran berbasis

proyek, siswa terlibat aktif dalam memecahkan masalah dengan ide-ide kreatif yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran menggunakan *Project Based Learning* merangsang kemampuan siswa, sehingga setiap proyek yang dibuat siswa meningkatkan pemahaman siswa terhadap pemahaman konseptual.

Adanya perubahan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka menjadikan *project based learning* sebagai karakter utama kurikulum mandiri, dan dengan pembelajaran proyek, siswa memiliki kemampuan dan kemauan untuk naik ke jenjang berikutnya, yang sangat mempengaruhi kinerja siswa dan meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar.

Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kurikulum merdeka dalam bentuk penguatan profil pelajar pancasila dapat mengajarkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah dan mengembangkan keterampilan sosial dan kreativitas (Ningrum et al., 2023). Tujuan utama *project based learning* dapat membiasakan siswa menggunakan pengetahuan yang sudah ada dan mengimplementasikannya di dalam aktifitas kegiatan pembelajaran project, mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya dalam membuat projek.

Dari uraian diatas *Project Based Learning* dapat diartikan kemampuan kreativitas untuk menciptakan produk yang cocok dari kombinasi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman. Model *project based learning* dapat menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan siswa serta membuat pembelajaran lebih bermakna.

C. Langkah-langkah PjBl

Strategi PjBl merupakan strategi yang menarik bagi siswa, dalam pembelajaran menggunakan PjBl siswa akan memperoleh pengetahuan serta ketrampilan melalui proyek berupa karya kontekstual sesuai dengan tujuan pembelajaran. Secara sederhana PjBl melibatkan siswa dalam penyelidikan berkolaboratif berkelanjutan.

Empat tahapan dalam penerapan PjBl, antara lain:

- a. Memulai proyek: guru membagikan topik yang membuat siswa tertarik, guru membimbing siswa sehingga bisa belajar mandiri. Siswa kemudian mengklasifikasikan topik kemudian dilanjutkan perencanaan metode, penyelesaian topik dan kolaborasi antar kelompok.
- b. Mengembangkan proyek: Pada tahap ini instruktur membantu siswa dengan sumber dan topik.
- c. Melapor ke kelas: Langkah ini terdiri dari mempresentasikan proyek dan menerima umpan balik tentang proyek (apa yang telah dilakukan sejauh ini). Tahap ini membutuhkan kerja tim, mendengarkan secara aktif, dan umpan balik yang konstruktif.
- d. Menilai proyek: Pada tahap akhir ini, mahasiswa mempresentasikan karyanya secara lisan. Siswa mempresentasikan proyek mereka setelah itu siswa lain mengajukan pertanyaan dan komentar. Penilaian akhir dilakukan oleh guru.

D. Kelebihan dan kelemahan PjBl

Suatu model pembelajaran pastinya memiliki kelebihan project based learning dapat membuat siswa lebih bertanggung jawab

untuk belajar mandiri. Siswa lebih dapat mengasah keterampilan yang dimiliki dan siswa dapat melaksanakannya dengan usahanya sendiri, dengan metode ini guru mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dapat meningkatkan keterampilan siswa ataupun pendidik dalam mengelola sumber belajar, dan dapat mendorong siswa di kelas lebih aktif dalam pembelajaran dan memahami materi, meningkatkan kemampuan berkomunikasi pada peserta didik. Sari et al.,(2020) menjelaskan keunggulan model Project Based Learning adalah memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa karena melibatkan siswa. Hal ini meninggalkan kesan tersendiri bagi siswa, sehingga lebih mudah mengingat saat belajar. Siswa dapat mudah memahami konsep-konsep materi karena dalam menemui objek langsung di kelas maupun diluar kelas.

Model pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan cirinya membantu siswa merancang proses untuk menentukan hasil, melatih siswa untuk bertanggung jawab mengelola pengetahuan yang diperoleh dalam proyek, dan siswa dapat membuat produk nyata dari hasil siswa sendiri untuk dibuat, yang kemudian dipresentasikan secara bertahap di kelas. *Diterangkan juga pada artikel (Wahyu, 2022), bawasannya mengenai kelebihan dari pendekatan ini ialah dalam aspek penggalian materi dengan sistem kemandirian. Juga menurut (Arima et al., n.d.) pembelajaran ini memuat mengenai pembahasan konkrit yang sangat berguna bagi siswa melalui atensi dan usahanya.* Model project based learning ini meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan keterampilan mereka dan Prestasi siswa meningkat, suasana belajar lebih nyaman, meningkatnya kerjasama, komunikasi siswa, dan pemahaman anak lebih cepat tercapai.

Kelemahan model ini adalah membutuhkan waktu lama untuk membuat proyek atau produk, membutuhkan dana yang cukup, tidak cocok untuk siswa yang mudah menyerah, dan tidak melibatkan anak dalam kelompok (Epifania et al., 2020). *Project based learning* dengan ini sangat menekankan pada suatu proses pembelajaran. Inilah yang sering menghambat pembelajaran dan kreativitas siswa menjadi kurang maksimal. Cara siswa bekerja sendiri dapat menimbulkan ketakutan atau kesulitan ketika harus bekerja dengan orang lain. Hal ini mungkin karena tingkat kolaborasi dalam pembelajaran berbasis proyek cukup tinggi. Dan kemungkinan adanya peserta didik yang kurang aktif atau tidak ikut berpartisipasi dalam kerja kelompok.

E. Manfaat *Project Based Learning*

PjBL memiliki banyak manfaat bagi guru dan untuk siswa. Anazifa & Hadi, (2016) mengemukakan, manfaat bagi siswa pembelajaran project based learning dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Setelah menyelesaikan proyek yang dikerjakan, siswa akan memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang isi materi, memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan mereka dengan lebih baik saat memecahkan masalah dalam kehidupan nyata. Pembelajaran berbasis proyek juga mendorong siswa untuk mengembangkan sikap bertanggung jawab dan proaktif, membangun rasa percaya diri, memecahkan masalah, bekerja dalam tim, mengkomunikasikan gagasan, dan mengorganisir diri untuk bekerja lebih efektif. Dan manfaat bagi guru pembelajaran project based learning juga membuat pelajaran lebih menyenangkan bagi guru. Guru berinteraksi lebih mudah dan lebih dekat dengan siswa, mendorong

siswa untuk melakukan pekerjaan dengan baik, dapat bekerja lebih bermakna dan menemukan masalah yang ditemukan.

F. *Project Based Learning* dalam Pembelajaran IPS

PjBL adalah cara yang bagus bagi guru dan siswa untuk membuat lingkungan belajar yang mendukung dan kreatif. Pembelajaran berbasis proyek dalam studi sosial memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan dunia nyata seperti penelitian, pemikiran ilmiah, pemikiran kreatif dan kritis, keterampilan langsung, komunikasi. Proyek-proyek kecil ini memungkinkan siswa untuk memperoleh ide-ide tentang studi sosial, konsep tentang isu-isu sosial, keterampilan demokratis, dan nilai-nilai. Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil atau besar untuk mencapai hasil kolektif selama suatu periode. Mereka mengumpulkan dan menganalisis data, mengajukan dan menyempurnakan pertanyaan dan ide-ide, menarik kesimpulan, dan menyampaikan temuan satu sama lain dalam upaya mereka untuk menyelesaikan masalah.

PjBL adalah metodologi yang didasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah yang mendorong siswa untuk menemukan pembelajaran dan meningkatkan strategi metakognitif tentang kualitas hidup. Berdasarkan perspektif perkembangan kognitif Piaget, PBL mencakup kegiatan investigasi yang mengembangkan struktur kognitif dan merekonstruksi pengetahuan, serta menciptakan produk realistik berdasarkan pertanyaan dan topik nyata.

PBL membantu pengembangan individu di bidang-bidang tersebut. Ini disebabkan oleh fakta bahwa proyek dan kerja tim adalah artefak dan metode pendidikan yang sangat penting untuk kehidupan

nyata untuk pembelajaran saat ini dan masa depan. Tujuan utama proyek adalah untuk membantu siswa belajar tentang demokrasi, memahami kehidupan mereka, dan meningkatkan minat dan kemampuan mereka.

Selama proses proyek, siswa dapat membuat produk berdasarkan kekuatan kognitif mereka sendiri, bakat artistik, dan keterampilan presentasi. Ini memungkinkan untuk mempelajari topik secara menyeluruh. Orientasi siswa, hubungan dengan dunia sosial, proses penyelidikan dan penelitian, informasi dari sumber data, pengetahuan konten, keterampilan kerja tim, nilai kerja kelompok, dan produk akhir adalah fitur utama.

"Fleksibilitas" konten sosial dicirikan oleh pembelajaran proyek. Salah satu aspek terpenting dalam hidup adalah fleksibilitas ini. Ini didasarkan pada pengetahuan struktural sebagai intrinsik dengan mempertimbangkan pengetahuan dan pengalaman anak-anak sebelumnya. Model PjBL terbaik untuk mempersiapkan seseorang untuk hidup karena mewakili kehidupan itu sendiri. Akibatnya, guru harus berusaha membantu siswa mendapatkan fakta-fakta kehidupan dengan mengajarkan tujuan IPS di sekolah dasar. Studi sosial harus menantang, aktif, bermakna, berbasis nilai, integratif, dan melibatkan aplikasi ic authent untuk mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menerapkan apa yang mereka ketahui. Jika Anda menginginkan pendidikan IPS yang menguntungkan,

Itu harus direncanakan dengan mempertimbangkan hal-hal ini yang paling penting. Proyek dunia nyata seperti itu membuat kurikulum lebih bermakna dan kuat bagi siswa karena pembelajaran berbasis proyek memberi siswa kesempatan untuk memecahkan

masalah dan masalah yang dihadapi oleh masyarakat mereka selain memberikan saran untuk menyelesaikan masalah tersebut.

PjBL melalui Pendekatan konstrukturis menjanjikan untuk meningkatkan prestasi dan keinginan siswa untuk meningkatkan keterampilan kognitif dalam berbagai partisipasi kelas dalam studi sosial. Pendekatan konstruktivis menghasilkan motivasi akademik yang lebih besar untuk meningkatkan keterampilan kognitif siswa.

Tonggak PjBL melibatkan siswa belajar mandiri selain itu untuk mendorong siswa untuk berprestasi. Salah satu tujuan terpenting dari pendekatan pembelajaran ini adalah menimbulkan motivasi hasil belajar IPS dengan mengatur kondisi motivasi eksternal karena proyek mendorong siswa untuk berbicara tentang peristiwa sosial dan membandingkan ide-ide penting. Sehubungan dengan konten studi sosial yang kaya, siswa meningkatkan kreativitas mereka dan memperoleh pembelajaran mandiri dengan membuat koneksi antara ide-ide dan koneksi. Siswa memiliki motivasi akademik yang lebih tinggi karena lingkungan PjBL

Selain model pembelajaran yang menarik, untuk mengaktifkan siswa dan membuat mereka senang belajar melalui penggunaan media yang menarik perhatian siswa. Menggunakan media pembelajaran di luar atau pembelajaran di luar kelas membuat siswa merasa lebih bebas dan memungkinkan siswa memiliki pengalaman nyata. Pengalaman nyata ini dan konkrit, sehingga siswa tidak memiliki kesalahpahaman dalam membahas topik tertentu. Model ini sangat cocok dilakukan dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Salah satu aktivitas yang dapat menunjang pelaksanaan *project based learning* di luar kelas adalah pembuatan sebuah Poster.

Selanjutnya untuk proses pembelajaran siswa akan diajak untuk belajar diluar kelas yaitu disebuah perpustakaan dengan siswa mencari refrensi yang diperlukan diperpustakaan. Setelah siswa selesai mengikut pembelajaran, siswa secara individu membuat sebuah poster yang bertema adat istiadat dan norma pada setiap daerah di Indonesia.

Sebelum guru melaksanakan langkah-langkah model pembelajaran *Project-Based Learning*, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, keterampilan yang harus dicapai siswa dan gambaran singkat materi pembelajaran, dengan langkah-langkah tersebut dapat diterapkan. Guru memberikan pertanyaan atau sebuah proyek kepada siswa tentang apa yang dihasilkan dari materi adat istiadat dan norma, dan guru mengistrusikan siswa untuk mencari refrensi yang dapat digunakan untuk membuat poster tentang materi yang dipelajari diperpustakaan.

Selanjutnya, guru dan siswa saling berkolaborasi dalam mendesain proyek, melalui tahapan aktivitas yang harus dilalui dalam penyelesaian proyek, tugas guru adalah membimbing dan memfasilitasi dalam proses pembelajarannya. Siswa membuat dateline dalam menyelesaikan proyek sesuai dengan alokasi waktu yang ditetapkan. Langkah selanjutnya guru memonitoring aktivitas siswa, dengan membuat rublik berisi kegiatan selama proses pembelajaran. Penilaian dalam pembelajaran juga dilakukan guru untuk mengetahui pemahaman siswa, merefleksi pembelajaran bisa dilakukan baik individu maupun kelompok.

Rangkuman

PjBL berakar pada teori pembelajaran konstruktivis. Akibatnya, tidak mengherankan bahwa prinsip desain ini membahas konsep unit PjBL yang melibatkan siswa dalam konstruksi pengetahuan, penyelidikan mendalam, dan atau penggunaan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis. PjBL harus melibatkan siswa dalam konstruksi pengetahuan, beberapa solusi dan metode untuk mencapai solusi dan harus mengarahkan siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan ide-ide yang saling bertentangan. Mereka juga berpendapat bahwa siswa harus didorong untuk memperoleh pengetahuan.

Model ini sangat cocok dilakukan dalam proses pembelajaran IPS di sekolah dasar. Salah satu aktivitas yang dapat menunjang pelaksanaan *project based learning* di luar kelas adalah pembuatan sebuah Poster. Selanjutnya untuk proses pembelajaran siswa akan diajak untuk belajar diluar kelas yaitu disebuah perpustakaan dengan siswa mencari referensi yang diperlukan diperpustakaan. Setelah siswa selesai mengikut pembelajaran, siswa secara individu membuat sebuah poster yang bertema adat istiadat dan norma pada setiap daerah di Indonesia.

Tugas 3

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Jelaskan yang dimaksud dengan *Project Based Learning*!
2. Jelaskan kelebihan dan kelemahan *Project Based Learning*!
3. Bagaimana Implementasi pelaksanaan *Project Based Learning* dalam Pembelajaran IPS?

BAB IV

KONSEP IPS DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF

A. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran adalah upaya pendidik untuk menyampaikan pengetahuan, mengorganisasi, dan membuat sistem lingkungan untuk peserta didik sehingga mereka dapat melakukan kegiatan belajar dengan cara yang efektif dan efisien. (Elsafayanti, Fira, et. al, 2022). proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan efektif apabila guru memahami fungsi dan manfaat dari materi yang mereka ajarkan kepada siswa, proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung dengan efektif. Jika guru juga mampu mengelola kelas dan menggunakan model pembelajaran yang tepat, hal ini akan menjadi lebih mudah. Mendukung dari pernyataan tersebut menurut (Mirdad, 2020), kegiatan atau Proses pembelajaran tersebut dapat dicapai melalui penggunaan pendekatan dari model pembelajaran yang bervariasi dan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model ini juga berfungsi sebagai pedoman bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merancang kegiatan pembelajaran.

pada saat ini, dunia pendidikan telah menggunakan banyak model pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Menyongsong abad ke-21, pembelajaran juga menekankan agar siswa belajar secara aktif, dapat bekerja sama, dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.

Diharapkan sistem pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam belajar

secara aktif dan bekerja sama. Kemampuan guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik akan menentukan kualitas sistem tersebut. Kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Setelah proses pembelajaran, peserta didik diharapkan untuk membentuk sikap, keterampilan sosial, dan hasil belajar. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk mengelola kegiatan pembelajaran secara inovatif dan kreatif. Ini karena jika guru dapat membuat suasana pembelajaran yang membuat siswa termotivasi dan aktif dalam belajar, tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai dengan baik..

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan struktur kognitif yang sudah ada dan menyesuaikannya apabila tidak sesuai (Slavin dalam Parlan, 2005:7). Bagi siswa agar benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan, maka mereka harus memecahkan masalah, menemukan sendiri segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan ide-idenya. Ciri paling esensial konstruktivisme adalah siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri serta membangun makna berdasarkan pengalamannya.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan pembelajaran kolaboratif (*Collaboratif Learning*) pembelajaran yang memintai informasi satu sama lain , mengevaluasi ide-ide satu sama lain dan memantau hasil pekerjaan secara satu dengan yang lainnya . Sementara pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*) di desain agar siswa

dapat berkolaborasi dan berinteraksi secara kolektif serta bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mohammad Faturohman (2015:45).

Menurut Nurul Hayati (dalam Hasanah & Himami, 2021) “pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi”.

Pendapat lainya dikemukakan oleh Johnson (dalam Rusman, 2011: 204) berpendapat “*cooperative learning* merupakan teknik pengelompokkan yang di dalamnya terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang.

Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut”.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang bermuara pada pendekatan konstruktivisme. Dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu dan kelompok (Slavin dalam Parlan, 2005:9). Model pembelajaran ini berpandangan bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep tersebut dengan sebayanya.

manusia adalah makhluk individual yang berbeda satu sama lain dan membutuhkan manusia yang lain. Oleh karena itu, manusia harus menjadi makhluk sosial, berinteraksi satu sama lain. Interaksi yang

silih asih (saling mencintai/saling menyayangi) harus ada karena manusia membutuhkan satu sama lain. Pembelajaran kooperatif adalah jenis pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasihi antar sesama atau siswa. perbedaan antar manusia yang tidak terkelola dengan baik dapat memunculkan kesalahpahaman antar sesama. Interaksi yang silih asuh, atau saling tenggang rasa, diperlukan agar manusia tidak terganggu dan terhindar dari rasa tidak memahami satu sama lain.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengembangkan interaksi satu dengan yang lain. Ketika orang secara sadar dan sengaja berinteraksi satu sama lain untuk menghindari permusuhan dan salah pengertian . Dengan ringkas Abdurrahman dan Bintoro (dalam (nurhadi), 2008:78) mengatakan “ pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup dalam masyarakat nyata”.

Dari beberapa pengertian pembelajaran kooperatif di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dalam kegiatan belajar-mengajar siswa saling bekerjasama dalam kelompok dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa belajar lebih aktif, serta dapat memenuhi kebutuhan siswa secara optimal guna pencapaian tujuan belajar. Dalam hal ini siswa bekerjasama dan belajar dalam kelompok serta bertanggung jawab pula terhadap kegiatan belajar siswa lain dalam kelompoknya.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif, tujuan utama adalah agar siswa memiliki kemampuan untuk belajar secara berkelompok dengan teman-teman mereka dengan cara yang memungkinkan mereka untuk menghargai satu sama lain dan memberikan kesempatan kepada teman mereka untuk mengemukakan pendapat mereka secara berkelompok.. Menurut Hasanah & Himami, (2021), fungsi dan tujuan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

a. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif memiliki banyak tujuan sosial, termasuk meningkatkan prestasi siswa atau tugas akademis penting lainnya. Menurut beberapa ahli, model ini sangat baik untuk membantu siswa memahami konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif dapat meningkatkan nilai siswa pada pendidikan dan perubahan norma yang berkaitan dengan hasil belajar mereka.

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Selain itu, tujuan lain dari model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan orang-orang dari berbagai latar belakang dan kondisi berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, dan kemampuan dan ketidakkampuannya. Model ini memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama dan bergantung satu sama lain untuk menyelesaikan tugas sekolah. Mereka juga belajar menghargai satu sama lain melalui struktur penghargaan kooperatif..

c. Pengembangan Keterampilan Social

Ketiga tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan siswa keterampilan bekerja sama atau kolaborasi. karena banyak anak-anak masih kekurangan keterampilan sosial. oleh karena itu, keterampilan sosial penting bagi siswa.

3. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut Wangge & Sariyyah, (2022) karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dalam tim untuk mencapai tujuan. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran..

b. Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

manajemen memiliki beberapa fungsi seperti perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan kontrol adalah beberapa tugas yang dilakukan oleh manajemen.

Fungsi manajemen sebagai perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan benar dan melalui perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi manajemen sebagai organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan efektif. Fungsi manajemen menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan benar dan melalui perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi manajemen menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif.

c. Kemauan untuk Bekerja sama

Karena keberhasilan kelompok menentukan keberhasilan pembelajaran kooperatif, prinsip kebersamaan, juga dikenal sebagai kerja sama, harus ditekankan. Tanpa kerja sama yang efektif, pembelajaran kooperatif tidak dapat mencapai hasil yang optimal.

d. Keterampilan bekerja sama

Dalam kegiatan pembelajaran berkelompok, kemampuan bekerja sama dilatih. Siswa harus didorong untuk ingin dan dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran..

4. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Siahaan (dalam Rusman, 2010: 205) mengemukakan terdapat Lima prinsip dasar pembelajaran kooperatif, seperti yang dijelaskan di bawah ini:

- a. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependent*)
- b. Tanggung jawab individu (*individual responsibility*)
- c. Interaksi berhadapan (*face to face interaction*)
- d. Keterampilan Sosial (*social skills*)
- e. Terjadi Proses dalam kelompok (*group processing*)

5. Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

a. Keunggulan pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa keuntungan antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan

- 2) Memungkinkan siswa saling belajar tentang sikap, ketrampilan, informasi, perilaku sosial, dan perspektif orang lain
- 3) Memudahkan siswa untuk melakukan penyesuaian sosial
- 4) Memungkinkan pembentukan dan perkembangan komitmen sosial dan nilai-nilai
- 5) Mengurangi sifat egois dan mementingkan diri sendiri
- 6) Membangun persahabatan yang dapat bertahan hingga dewasa
- 7) Mempelajari dan berbagi keterampilan sosial yang diperlukan untuk mempertahankan hubungan yang membutuhkan
- 8) Meningkatkan rasa percaya satu sama lain
- 9) Meningkatkan kemampuan untuk mempertimbangkan situasi dan masalah dari berbagai sudut pandang
- 10) Meningkatkan keinginan untuk menggunakan gagasan orang lain yang dianggap lebih baik
- 11) Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memperhatikan perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal, atau cacat yang dirasakan. Nunuk Suryani & Leo Agung (2012 ; 83-84).

6. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

Di samping keunggulan, pembelajaran kooperatif juga memiliki kelemahan antara lain :

- a. Untuk memahami dan mengerti filosofis pembelajaran kooperatif memang butuh waktu, dan tidak secara otomatis siswa paham dengan pembelajaran.

- b. Ciri utama dari pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa saling membelajarkan. Oleh karena itu, siswa mungkin tidak mencapai apa yang seharusnya mereka pelajari dan pahami ketika mereka diajarkan langsung oleh guru.
- c. Hasil kerja kelompok menentukan penilaian pembelajaran kooperatif.
- d. Keberhasilan pembelajaran kooperatif membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan kesadaran kelompok..

7. Unsur-Unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya:

a. Saling Ketergantungan Positif

dalam pembelajaran kooperatif guru harus menciptakan lingkungan pembelajaran kooperatif di mana siswa merasa dibutuhkan satu sama lain. Saling ketergantungan positif berarti hubungan yang saling membutuhkan. Siswa harus berinteraksi untuk mendorong satu sama lain untuk mencapai tujuan terbaik mereka. Hal ini dapat dicapai melalui : (a) ketergantungan satu sama lain dalam mencapai tujuan, (b) dalam menyelesaikan tugas, (c) ketergantungan bahan atau sumber, (d) ketergantungan peran, dan (e) ketergantungan hadiah.

b. Interaksi Tatap Muka

Interaksi tatap muka memungkinkan siswa dalam kelompok untuk berbicara satu sama lain dan dengan guru. Ini memungkinkan siswa untuk saling belajar satu sama lain, yang menghasilkan

sumber belajar yang lebih bervariasi. Interaksi seperti ini sangat penting karena beberapa siswa lebih suka belajar dengan temannya..

c. Akuntabilitas Individual

Pembelajaran kooperatif ada dalam belajar kelompok. Namun demikian, guru memberikan penilaian kepada siswa untuk mengetahui penguasaan individu, dan setiap anggota kelompok mengetahui siapa yang memerlukan bantuan. Akuntabilitas individual berasal dari penilaian kelompok yang didasarkan pada rata-rata penguasaan individu setiap anggota, sehingga setiap anggota harus memberikan kontribusi untuk kemajuan kelompoknya..

d. Keterampilan Menjalin Hubungan Antar Pribadi/ Komunikasi Antar Kelompok

Keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap sesama, mengkritik ide bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi (interpersonal relationship) diajarkan dalam pembelajaran kooperatif. Tidak hanya guru tetapi juga sesama siswa menegur siswa yang tidak dapat menjalin hubungan interpersonal.

Arends (dalam Yuwono, 2007:16) menyebutkan ada enam fase atau langkah utama dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi untuk belajar. Fase ini diikuti dengan penyajian informasi, sering dalam bentuk teks atau verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja sama. Fase

terakhir adalah mengetes apa yang mereka pelajari, serta memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu. Secara lengkap ke enam fase tersebut terangkum dalam tabel di bawah ini.

Tabel.1. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru memberikan tujuan pembelajaran pelajaran dan mendorong siswa untuk belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa baik dengan peragaan atau teks.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok	guru menjelaskan kepada siswa tentang bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok melakukan perubahan dengan baik.
Fase 4 Membantu kerja kelompok dalam belajar	Guru memberikan bimbingan kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Fase 5 Mengetes materi	Guru menilai materi pelajaran atau kelompok menunjukkan hasilnya.
Fase 6 Memberikan penguatan	Guru mengajari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar kelompok.

Sumber: Yuwono, 2007:17

Pembelajaran, atau kegiatan pembelajaran, adalah gabungan dari elemen manusia, bahan, alat, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Hamalik, 1995:57). Tim MKDK IKIP Semarang (1996:11) mendefinisikan kegiatan pembelajaran sebagai bantuan yang memungkinkan siswa belajar. Guru harus melihat siswa sebagai individu yang dinamis yang dapat berkembang dalam kondisi yang menunjang..

(Birrulwalidain et al., 2022)menguraikan beberapa definisi kegiatan pembelajaran sebagai berikut: (1) merupakan proses yang kompleks yang lebih dari sekadar menyampaikan informasi guru kepada siswa, (2) setiap upaya yang disengaja untuk memungkinkan siswa berpartisipasi dalam proses belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, (3) upaya untuk memberikan stimulus (stimulus), bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar, dan (4) upaya untuk memungkinkan siswa berpartisipasi dalam proses belajar.

(Bruno, 2019)Usman dan Setiawati (1993:4) mendefinisikan kegiatan pembelajaran berdasarkan definisi belajar dan mengajar. Perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh interaksi antara mereka dan lingkungan mereka sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungan mereka dikenal sebagai belajar. Pada dasarnya, mengajar berarti membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Mengajar dapat didefinisikan sebagai proses menciptakan proses belajar pada diri siswa melalui pengorganisasian lingkungan siswa dan bahan pengajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran adalah upaya untuk mengorganisasi lingkungan siswa dengan bahan pelajaran dan hubungannya satu sama lain sehingga siswa

dapat mengalami proses belajar sendiri.

1. Ciri-ciri Kegiatan pembelajaran

Rusyan dan Tabrani (1989:6) memberikan penjelasan bahwa proses belajar mengajar akan efektif dan berguna jika guru memperhatikan dua prinsip: (a) kepercayaan antara guru dan siswa; dan (b) memperhatikan kebutuhan fisik dan mental siswa. Karena prinsip ini menyebabkan seseorang melakukan kegiatan belajar, kegiatan belajar harus dilaksanakan. Seseorang melakukan suatu perbuatan jika itu menarik perhatian dan minatnya dan jika itu dianggap sebagai kebutuhan.

Beberapa metode untuk menerapkan prinsip kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut: (a) menciptakan lingkungan belajar yang mendorong aktivitas belajar peserta didik, (b) mengoptimalkan hasil belajar, (c) memberikan contoh yang baik, (d) menjelaskan secara nyata tujuan belajar, (e) memberikan informasi tentang hasil yang dicapai peserta didik, dan (f) memberikan penghargaan kepada peserta didik atas prestasi mereka. (Rusyan dan Tabrani, 1989:6).

Hamalik (1995:65) menjelaskan bahwa sistem pembelajaran memiliki tiga karakteristik: (a) rencana, yang berarti bahwa pengetahuan, materi, dan prosedur disusun dalam suatu rencana tertentu; (b) kesalingtergantungan, yang berarti bahwa unsur-unsur sistem pembelajaran selaras satu sama lain dalam suatu keseluruhan; dan (c) tujuan, yang berarti bahwa sistem pembelajaran memiliki tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa adalah tujuan utama sistem pembelajaran. Salah satu tanggung jawab perancang sistem adalah mengatur tenaga, material, dan prosedur sehingga siswa dapat

belajar secara efektif dan efisien.

Djamarah dan Aswan (2002:46) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran memiliki ciri-ciri tertentu, yaitu: (a) kegiatan pembelajaran memiliki tujuan, yaitu membentuk peserta didik dalam suatu perkembangan tertentu; (b) kegiatan pembelajaran memiliki elemen dari prosedur yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan tersebut; (c) kegiatan pembelajaran ditandai dengan penggarapan materi khusus yang dirancang untuk mencapai tujuan tersebut; dan (d) kegiatan pembelajaran ditandai dengan aktivitas yang dilakukan oleh anak didik, (e) Guru berperan sebagai pembimbing dan mendorong interaksi yang baik dalam kegiatan pembelajaran, dan (f) kegiatan pembelajaran membutuhkan disiplin dari guru dan siswa.

Tim MKDK IKIP Semarang (1996:11) memberikan penjelasan tentang beberapa karakteristik kegiatan pembelajaran, yaitu (a) merupakan upaya yang disengaja dan sadar, (b) memberikan bantuan yang memungkinkan siswa untuk belajar, dan (c) lebih menekankan pada pengaktifan siswa karena yang belajar adalah siswa, bukan guru..

2. Unsur-unsur Kegiatan pembelajaran

Sistem pembelajaran hanya perlu memiliki siswa, tujuan, dan prosedur kerja untuk mencapainya. Guru tidak termasuk dalam sistem pembelajaran dalam hal ini karena peran mereka dapat digantikan atau dialihkan ke media pengganti seperti buku, slide, dan teks terprogram. Namun, kepala sekolah dapat termasuk dalam sistem pembelajaran karena mereka terkait dengan proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. (Hamalik, 1995:66).

Rusyan dan Tabrani (1989:28) memberikan penjelasan tentang kegiatan pembelajaran terdiri dari empat komponen: tujuan, bahan,

metode, alat, dan penilaian. Keempat komponen tersebut bekerja sama dan mempengaruhi satu sama lain daripada berdiri sendiri.

Tujuan kegiatan pembelajaran adalah langkah pertama dalam proses pembelajaran. Bahan pelajaran harus menjadi komponen kegiatan pembelajaran dengan tujuan yang jelas dan fungsional.. Tujuan dan bahan yang telah ditetapkan menentukan metode dan alat yang digunakan dalam pengajaran. Penilaian atau evaluasi digunakan untuk mengetahui apakah tujuan telah tercapai.

Tim MKDK IKIP Semarang (1996:11) Untuk menjelaskan unsur-unsur kegiatan pembelajaran, terdiri dari unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran dan unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran pada guru. Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran berkaitan dengan masalah motivasi, masalah bahan pelajaran dan upaya penyediaannya, suasana belajar, dan kondisi siswa. Guru harus memperhatikan dan mengembangkan unsur-unsur dinamis ini saat mengajar siswa mereka. Dengan demikian, guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, guru harus mempunyai kesiapan, baik secara profesional, personal, maupun sosial.

3. Keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam mengajar sangat penting untuk keberhasilan guru dalam menjalankan tugas. Keputusan Mendikbud RI No. 025/0/1995 tentang Petunjuk Teknis Ketentuan Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kredit menguraikan tugas dan kewajiban sebagai guru sebagai berikut:

- a. Mampu membuat program pengajaran atau praktek. Ini adalah tugas pertama yang dilakukan guru sebelum memulai di kelas. Ini mencakup meninjau kurikulum bidang studi, memberikan penjelasan tentang garis besar program pengajaran (GBPP)

untuk program tahunan, semester, dan harian, dan memeriksa semua materi pelajaran yang termasuk dalam program pengajaran.

- b. Mampu menyajikan program pengajaran atau praktek. Menyajikan program pengajaran atau praktek melibatkan partisipasi siswa dalam kegiatan di kelas, menggunakan metode pembelajaran yang berbeda sesuai dengan tujuan sub pokok bahasan, melibatkan siswa dalam diskusi tambahan tentang materi, dan memberikan penjelasan yang tepat kepada siswa.
- c. Memiliki kemampuan untuk melakukan evaluasi belajar atau praktek. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi pelajaran dan digunakan sebagai umpan balik bagi guru untuk melanjutkan proses pembelajaran. Dengan demikian, evaluasi adalah kegiatan yang berkelanjutan atau siklus.
- d. Memiliki kemampuan untuk melakukan analisis hasil evaluasi belajar atau praktek. Analisis hasil belajar menganalisis kemajuan belajar siswa untuk mengetahui di mana setiap siswa berada di dalam kelompok atau kelas. Ini juga dapat digunakan untuk menemukan masalah belajar yang dihadapi siswa.
- e. Kemampuan untuk mengembangkan dan menerapkan program untuk pengayaan dan perbaikan. Langkah selanjutnya setelah analisis hasil belajar membantu siswa dalam mengatasi ketertinggalan pemahaman materi pembelajaran bagi siswa yang gagal dan memberikan lebih banyak bacaan untuk siswa yang telah berhasil.
- f. Mampu membimbing siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Pembelajaran tidak hanya dilakukan di kelas; kegiatan ekstrakurikuler dapat memberikan pengetahuan tambahan, melatih disiplin, dan menumbuhkan sikap dan tanggung jawab.

- g. Mampu membantu guru muda dalam proses belajar mengajar atau praktik bimbingan penyuluhan Membimbing guru muda atau calon guru dalam program belajar mengajar adalah kegiatan pembekalan yang dilakukan oleh guru senior untuk mentransfer pengalaman yang mereka peroleh selama menjadi guru.
- h. Memiliki kemampuan untuk merancang dan menerapkan program bimbingan penyuluhan di kelas yang ditugaskannya. Pengelolaan program bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru untuk memberikan arah kepada pertumbuhan mental dan intelektual anak didik. Anak-anak dapat membangun kepercayaan diri dan melakukan sosialisasi dan adaptasi di sekolah dengan cara yang wajar.
- i. Mampu melakukan kegiatan bimbingan karir siswa. Guru dapat mengarahkan siswa yang berprestasi untuk melanjutkan pendidikan sesuai dengan bakat mereka.
- j. Kemampuan untuk melakukan kegiatan evaluasi pendidikan.
- k. Melaksanakan tugas tertentu yang terkait dengan pengelolaan sekolah dan kelas.
- l. Mampu membuat karya tulis/karya ilmiah di bidang pendidikan. Karya tulis/karya ilmiah di bidang pendidikan adalah kegiatan pengembangan profesi guru yang memungkinkan guru untuk menyampaikan ide-ide dan pengalainan mereka kepada pembaca, terutama guru, dengan memberikan wawasan baru..

- m. Mampu membuat alat pelajaran/alat peraga. Karena alat pelajaran terbatas, guru harus dapat membuat alat peraga yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan sekolah..
- n. Mampu menciptakan karya seni. Guru hidup di lingkungan budaya masyarakat, dan diharapkan sekolah mencerminkan budaya masyarakat tersebut. Oleh karena itu, tanggung jawab guru adalah menciptakan karya seni yang sesuai dengan lingkungan budaya setempat..
- o. Mengikuti kegiatan pengembangan kurikulum. Kurikulum harus selalu berubah dan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan saat ini dan masa depan. Oleh karena itu, guru harus terus mengikuti pengembangan kurikulum melalui pelatihan atau pendidikan tambahan.

Teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka berbicara satu sama lain. Ini adalah dasar dari pembelajaran kooperatif, juga dikenal sebagai pendekatan pembelajaran kooperatif. Siswa biasanya bekerja dalam kelompok untuk membantu satu sama lain memecahkan masalah yang rumit. Oleh karena itu, konsep sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi komponen penting dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. ((Harefa et al., 2022)Trianto, 2007: 42).

Dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (*cooperatif learning*) siswa diberi kesempatan bekerja dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah atau menyelesaikannya. Selain itu, para siswa memiliki kesempatan untuk membahas hubungan antara materi yang sudah dipelajari dan metode pemecahan masalah. Pembelajaran kooperatif

juga dapat membantu siswa mendengarkan pendapat orang lain dan menulis atau berbicara tentang pendapat mereka sendiri dan orang lain. Dalam model pembelajaran ini, siswa bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Widyaiswara LPMP Jawa Tengah, 2007: 15).

Dalam kelas kooperatif, siswa bekerja sama satu sama lain dan membantu satu sama lain. Kelompok kecil terdiri dari empat hingga enam siswa, masing-masing memiliki kemampuan yang sama dan beragam dari jenis kelamin, suku atau ras. Semua siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar dengan membentuk kelompok ini. Selama bekerja dalam kelompok, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan materi yang diberikan oleh guru dan saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan belajar yang paling lengkap. (Trianto, 2007: 41).

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama atau kolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri: (1) Siswa belajar dalam kelompok untuk menyelesaikan mata pelajaran mereka, (2) kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan rendah, tinggi, dan sedang, (3) jika siswa dari berbagai ras, suku, budaya, dan jenis kelamin berada di kelas, maka kelompok tersebut harus terdiri dari ras, suku, budaya, dan jenis kelamin yang berbeda, dan (4) Kerja kelompok lebih dihargai daripada kerja individu. (Widyaiswara LPMP Jawa Tengah, 2007: 16).

B. Cooperative Learning dalam IPS SD

Teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka berbicara satu sama lain. Ini adalah dasar

dari pembelajaran kooperatif, juga dikenal sebagai pendekatan pembelajaran kooperatif. Siswa biasanya bekerja dalam kelompok untuk membantu satu sama lain memecahkan masalah yang rumit. Oleh karena itu, konsep sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi komponen penting dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah metode pengajaran di mana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. (Trianto, 2007: 42).

Pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk memecahkan masalah. Selain itu, para siswa memiliki kesempatan untuk membahas hubungan antara materi yang sudah dipelajari dan metode pemecahan masalah. Pembelajaran kooperatif juga dapat membantu siswa mendengarkan pendapat orang lain dan menulis atau berbicara tentang pendapat mereka sendiri dan orang lain. Dalam model pembelajaran ini, siswa bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Widyaiswara LPMP Jawa Tengah, 2007: 15).

Dalam kelas kooperatif, siswa bekerja sama satu sama lain dan membantu satu sama lain. Kelompok kecil terdiri dari empat hingga enam siswa, masing-masing memiliki kemampuan yang sama dan beragam dari jenis kelamin, suku atau ras. Semua siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar dengan membentuk kelompok ini. Selama bekerja dalam kelompok, setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan materi yang diberikan oleh guru dan saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan belajar yang paling lengkap. (Trianto, 2007: 41).

Ada beberapaciri model pembelajaran kooperatif: (1) siswa bekerja sama satu sama lain untuk menyelesaikan mata pelajaran mereka, (2) kelompok terdiri dari siswa dari semua tingkat kemampuan yaitu yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (3) jika dalam kelas ada

siswa dari berbagai ras, suku budaya, dan jenis kelamin, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok terdiri dari perbedaan ras, suku, budaya, dan jenis kelamin. (4) penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan (Widyaiswara LPMP Jawa Tengah, 2007: 16).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara enam dan dua belas tahun. Anak-anak dalam kelompok usia tujuh hingga sebelas tahun, menurut teori Piaget, dalam Soewarso (2000: 19) berada dalam tahap perkembangan operasional kognitif dan intelektualnya. Mereka percaya bahwa tahun-tahun mendatang masih jauh, karena mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh. Mereka memprioritaskan saat ini (sama dengan kongkrit) daripada masa depan yang belum mereka pahami. Namun, materi PIPS penuh dengan pesan abstrak. Dalam program studi IPS, siswa SD harus diajarkan konsep abstrak seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peran, permintaan, atau kelangkaan.

Beberapa cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan anak memahami konsep abstrak. Bruner dalam Soewarso (2000: 20) mengkonkritkan yang abstrak melalui contoh gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lebih lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa. Dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral, PIPS SD bergerak dari yang kongkrit ke yang abstrak. Pendekatan ini bergerak dari yang mudah ke yang rumit, dari yang sempit ke yang luas, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya: dunia-negara tetangga-negara-propinsi-kota/kecamatan/kelurahan/desa-RT/RW-tetangga-keluarga-Aku.

Pembelajaran PIPS SD dimulai dengan pengenalan diri. Kemudian diikuti dengan keluarga, tetangga, lingkungan RT, RW, kelurahan, desa, kecamatan, kota, kabupaten, propinsi, negara, dan negara tetangga. Anak bukanlah sehelai kertas putih yang menunggu untuk ditulisi atau replika orang dewasa yang kecil yang dapat digunakan sebagai tenaga kerja murah. Sebaliknya, anak adalah makhluk yang istimewa dengan berbagai potensi tersembunyi yang memerlukan proses dan interaksi tertentu untuk berkembang.. Mereka yang memulai dengan egosentrisme dirinya dan kemudian belajar akan memperoleh kesadaran ruang dan waktu yang lebih besar dan berusaha melakukan hal-hal yang mengubah dunia mereka. Oleh karena itu, pendidikan IPS adalah upaya untuk meningkatkan kesadaran anak tentang ruang, waktu, dan lingkungannya. (Farris and Cooper, 1994: 46).

Karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diamati di dunia nyata, pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*. Konsep, generalisasi, dan temuan penelitian *synthetic science* ditentukan setelah fakta terjadi atau diamati, bukan sebelum, bahkan ketika diungkapkan secara filosofis. Para peneliti menyelidiki fenomena secara sistematis dengan menggunakan logika, analisis, dan keterampilan lainnya. Hasil penyelidikan dan prosesnya harus diakui secara publik agar diterima. (Welton and Mallan, 1988 : 66-67).

Sejak kelas III, IV, V, dan VI, IPS SD diajarkan dalam bentuk pelajaran sejarah bersama dengan Kewarganegaraan (*Citizenship*) dengan tiga jam pelajaran setiap minggu, dan Ilmu Sosial (*Social Sciences*) dengan tiga jam pelajaran setiap minggu. Alasan pembagian ini mungkin karena tiga tradisi besar IPS (*Social Studies*) adalah kewarganegaraan yang baik, ilmu sosial, dan penelitian reflektif.

Model pembelajaran Talking Stick adalah salah satu cara untuk menerapkan pembelajaran kooperatif dalam pelajaran IPS di SD. Model ini menggunakan tongkat yang mendorong siswa untuk berani menyatakan pendapatnya dan memainkan musik saat tongkat bergulir dari siswa ke siswa. Siswa yang menggunakan Talking Stick dapat diberi hukuman, seperti menyanyi, menari, atau berpuisi, jika mereka tidak dapat menjawab pertanyaan. Hukuman-hukuman ini dimaksudkan untuk mendorong siswa untuk belajar lebih keras lagi. Model pembelajaran Talking Stick sangat cocok untuk siswa Sekolah Dasar karena selain membantu siswa belajar berbicara, itu juga dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa aktif.

Adapun tujuan dari model pembelajaran Talking Stick ini, yaitu:

1. Menciptakan aktivitas untuk siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Guru harus bertindak bijaksana dan mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan selama pembelajaran ini.
2. Untuk meningkatkan kegiatan siswa selama pembelajaran,
3. Melatih siswa untuk berbicara dan menyampaikan pendapatnya di depan umum,
4. Meningkatkan suasana pembelajaran yang ramah, menyenangkan, dan tidak menegangkan,
5. Melatih siswa untuk menjadi lebih berani ketika dihadapkan pada pertanyaan, dan
6. Mengajarkan siswa untuk mampu bekerja sama dalam memecahkan masalah bersama teman-temannya

Menurut Ramadhan (2010) langkah-langkah penerapan model pembelajaran Talking Stick adalah sebagai berikut:

1. Guru membentuk kelompok lima orang,
2. Guru menyiapkan tongkat 20 cm panjang,
3. Guru kemudian menyampaikan materi pokok pelajaran dan memberi kesempatan kepada kelompok untuk membaca dan mempelajarinya.
(d) Siswa berbicara tentang masalah yang dibahas dalam wacana.
4. Setelah kelompok membaca dan mempelajari materi pelajaran, guru meminta anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.,
5. Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada salah satu anggota kelompok. Kemudian, guru membuat pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat harus menjawabnya. Prosedur ini berlanjut sampai sebagian besar siswa memiliki bagian untuk menjawab setiap pertanyaan guru.
6. Jika anggota kelompok lain tidak dapat menjawab pertanyaan, siswa lain dapat membantu menjawabnya.
7. Guru memberikan kesimpulan
8. Guru melakukan evaluasi/penilaian, baik secara kelompok maupun individu,
9. Guru menutup pembelajaran

Di SD, materi pelajaran IPS diajarkan dari kelas I hingga kelas VI, tetapi di kelas III, IV, V, dan VI, model talking stick dapat digunakan. Model pembelajaran ini berpotensi meningkatkan kemampuan dasar siswa dalam berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, penelitian, memecahkan masalah, dan ketrampilan kehidupan sosial. Mereka juga dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan bertanggung jawab.

1. Pada kelas III model talking stick dapat diterapkan pada Standar Kompetensi: 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. Kompetensi Dasar: 2.1 mengenal jenis-jenis pekerjaan. Sedangkan indikatornya:
 - a. Menentukan jenis pekerjaan yang dibuat di lingkungan tempat tinggal siswa yang menghasilkan barang dan jasa;
 - b. Mendaftarkan pekerjaan orang tua siswa yang menghasilkan barang dan jasa.
2. Pada kelas IV model talking stick dapat diterapkan pada Standar Kompetensi: 2. Mengenal SDA, kegiatan ekonomi, kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi Dasar: 2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan Sumber Daya Alam dan potensi lain di daerahnya. Indikator:
 - a. Menentukan jenis SDA dan potensi lain di daerahnya,
 - b. Menjelaskan manfaat SDA dan potensi lain di daerahnya,
 - c. Mengidentifikasi aktivitas ekonomi yang terkait dengan SDA dan potensi lain di daerahnya, dan (4) menjelaskan pentingnya menjaga kelestarian SDA dan potensi lain di daerahnya.
3. Pada kelas V model talking stick dapat diterapkan pada Standar Kompetensi: 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar: 2.1 mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Indikator:
 - a. Menjelaskan alasan mengapa daerah-daerah nusantara kehilangan kekuasaan pemerintah Belanda. (2) Menjelaskan sistem kerja paksa yang dihasilkan dari penarikan pajak yang membebankan rakyat.

- b. Menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda. (4) Menjelaskan tentang penduduk Jepang di Indonesia.

- 4. Pada kelas VI model talking stick dapat diterapkan pada Standar Kompetensi: 2. Memahami gejala alam yang terjadi di Indonesia dan sekitarnya. Kompetensi Dasar: 2.1 Mendiskripsikan gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga. Indikator:
 - a. Mengidentifikasi karakteristik dan keuntungan dari kenampakan alam di Indonesia dan negara tetangga.
 - b. Mengidentifikasi peristiwa alam (seperti gempa bumi, letusan gunung api, angin topan).
 - c. Mengidentifikasi peristiwa alam (seperti gempa bumi, letusan gunung api, angin topan) dan bagaimana peristiwa tersebut berdampak pada kehidupan sosial di Indonesia dan negara tetangga.

Rangkuman

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengembangkan interaksi satu dengan yang lain. Ketika orang secara sadar dan sengaja berinteraksi satu sama lain untuk menghindari permusuhan dan salah pengertian . pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup dalam masyarakat nyata”. pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dalam kegiatan belajar-mengajar siswa saling bekerjasama dalam kelompok dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Dengan pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa belajar lebih aktif, serta dapat memenuhi kebutuhan siswa secara optimal guna pencapaian tujuan belajar. Dalam hal ini siswa bekerjasama dan belajar dalam kelompok serta bertanggung jawab pula terhadap kegiatan belajar siswa lain dalam kelompoknya

Tugas

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan Model Kooperatif Learning!
2. Jelaskan Langkah-langkah dalam Pembelajaran Kooperatif Learning!
3. Berikan penjelasan implementasi Kooperatif learning dalam Pembelajaran IPS!

BAB V

KONSEP IPS DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

A. Tinjauan Tentang Pembelajaran Kontekstual

4. Pengertian Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual pertama kali diajukan pada awal abad 20, khususnya di *USA oleh Jon Dewey* (dalam Simatupang & Sari, 2019) yang mengatakan bahwa program pendidikan dan pendekatan pembelajaran terkait dengan pengalaman dan minat siswa. Pembelajaran kontekstual mengungguli berbagai metodologi yang hanya berfokus pada latihan dan rangsangan/tanggapan (stimulus/respon). Menurut teori pembelajaran kontekstual, siswa hanya dapat belajar jika mereka menanggapi informasi atau informasi baru dengan cara yang dianggap masuk akal oleh kerangka berpikir mereka (ingatan, pengalaman, dan tanggapan).

Pembelajaran kontekstual dapat dikatakan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengakui dan menunjukkan kondisi alamiah dari pengetahuan, menurut Simatupang & Sari, (2019). Teori "pembelajaran kontekstual" mengacu pada suatu konsep yang mengaitkan pelajaran yang dipelajari siswa dengan konteks yang digunakan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau cara siswa belajar. Konsep ini memberikan arti yang relevan dan bermanfaat untuk belajar dan penerapan pembelajaran kontekstual akan sangat membantu guru untuk menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dengan kehidupan mereka dengan anggota keluarga, masyarakat dan warga negara.

Berdasarkan pemahaman tersebut, teori pembelajaran

kontekstual terfokus pada aspek lingkungan belajar, diantaranya ruang kelas, laboratorium sains, laboratorium komputer, tempat kerja, sungai, daerah pertanian, perkebunan, pegunungan dan sebagainya. Pembelajaran kontekstual mendorong para guru untuk memilih dan mendesain lingkungan belajar yang dimungkinkan untuk dikaitkan dengan berbagai pengalaman sosial, budaya, fisik dan psikologi dalam mencapai hasil belajar. Didalam lingkungan yang demikian, siswa menemui hubungan yang sangat bermakna antara ide-ide abstrak dan penerapan praktis didalam konteks dunia nyata; konsep dipahami melalui proses penemuan, pemberdayaan dan hubungan.

Selanjutnya, (Setiadi et al., 2020) mendefinisikan CTL sebagai berikut.

“Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sementara siswa memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit dan dari proses mengkonstruksi sendiri, sebagai bekal untuk memecahkan masalah untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat.”

Dari rumusan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan konsepsi belajar yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan warga negara. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang

terjadi dalam hubungan yang erat dengan pengalaman sesungguhnya. Siswa belajar tidak dalam proses seketika. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh sedikit demi sedikit, berangkat dari pengetahuan (skemata) yang dimiliki sebelumnya. Kemajuan belajar siswa diukur dari proses, kinerja dan produk, berbasis pada prinsip *authentic-assessment*.

5. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Menurut Johnson (dalam Rati, (2017), komponen utama dalam sistem pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut.

a. Melakukan hubungan yang bermakna

Siswa memiliki kemampuan untuk mengatur diri sendiri sebagai individu yang belajar secara aktif dalam mengembangkan minat mereka secara individual, individu yang dapat bekerja sendiri atau dalam kelompok, dan individu yang dapat belajar sambil melakukan (*learning by doing*).

b. Melakukan tindakan yang penting

Dalam peran mereka sebagai bisnis dan anggota masyarakat, siswa membuat hubungan antara sekolah dan berbagai konteks yang ada dalam kehidupan nyata.

c. Pembelajaran mandiri

Siswa melakukan pekerjaan yang signifikan karena mereka memiliki tujuan, hubungan dengan orang lain, hubungan dengan pengambilan keputusan, dan produk atau hasil yang nyata.

d. Bekerjasama

Siswa dapat bekerja sama karena guru membantu mereka bekerja dalam kelompok, memahami bagaimana mereka

mempengaruhi satu sama lain, dan berkomunikasi dengan baik. Berpikir kritis dan kreatif

e. Pemikiran kreatif dan kritis

Siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif, menggunakan logika dan bukti, memecahkan masalah, membuat sintesis, dan membuat keputusan.

f. Mengasuh dan Memelihara Pribadi Siswa

Siswa mempertahankan pribadinya dengan mengetahui, memberi perhatian, memiliki harapan tinggi, memotivasi diri sendiri, dan memperkuat diri sendiri. Siswa menghormati teman dan orang dewasa; mereka tidak dapat berhasil tanpa dukungan orang dewasa.

g. Mencapai standar tinggi

Siswa mengetahui dan memenuhi standar yang tinggi: menentukan tujuan dan memberikan motivasi kepada siswa untuk mencapainya. Guru menunjukkan kepada siswa cara mencapai "*excellent*".

h. Menggunakan Penilaian Autentik

Siswa mencapai tujuan yang signifikan dengan menggunakan pengetahuan akademik mereka dalam konteks dunia nyata.

Selanjutnya, dalam *Norwest Regional Educational Laboratory USA* (dalam Mayasari, (2022)), dikemukakan bahwa komponen utama dalam pembelajaran kontekstual, yaitu sebagai berikut.

b. Pembelajaran bermakna: Belajar dipandang sebagai sesuatu yang relevan atau bermanfaat bagi kehidupan.

c. Penerapan pengetahuan: Kemampuan untuk melihat bagaimana

- sesuatu yang telah dipelajari berlaku juga bagi lingkungan lain, serta bermanfaat pada saat ini atau di masa yang akan datang.
- d. Pemikiran tingkat tinggi: Para siswa dituntut untuk menggunakan pikiran kritis maupun kreatif saat mengumpulkan data, memahami sesuatu issue, atau memecahkan permasalahan.
 - e. Kurikulum berhubungan dengan standart: Isi pembelajaran harus dikaitkan dengan standart local, regional dan nasional, perkembangan ilmu dan teknologi serta dunia kerja.
 - f. Tanggung jawab kultural: Pendidik harus memahami dan menghormati nilai, kepercayaan dan adat istiadat para siswa maupun masyarakat serta hubungannya yang sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar.
 - g. *Authentic assement*: Pemanfaatan banyak strategi penilaian yang secara valid merefleksikan hasil aktual yang diharapkan dari para pelajar. Penilaian proyek/tugas terstruktur, kegiatan siswa, daftar pemeriksaan, pedoman observasi, dan sebagainya

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kontekstual adalah melakukan hubungan yang bermakna, melakukan kegiatan-kegiatan yang signifikan, belajar yang diatur sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, mengasuh atau memelihara pribadi siswa, mencapai standar yang tinggi, penerapan pengetahuan, pemikiran tingkat tinggi, kurikulum berhubungan dengan standart, tanggung jawab kultural dan menggunakan penilaian autentik (*Authentic assement*). Dari karakteristiknya, pembelajaran kontekstual memenuhi syarat pembelajaran efektif dan tingkat tinggi.

3. Prinsip Penerapan Pembelajaran Kontekstual

Berkaitan dengan faktor kebutuhan individu siswa, untuk menerapkan pembelajaran kontekstual guru perlu memegang prinsip pembelajaran. Menurut Nurhadi dkk., (2004: 20-21), prinsip pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut.

- a. Menyusun pelajaran sesuai dengan kemampuan perkembangan mental siswa (*developmentally appropriate*) siswa.
- b. Menciptakan kelompok belajar yang saling tergantung (*independent learning groups*).
- c. Menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri (*self regulated leaning*).
- d. Mempertimbangkan keragaman siswa (*diversity of student*).
- e. Memperhatikan multi intelegensi (*multiple inetelligences*).
- f. Menggunakan metode pertanyaan (*questioning*).
- g. Menerapkan penilaian autentik (*authentic assessment*).

Selanjutnya, langkah-langkah untuk melaksanakan pendekatan pembelajaran kontekstual di kelas secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Menumbuhkan gagasan bahwa anak-anak akan belajar lebih bermanfaat jika mereka bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka sendiri.
- b. Lakukan kegiatan inkuiri sebanyak mungkin untuk setiap topik.
- c. Tingkatkan minat siswa dengan bertanya.
- d. Buat "masyarakat belajar" (belajar dalam kelompok).
- e. Jadikan "model" sebagai contoh pembelajaran.
- f. Lakukan refleksi setelah pertemuan.
- g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

(Depdiknas, 2003: 10).

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat prinsip yang harus dipegang oleh guru dalam menerapkan pembelajaran kontekstual. Prinsip tersebut adalah merencanakan pembelajaran dengan cara siswa mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, melaksanakan kegiatan inkuiri, menggunakan teknik bertanya, membentuk masyarakat belajar, hadirkan model sebagai contoh pembelajaran, melakukan refleksi, melakukan penilaian yang sebenarnya. Oleh karena itu, seorang guru dikatakan telah menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual apabila sudah menempuh tujuh komponen yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi dan penilaian sebenarnya.

4. Strategi Pembelajaran Kontekstual

Menurut Blanchard (dalam Sunarko, 2003: 59) disebutkan bahwa, strategi pembelajaran kontekstual antara lain sebagai berikut.

- a. Menekankan pemecahan masalah.
- b. Menyadari bahwa pengajaran dan pembelajaran seyogyanya berlangsung dalam berbagai konteks seperti rumah, masyarakat ataupun di lingkungan kerja.
- c. Mengajari siswa memonitor dan mengarahkan pembelajarannya sendiri sehingga para siswa tersebut berkembang menjadi pelajar mandiri.
- d. Mengkaitkan pengajaran pada konteks kehidupan siswa yang berbeda-beda.
- e. Mendorong siswa untuk belajar dari sesama teman termasuk belajar bersama.
- f. Menerapkan penilaian autentik.

Selanjutnya, *Center for Occupational Research and Development* (dalam Nurhadi dkk., 2004: 120-21) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut:

a. *Relating (mengaitkan)*

Belajar yang terkait dengan pengalaman atau pengetahuan sebelumnya disebut relating. Dalam proses relating, guru mengaitkan ide-ide baru dengan hal-hal yang sudah mereka ketahui, seperti menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan ide-ide tersebut. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran itu bermakna dan bermanfaat bagi mereka..

b. *Experience (Mengalami)*

Dalam proses ini, guru memberi siswa kebebasan untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri melalui kegiatan yang memberikan pengalaman kepada siswa. Siswa menemukan konsep melalui berbagai aktivitas selama proses pembelajaran. Menemukan konsep dengan memanipulasi model atau alat peraga adalah contoh tugas yang dimaksud.

c. *Applying (menerapkan)*

Selama proses aplikasi, siswa menggunakan konsep yang mereka pelajari untuk menyelesaikan masalah. Guru dapat memberikan latihan soal yang realistis dan relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa (Crawford, 2001: 16). Satu penelitian menunjukkan bahwa latihan soal yang realistis dan relevan dapat mendorong siswa untuk lebih memahami ide-ide. Latihan soal tidak boleh terlalu rumit atau mudah dan harus sesuai dengan perkembangan intelektual siswa.

d. Cooperating (bekerjasama)

Berkolaborasi adalah belajar bekerja sama, bertukar pendapat, dan berbicara dengan orang lain. Siswa sering menghadapi kesulitan saat melakukan tugas sendirian. Namun, ketika mereka bekerja dalam kelompok, mereka dapat berbagi ide dan bekerja sama dengan siswa lain untuk menyelesaikan tugas yang tadinya sulit dilakukan sendirian.

e. Transferring (mentransfer)

Untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat siswa dalam proses transferring, guru memberikan latihan soal yang bervariasi dengan masalah baru yang membuat siswa ingin tahu dan tertantang. Berdasarkan uraian tersebut di atas, peneliti menyimpulkan bahwa strategi pembelajaran kontekstual dikenal dengan singkatan *REACT* (*relating, experiencing, applying, cooperating, transferring*). Syarat yang harus dipenuhi dalam memilih strategi pembelajaran adalah menekankan pada pemecahan masalah, mengakui kebutuhan pembelajaran terjadi di berbagai konteks, mengontrol dan mengarahkan pembelajaran siswa, sehingga mereka menjadi pembelajar yang mandiri, bermuara pada keragaman konteks hidup yang dimiliki siswa, mendorong siswa untuk belajar dari sesamanya dan bersama-sama atau menggunakan kelompok belajar interdependen (*interdependent learning group*) dan menggunakan penilaian autentik (*authentic assessment*).

5. Komponen Pembelajaran Kontesktual

Pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mempunyai tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan

(*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian sebenarnya (*authentic assesment*) (Nurhadi dkk., 2004: 31). Masing-masing komponen CTL tersebut di jelaskan sebagai berikut.

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme, juga dikenal sebagai konstruktivisme, adalah landasan filosofis untuk pendekatan pembelajaran kontekstual (CTL). Menurut konstruktivisme, pengetahuan dibangun secara bertahap oleh manusia dan hasilnya diperluas secara bertahap dalam konteks yang terbatas atau sempit. Pengetahuan tidak terdiri dari kumpulan ide, data, atau prinsip yang dapat diingat. Orang harus membuat pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman mereka sendiri.

b. Menemukan (*Inquiry*).

Pembelajaran berbasis kontekstual melibatkan menemukan. Tidak peduli materi pembelajarannya, guru harus membuat kegiatan pembelajaran yang berfokus pada menemukan karena pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan siswa akan diperoleh sebagai hasil dari menemukan sendiri.

c. Bertanya (*Questioning*).

Questioning atau Dalam pendekatan pembelajaran kontekstual, pertanyaan adalah strategi utama dalam pembelajaran. Pertanyaan dimaksudkan untuk mendorong, mengajar, dan mengevaluasi kemampuan berpikir siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*).

Menurut konsep Learning Community menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari 'sharing' antar teman, antar kelompok

dan antara yang tahu ke yang belum tahu, orang belajar dari "berbagi" dengan teman, kelompok, dan orang yang tahu ke yang belum tahu. Semua orang di sini—di ruang ini, di kelas ini, dan di luar sana—belajar.

e. *Pemodelan (Modeling)*.

Dalam pembelajaran kontekstual ini, yang dimaksud dengan pemodelan adalah bahwa dalam pembelajaran, baik itu berkaitan dengan pengetahuan maupun keterampilan, diperlukan model yang dapat ditiru oleh siswa. Dalam pendekatan ini, guru dapat membuat model dengan melibatkan siswa atau mendapatkan model dari luar kelas, tergantung pada materi yang diperlukan.

f. *Refleksi (Reflection)*.

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru kita pelajari atau berpikir ke belakang tentang apa yang sudah kita pelajari sebelumnya. Siswa menganggap apa yang baru mereka pelajari sebagai struktur pengetahuan baru, yang merupakan pengayaan atau revisi dari pengetahuan sebelumnya. Refleksi adalah reaksi terhadap peristiwa, aktivitas, atau pengetahuan baru.

g. *Penilaian yang Sebenarnya (Authentic Assessment)*

Proses pengumpulan data yang berbeda dikenal sebagai penilaian atau evaluasi memungkinkan guru untuk mengetahui gambaran perkembangan belajar siswa agar guru dapat memastikan bahwa siswa telah mengikuti pelajaran dengan benar. Jika data yang dikumpulkan guru menunjukkan bahwa siswa mengalami kemacetan dalam pembelajaran, guru dapat segera mengambil tindakan yang diperlukan untuk memperbaiki kemacetan tersebut.

Selanjutnya, Susiloningsih, (2016) mengemukakan bahwa, pendekatan kontekstual memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*Modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*). Ketujuh komponen tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. *Konstruktivisme*

Pengetahuan awal mereka membentuk pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru; pembelajaran harus dikemas menjadi proses "mengkonstruksi" daripada hanya menerima pengetahuan.

b. *Inquiry*

Siswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis selama proses perpindahan dari pengamatan ke pemahaman.

c. *Questioning*

Salah satu komponen penting dari pembelajaran berbasis pertanyaan adalah upaya guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa.

d. *Learning Community*

Sekelompok orang yang terlibat dalam kegiatan belajar lebih suka belajar bersama daripada belajar sendiri, berbagi ide, dan pengalaman.

e. *Modeling*

Proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar. mengerjakan apa yang diinginkan guru agar siswa lakukan.

f. *Reflection*

cara kita berpikir tentang materi yang kita pelajari, mencatatnya, dan membuat jurnal, karya seni, dan diskusi kelompok.

g. *Authentic Assessment*

Mengukur atau mengevaluasi keterampilan dan pengetahuan siswa, penilaian kinerja produk, dan tugas-tugas yang relevan dan kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa ada tujuh komponen utama yang mendasari penerapan pembelajaran kontekstual di kelas. Ketujuh komponen utama itu adalah konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*) dan penilaian sebenarnya (*authentic assesment*). Sebuah kelas dikatakan menggunakan *Contextual Teaching and Learning* jika menerapkan tujuh komponen utama tersebut dalam pembelajarannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan komponen pembelajaran kontekstual dengan teknik masyarakat belajar (*learning community*).

B. Tinjauan Tentang Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari pendidikan dasar atau SD hingga perguruan tinggi. IPS mencakup berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial, dan diajarkan di sekolah dari kelas rendah hingga kelas atas.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian antar disiplin ilmu, yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Susiloningsih, 2016).

Pembelajaran IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang dioorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi (Depdiknas, 2007: 14). Selanjutnya, Suhanadji dan Waspodo (dalam Yupita, 2013: 2), mendefinisikan bahwa IPS adalah pelajaran (bidang studi) yang merupakan suatu fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. Dapat juga dikatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang menggunakan bagian-bagian tertentu dari ilmu sosial. Selain itu, Nurjanah (2010: 3) berpendapat bahwa, “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu”.

Dari pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah: a) Perpaduan atau fusi dari beberapa mata pelajaran sosial sebelumnya; b) Bidang studi IPS mempelajari manusia dalam lingkungan sosial dan fisiknya dengan menggunakan ilmu sosial seperti politik, ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan sebagainya; c) Ilmu sosial dalam bidang IPS disederhanakan dan dipadukan dengan kehidupan masyarakat sehingga menjadi bahan

pelajaran yang sesuai dengan tingkat pendidikan dan kematangan berpikir mereka.

2. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Kajian ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah jenis penelitian akademik yang mengeksplorasi kemajuan dalam bidang ilmu yang berkaitan dengan praktik pendidikan. Pendidikan adalah ilmu pengetahuan yang harus diajarkan kepada siswa makna dan nilainya serta cara menggunakannya untuk meningkatkan kehidupan mereka. IPS adalah mata pelajaran di Sekolah Dasar yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan mereka dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk memperkenalkan siswa dengan cara yang sistematis ke kehidupan masyarakat manusia. (Susiloningsih, 2016).

Menurut Badan Nasional Standart Pendidikan (2006: 173), tujuan mata pelajaran IPS di SD/MI adalah sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Selain itu, Fraenkel (dalam Depdiknas, 2007: 15) membagi tujuan IPS dalam empat kategori sebagai berikut.

a. Pengetahuan

Pengetahuan didefinisikan sebagai pemahaman dan kemampuan untuk mengumpulkan data dan ide. Tujuan pengetahuan adalah untuk membantu siswa belajar lebih banyak tentang diri mereka sendiri, tubuh mereka, dan dunia sosial mereka. Sebagai contoh, pengetahuan membantu mereka memahami apa itu lingkungan alam, lingkungan buatan, keluarga, tetangga, dan sebagainya.

b. Keterampilan

Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang dipelajari. Beberapa kemampuan IPS adalah sebagai berikut:.

1. Keterampilan berpikir: kemampuan untuk memahami, mendefinisikan, mengklasifikasi, membuat hipotesis, generalisasi, memprediksi, membandingkan, dan mengkontraskan konsep, serta menciptakan konsep baru.
2. Keterampilan akademik, yang mencakup kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca, menelaah, menulis, membuat peta, membuat garis besar, membuat grafik, dan membuat catatan.
3. Keterampilan penelitian termasuk mendefinisikan masalah, membuat hipotesis, menemukan dan mengumpulkan data terkait, menganalisis data, dan menarik kesimpulan, menerima, menolak, atau mengubah hipotesis.
4. Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk bekerja sama, berpartisipasi dalam tugas dan diskusi kelompok, memahami tanda-tanda non-verbal orang lain, merespon dengan cara yang membantu orang lain, mendukung keunggulan orang lain, dan

memberikan kepemimpinan yang baik.

c. Sikap

Sikap adalah kemampuan untuk mengembangkan dan menerima kecenderungan, keyakinan, dan perspektif tertentu.

d. Nilai

Nilai adalah kemahiran memegang sejumlah komitmen yang mendalam, mendukung ketika sesuatu dianggap penting dengan tindakan yang tepat.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS dibagi dalam empat kategori: pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Siswa diajarkan tentang kehidupan masyarakat manusia melalui pengajaran IPS. Pembelajaran IPS di sekolah dasar di harapkan mengintegrasikan pendidikan lingkungan hidup, sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS siswa mampu berpikir kritis, memecahkan permasalahan sosial dan peduli akan lingkungan. Sikap sadar akan permasalahan global terutama permasalahan lingkungan seperti lubang lapisan ozon, pemanasan global, dan banjir. Pendidikan global mengajak siswa berpikir global dan bertindak lokal. Peranan pembelajaran IPS di harapkan mampu menanamkan sikap sadar akan lingkungan terhadap generasi muda sebagai pewaris penghuni bumi di masa yang akan datang.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Menurut Badan Nasional Standart Pendidikan (2006: 172) secara umum, ruang lingkup pembelajaran IPS untuk SD/MI mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu keberlanjutan dan perubahan.

- c. Sistem sosial dan budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan masyarakat.
- e. Sikap berbangsa dan bernegara.

Kelima aspek tersebut merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam ruang lingkup pada pembelajaran IPS secara umum. Unsur-unsur tersebut berlaku dalam setiap pembelajaran IPS SD/MI atau jenjang di atasnya. Sedangkan pada kelas IV SD/MI ruang lingkup pembelajaran IPS mencakup hal-hal sebagai berikut.

- a. Keragaman suku bangsa dan budaya serta perkembangan teknologi
- b. Persebaran sumber daya alam, sosial dan aktivitasnya dalam jual beli
- c. Menghargai berbagai peninggalan di lingkungan setempat
- d. Sikap kepahlawanan dan patriotisme serta hak dan kewajiban warga negara

Keempat aspek tersebut dipelajari siswa kelas IV SD/MI selama dua semester yang akan dikaji dan dipelajari oleh siswa yang nantinya akan dijabarkan oleh guru masing-masing submateri yang akan dipelajari. Pengorganisasian mata pelajaran IPS untuk SD lebih baik menggunakan pendekatan terpadu atau fusi. IPS sebagai materi pelajaran tidak menekankan disiplin ilmiahnya. Hal ini dikarenakan pada tingkat SD, kemampuan berpikir abstrak masih sulit dikembangkan. Kemampuan berpikir pada tingkat sekolah dasar lebih banyak bersifat konkret. Oleh karena itu, materi yang dikembangkan bersifat tematis. Tema-tema yang dikembangkan harus berangkat dari fenomena kehidupan sosial sehari-hari yang dilihat dan dialami oleh siswa.

C. Pendekatan Kontekstual Pelajaran IPS melalui Kegiatan Masyarakat Belajar

1. Pengertian Masyarakat Belajar

Bekerja dengan masyarakat merupakan tugas dan membangun belajar masyarakat yang merupakan salah satu bagian pembelajaran. Menurut Nurhadi dkk., (2004: 47-48) *learning community* atau masyarakat belajar itu mengandung arti sebagai berikut:

- a. Kelompok belajar berkomunikasi untuk berbagi ide dan pengalaman,
- b. Kerja sama untuk memecahkan masalah,
- c. Hasil kerja kelompok umumnya lebih baik daripada kerja secara individual, dan
- d. Rasa tanggung jawab kelompok, di mana setiap anggota kelompok memiliki tugas yang sama.
- e. Usaha untuk mendorong anak yang belum mampu untuk belajar.
- f. Menyediakan lingkungan yang memungkinkan seorang anak berinteraksi dan belajar dengan anak lain.
- g. Ada rasa tanggung jawab dan kerja sama antara anggota kelompok untuk menerima dan bergabung.
- h. Ada fasilitator atau pendidik yang mengarahkan proses belajar kelompok.
- i. Harus ada komunikasi dua arah atau multi arah.
- j. Keinginan untuk menerima umpan balik yang lebih baik.
- k. Keinginan untuk menerima dan menghargai pendapat orang lain
- l. Tidak ada satu pun keabnaran.
- m. Perhatikan dominasi siswa yang pintar agar siswa yang lambat dan lemah juga dapat berpartisipasi.
- n. Siswa bertanya kepada teman-temannya apa arti komunitas belajar.

Selanjutnya, (Drama, n.d. dalam Suyadi, (2013:85)) berpendapat bahwa, “Masyarakat belajar dalam CTL adalah kerjasama atau belajar bersama dalam sebuah masyarakat atau kelas-kelompok”. Kerja sama atau belajar bersama tersebut dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, baik dalam belajar kelompok secara formal, maupun dalam lingkungan yang terjadi secara alamiah. Sitaresmi dan (Meynawati et al., 2022) mengatakan bahwa, “*Learning Community* adalah kegiatan belajar yang difokuskan pada aktivitas berbicara dan berbagi pengalaman dengan orang lain”. Aspek kerja sama dengan orang lain untuk menciptakan pembelajaran yang lebih baik adalah tujuan pembelajaran yang menerapkan *learning community*”.

Dari berbagai pengertian masyarakat belajar (*learning community*) yang dikemukakan tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat belajar (*learning community*) adalah pembelajaran secara kelompok yang bisa bekerjasama dengan orang lain. Konsep masyarakat belajar (*learning community*) menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari ‘sharing’ antar teman, antar kelompok dan antara yang tahu ke yang belum tahu. Dalam kelas yang menggunakan pendekatan kontekstual, guru atau pengajar disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang heterogen. Yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberitahu yang belum tahu, yang cepat mendorong temannya yang lambat, yang mempunyai gagasan segera member usul, dan seterusnya.

Masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada komunikasi dua arah. Pengamatan, praktek merupakan bentuk kerjasama yang akan

membentuk, rnengembangkan masyarakat baru yakni membangun belajar pembelajaran berlanjut. Adapun yang dibangun dalam masyarakat belajar adalah guru dan siswa. Guru mengajar siswa menugaskan secara bersama-sama, secara positif. Guru memiliki variasi strategi untuk mendidik siswa secara proaktif, bekerja sama, belajar secara efektif dan mendisain aktivitas mengajar. Masyarakat Belajar adalah sekolah atau Perguruan Tinggi beraktivitas yang saling tergantung dalam satu kelas, berharap untuk menemukan gagasan, metode, sumberdaya untuk pemahaman perbaikan dalam meningkatkan hubungan timbal balik. Masyarakat belajar (*learning community*) adalah pendekatan yang terintegrasi dan relevan bagi peristiwa di dunia nyata untuk pemikiran yang lebih kritista masyarakat belajar.

2. Penerapan Pembelajaran Kontekstual Masyarakat Belajar

Menurut Nurhadi dkk., (2004: 49), metode pembelajaran dengan teknik *learning community* sangat membantu proses pembelajaran di kelas. Prakteknya dalam pembalajaran dapat terwujud sebagai berikut:

- a. Bekerja sama dengan pasangan;
- b. Menciptakan kelompok kecil; dan
- c. Menciptakan kelompok besar;
- d. Memperkenalkan ahli di kelas, seperti atlet, atlet, dokter, perawat, petani, pengurus organisasi, polisi, tukang kayu, dll.
- e. Berkolaborasi dengan siswa yang sama;
- f. Berkolaborasi dengan siswa di kelas;
- g. Berkolaborasi dengan institusi pendidikan untuk mencapainya; dan
- h. Berkolaborasi dengan komunitas atau masyarakat.

Selanjutnya, Susiloningsih, (2016) mengatakan bahwa, pembelajaran dengan teknik "*learning community*" ini sangat membantu proses pembelajaran di kelas. Prakteknya dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pembentukan kelompok kecil;
- b. Pembentukan kelompok besar;
- c. Mendatangkan ahli ke kelas (tokoh, olahragawan, dokter, dan sebagainya);
- d. Bekerja dengan kelas sederajat;
- e. Bekerja kelompok dengan kelas di atasnya;
- f. Bekerja dengan masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran kontekstual masyarakat belajar (*learning community*) adalah bekerja dalam kelompok kecil dan besar, bekerja dalam kelompok kecil dan besar, mendatangkan ahli ke kelas (tokoh, atlet, dokter, perawat, petani, pengurus organisasi, polisi, tukang kayu, dll.), bekerja dengan kelas sederajat, kelompok dengan kelas yang lebih tinggi, dan dengan sekolah yang lebih tinggi; dan bekerja dengan masyarakat. Dalam kelas CTL, guru harus selalu berpartisipasi dalam kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Orang yang pandai mengajari orang yang lemah, yang tahu member tahu orang yang belum tahu, yang cepat menangkap mendorong temannya yang lambat, dan orang yang memiliki ide segera memberi usul. Kelompok siswa dapat sangat beragam dalam hal jumlah, partisipasi, atau bahkan keterlibatan siswa di kelas atas. Selain itu, guru dapat bekerja sama dengan mendatangkan pakar ke kelas.

Masyarakat belajar dapat terjadi ketika ada proses komunikasi dua arah. "Seorang guru yang mengajari siswanya" bukanlah contoh masyarakat belajar karena komunikasi hanya terjadi satu arah, artinya informasi hanya datang dari guru ke siswa dan tidak ada arus informasi yang perlu dipelajari guru dari siswa. Setiap orang akan sangat kaya dengan pengetahuan dan pengalaman jika setiap orang mau belajar dari orang lain, yang berarti setiap orang dapat menjadi sumber belajar.

D. Pendekatan Kontekstual dalam Pelajaran IPS melalui Kegiatan Karya Wisata (Field-Trip)

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Kustrianawati et al., (2020) Field-Trip adalah kunjungan keluar kelas dalam rangka belajar. Contohnya mengajak siswa ke gedung pengadilan untuk mengetahui system peradilan dan proses pengadilan dalam waktu satu jam pelajaran.

Sedangkan Liyani, Dahlan R, (2016) menerangkan bahwa *field-trip* adalah sebuah kegiatan ekskursi yang dilakukan oleh para peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah.

Jadi, *Field-trip* tersebut tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu yang lama. Karya Wisata dalam waktu yang lama dan tempat yang jauh disebut *study tour*. Field-trip adalah metode pembelajaran yang direncanakan terlebih dahulu oleh pendidik. Diharapkan siswa membuat laporan dan berbicara tentangnya dengan siswa lain dan pendidik, sebelum didokumentasikan.

Langkah-langkah pokok dalam melaksanakan metode karyawisata (*Field-Trip*) adalah :

1. Perencanaan Karyawisata

- a. Merumuskan tujuan karyawisata
- b. Menetapkan obyek karyawisata sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai
- c. Menetapkan lamanya karyawisata
- d. Menyusun rencan belajar bagi siswa selama karya wisata
- e. Merencanakan perlengkapan belajar yang harus disediakan

2. Pelaksanaan Karyawisata

Fase ini merupakan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar ditempat karyawisata dengan bimbingan guru. Kegiatan belajar ini harus diarahkan pada tujuan yang telah ditetapkan pada fase perencanaan diatas.

3. Tindak Lanjut

Pada akhir karya wisata, siswa diminta laporannya baik lisan maupun tertulis mengenai inti masalah yang telah dipelajari pada waktu karyawisata

Menurut Kustrianawati et al., (2020), Karya wisata ini digunakan karena memiliki tujuan sebagai berikut: siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dari objek yang mereka lihat, dapat turut menghayati tugas pekerjaan seseorang, dan dapat bertanya jawab untuk membantu mereka memecahkan masalah dalam pelajaran atau pengetahuan umum. Mereka juga dapat melihat, mendengar, meneliti, dan mencoba apa yang mereka hadapi, agar nantinya dapat mengambil kesimpulan dalam waktu yang sama ia bisa mempelajari beberapa mata pelajaran.

Karena itu, teknik karya wisata memiliki keunggulan berikut: (a) Siswa dapat mengalami dan menghayati langsung apa yang mereka lakukan sambil berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan

oleh petugas di lokasi karya wisata. Hal-hal yang tidak mungkin diperoleh di sekolah, memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan unik mereka, (b) Siswa dapat melihat berbagai kegiatan petugas secara individu maupun kelompok dan dihayati secara langsung, yang akan memperdalam dan memperluas pengalaman mereka. (c) Dalam situasi ini, siswa dapat bertanya jawab dan menemukan sumber informasi yang pertama untuk memecahkan masalah yang dihadapi, sehingga mereka dapat menemukan bukti kebenaran teorinya atau mencobakan teorinya ke dalam praktek. (d) Dengan objek yang ditinjau, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka lihat.

Karena karya wisata biasanya dilakukan di luar sekolah, ada beberapa keterbatasan yang harus diperhatikan atau diatasi agar teknik ini dapat digunakan dengan efektif dan efisien. Keterbatasan ini termasuk bahwa mereka memerlukan biaya transportasi dan mungkin membutuhkan waktu yang lebih lama daripada jam sekolah. Selain itu, karya wisata biasanya membutuhkan waktu yang lebih lama daripada jam sekolah. Oleh karena itu, perlu diperhatikan bahwa teknik ini tidak efisien. Siswa kadang-kadang memerlukan bantuan sekolah karena biaya yang tinggi. Guru harus mempertimbangkan keamanan dan kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan jarak jauh. Mereka juga harus menjelaskan aturan proyek khusus dan hal-hal yang berbahaya jika lokasinya jauh.

(Metode et al., 2019 dalam Syaiful Sagala, (2013:215)) menyebutkan Beberapa keuntungan dari ini adalah bahwa anak-anak dapat melihat kenyataan-kenyataan yang beragam dari dekat; mereka dapat menghayati pengalaman baru dengan berpartisipasi dalam kegiatan; mereka dapat menjawab masalah atau pertanyaan dengan

melihat, mendengar, mencoba, dan membuktikan langsung; dan mereka dapat mempelajari sesuatu secara mendalam dan komperhensif.

Sedangkan kelemahan Field Trip adalah, memerlukan persiapan yang melibatkan banyak pihak, jika sering dilakukan akan mengganggu kelancaran rencana pelajaran, kadang-kadang mendapat kesulitan dalam bidang pengangkutan, memerlukan pengawasan yang ketat dan memerlukan biaya yang relative tinggi, (Syaiful Sagala, 2013: 215)

a. Kegunaan Karya Wisata (Field-Trip)

Kegiatan belajar mengajar tidak harus selalu dikerjakan didalam kelas, karena akan membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan, maka guru perlu menggunakan metode yang tepat dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

Menurut Roestiyah (2001: 85), manfaat dari melakukan karya wisata: siswa dapat memiliki pengalaman langsung dengan objek yang mereka lihat, dapat bertanya jawab, siswa mampu memecahkan persoalan yang dihadapinya dalam pelajaran, ataupun pengetahuan umum, serta siswa dapat melihat, mendengar, meneliti dan mencoba apa yang dihadapinya, agar nantinya dapat mengambil kesimpulan, dan sekaligus dalam waktu yang sama ia bisa mempelajari beberapa mata pelajaran.

Jadi kegiatan Field-Trip memiliki manfaat dan tujuan agar siswa memperoleh pengalaman langsung dari obyek yang dilihatnya, dapat turut menghayati tugas pekerjaan milik seseorang, serta dapat bertanya jawab serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dalam pelajaran ataupun pengetahuan umum.

b. Konteks Pendekatan Kontekstual dengan Metode (Field-Trip)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, dan negosiasi) yang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa (model kehidupan sehari-hari). Tujuan dari pembelajaran kontekstual adalah agar siswa merasa manfaat dari materi yang diberikan, motivasi untuk belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi nyaman dan menyenangkan. Pembelajaran kontekstual berarti bahwa siswa melakukan dan mengalami sesuatu, bukan hanya menonton dan mencatat. Ini juga berarti bahwa mereka belajar sosialisasi.

ada tujuh indikator pembelajaran kontekstual membedakannya dari model lain, menurut (Kustrianawati dalam Wina Sanjaya (2008: 264-269)). Mereka adalah modeling (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, contoh), questioning (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi), learning community (seluruh siswa yang terlibat dalam pembelajaran kelompok atau individual, minds-on, hands-on, mencoba, mengerjakan), inquiry (identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan), constructivism (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis), reflection (review, rangkuman, tindak lanjut), authentic assessment (penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha siswa, penilaian portofolio, penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara).

Rangkuman

Teori "pembelajaran kontekstual" mengacu pada suatu konsep yang mengaitkan pelajaran yang dipelajari siswa dengan konteks yang digunakan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau cara siswa belajar. Konsep ini memberikan arti yang relevan dan bermanfaat untuk belajar dan penerapan pembelajaran kontekstual akan sangat membantu guru untuk menghubungkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa untuk membentuk hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dengan kehidupan mereka dengan anggota keluarga, masyarakat dan warga negara.

Pembelajaran kontekstual masyarakat belajar (*learning community*) adalah bekerja dalam kelompok kecil dan besar, bekerja dalam kelompok kecil dan besar, mendatangkan ahli ke kelas (tokoh, atlet, dokter, perawat, petani, pengurus organisasi, polisi, tukang kayu, dll.), bekerja dengan kelas sederajat, kelompok dengan kelas yang lebih tinggi, dan dengan sekolah yang lebih tinggi; dan bekerja dengan masyarakat. Dalam kelas CTL, guru harus selalu berpartisipasi dalam kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya heterogen. Orang yang pandai mengajari orang yang lemah, yang tahu member tahu orang yang belum tahu, yang cepat menangkap mendorong temannya yang lambat, dan orang yang memiliki ide segera memberi usul. Kelompok siswa dapat sangat beragam dalam hal jumlah, partisipasi, atau bahkan keterlibatan siswa di kelas atas. Selain itu, guru dapat bekerja sama dengan mendatangkan pakar ke kelas.

Pendekatan Kontekstual melalui Karya wisata ini digunakan karena memiliki tujuan sebagai berikut: siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dari objek yang mereka lihat, dapat turut menghayati tugas pekerjaan seseorang, dan dapat bertanya jawab untuk membantu mereka memecahkan masalah dalam pelajaran atau pengetahuan umum. Mereka juga dapat melihat, mendengar, meneliti, dan mencoba apa yang mereka hadapi, agar nantinya dapat mengambil kesimpulan dalam waktu yang sama ia bisa mempelajari beberapa mata pelajaran.

Tugas!

1. Jelaskan yang anda pahami tentang pendekatan kontekstual!
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan pendekatan kontekstual!
3. Berikan contoh konkrit mengenai pendekatan kontekstual di Sekolah Dasar!
4. Apa saja ciri-ciri pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual?
5. Bagaimana kita dapat membuat penilaian menggunakan pendekatan kontekstual?

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. T. (2016). *Inovasi pendidikan melalui problem based learning*. Jakarta: Prenada Media .
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Birrulwalidain, K. P., Syekh, K., Bin, Z., Aziz, A., & Setiani, F. (2022). *Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Islam*.
- Bruno, L. (2019). Pendidikan Karakter 5S. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Eni Fariyatul Fahyuni, I. (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Elsafayanti, Fira, et. al, 2022. (2022). *Accounting : Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 2(2), 63–73.
- Halvorsen, A. L. (2012). Narrowing the achievement gap in second-grade social studies and content area literacy: The promise of a project-based approach. . *Theory & Research in Social Education*, 198-229.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telambanua, T., & Hulu, F. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa*. 08(January), 325–332.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>

- Jonassen, D. (2011). Supporting problem solving in PBL. . *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 95-119.
- Kustrianawati, E., Pascasarjana, P. M., Setiyadi, D., Pascasarjana, P. M., Wuryantoro, A., & Pascasarjana, P. M. (2020). *Field Trip, Media Realia, Menulis Deskripsi*.
- Liyani, Dahlan R, G. (2016). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE PADA SISWA KELAS IV MI NURUL HUDA 1 CURUG*. 4, 1–23.
- Marinda, L. .. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 116-152.
- Marra, R. J. (2014). Why problem-based learning works: Theoretical foundations. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah*, 2(1), 14–23. <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17>
- Mayasari, E. (2022). KONSEP CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING DALAM UPAYA MENCIPTAKAN IKLIM BELAJAR MENGAJAR MENYENANGKAN DAN BERMAKNA EKA MAYASARI Dosen Fakultas Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 58–66. <http://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/Jurpen>
- Metode, P., Trip, F., Membangun, D., Dan, K., Mekah, U. S., Kesdam, A., Medan, I. B. B., Bina, S., & Meulaboh, B.

- (2019). *MAHASISWA*. 3, 828–831.
- Meynawati, L., Amirul, M., Haryadi, R., Yahya, R. N., & Ayu, S. (2022). *Analisis Model Contextual Teaching and Learning terhadap Hasil Belajar IPS Siswa*. 05(01), 601–608.
- Perni, N. N. (2018). Penerapan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 105-113.
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi Pengembangan Media & Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY PRESS.
- Rati, N. W., & Sucidamayanti, N. P. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 115. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11603>
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Supardan, H. D. (2016). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 44.
- Suparlan, S. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Islamika*, 79-88.
- Suprihatiningrum, J. (2013.). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Setiadi, M. E., Ghofur, M. A., & Surabaya, U. N. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X IPS*. 20(3), 291–307.

- Simatupang, P. N., & Sari, P. I. (2019). *MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN STRATEGI. 2*, 383–397.
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57–66. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>
- Theriana, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD IT Qurrotaâ€™ayun Belitang OKU Timur. *SCHOLASTICA JOURNAL: JURNAL PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR DAN PENDIDIKAN DASAR (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(1). <https://doi.org/10.31851/sj.v2i1.3994>
- Wangge, Y. S., & Sariyyah, N. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Tarian Gawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1906–1913. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2166>
- Zhou, M. &. (2014). *Teori Pembelajaran Pendidikan*. Georgia: Buku Teks Terbuka Pendidikan.

BIOGRAFI PENULIS



Penulis bernama Suyanti, S.Pd., M.Pd lahir di Klaten pada tanggal 21 September 1985. Lulusan pendidikan sarjana pada Program Studi S1 Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis melanjutkan pendidikan Magister pada Program Studi S2 Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret.

Penulis menjadi tenaga pengajar di Universitas PGRI Madiun semenjak tahun 2015 dengan mengajar beberapa mata kuliah yakni Konsep Dasar IPS SD, Pembelajaran IPS SD, Pengantar Pendidikan, Pendidikan Pancasila. Penulis aktif dalam bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Membimbing mahasiswa dalam kegiatan KKN dan PLP. Selain itu di luar Kampus, penulis juga pengalaman dalam membimbing mahasiswa dalam program Kampus Mengajar yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Ristek dan Teknologi.



Penulis bernama Dian Nur Antika Eky Hastuti, S.Pd., M.Pd lahir di Ponorogo pada tanggal 27 Juni 1990. Lulus pendidikan sarjana pada tahun 2013 pada Program Studi S1 Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Malang. Penulis melanjutkan pendidikan Magister pada Program Studi S2 Pendidikan Sejarah dan lulus pada tahun 2015.

Penulis menjadi tenaga pengajar di Universitas PGRI Madiun semenjak tahun 2015 dengan mengajar beberapa mata kuliah yakni Konsep Dasar IPS SD, Pembelajaran IPS SD, Pengembangan Pembelajaran IPS SD, Pendidikan Karakter, dan Pengembangan Profesi Guru SD. Penulis aktif dalam bidang penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Membimbing mahasiswa dalam kegiatan KKN dan PLP. Selain itu di luar Kampus, penulis juga pengalaman dalam membimbing mahasiswa dalam program Kampus Mengajar yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Ristek dan Teknologi.