



INOVASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KARAKTER

**Suswandari
Toto Hastiartono**



MITRA ABADI





INOVASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KARAKTER

Suswandari

Toto Hastiartono



Edisi Asli

Hak Cipta © 2014, Penerbit Mitra Abadi

Jl. Panca Warga V, No. 3

Cipinang Besar Selatan, Jakarta

Telp. : (021) 851-6717

Faks. : (021) 851-6717

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun, baik secara elektronik maupun mekanik, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan menggunakan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin tertulis dari Penerbit.

UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 Tentang HAK CIPTA

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (**tujuh**) tahun dan/atau denda paling banyak **Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)**.
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (**lima**) tahun dan/atau denda paling banyak **Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)**.

Suswandari.

Hastiartono, Toto

Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Karakter/Suswandari, Toto Hastiartono

Edisi Pertama

Jakarta: Mitra Abadi, 2014

1 jil., 17 x 24 cm, 162 hal.

ISBN: 978-602-70282-6-5

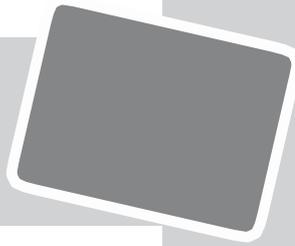
1. Humaniora

I. Judul

2. Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Karakter

II. Suswandari, Toto Hastiartono





KATA PENGANTAR

*A*ssalamualikum Warrahmatullahi Wabarakatuh
Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkah, rahmat dan karunia-Nya Buku Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Karakter dapat diselesaikan dengan baik setelah melalui kerja keras yang luar biasa. Terbitnya Buku Ajar ini terkait dengan masih minimnya bahan bacaan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk mata kuliah Inovasi Pembelajaran IPS.

Seiring dengan era global yang terus berjalan, berbagai bentuk perubahan terus mengiringi aktivitas kehidupan manusia. Oleh karenanya, ketersediaan sumber daya manusia yang tanggap dan memiliki kemampuan untuk menyikapi perubahan sosial menjadi kunci tersendiri bagi eksistensi suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas menjadi faktor penting keberadaan sumber daya manusia yang dimaksud. Pendidikan bagi calon Guru Sekolah Dasar dituntut untuk dapat menyajikan aktivitas pembelajaran bermutu sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Pada Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar terdapat lima bidang ilmu ke SD an yang salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan pembelajaran IPS di SD antara lain dalam upaya pembentukan karakter dan kepribadian individu/ siswa untuk mencintai tanah air, menumbuhkan sikap empati, simpati dan toleransi serta hal-hal lain yang menyangkut manusia dan kemanusiaan, lingkungan sosial dan segala bentuk perubahannya. Materi IPS



yang terus berkembang membutuhkan ketrampilan pembelajar di sekolah dasar yang inovatif dan kreatif. Dalam hal ini guru dapat terus meng *up date* diri dengan rancangan pembelajaran IPS yang kontekstual. Buku ini menyajikan berbagai hal yang terkait dengan perubahan paradigma pembelajaran di sekolah dasar, konsep dan implementasi inovasi, membedah kurikulum 2013 dan hal lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS termasuk pembelajaran IPS berbasis budaya dan karakter.

Buku Ajar ini, dapat tersusun karena dorongan dan kerjasama dengan berbagai pihak. Pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih untuk rekan-rekan yang selama ini selalu konsen dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Mudah mudahan buku ini bisa bermanfaat. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk kesempurnaan buku ini pada terbitan yang akan datang.

Wassalamualikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Jakarta, April 2014

Penulis

Suswandari & Toto Hastiarto





DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Bab 1 Globalisasi dan Perubahan Paradigma Pembelajaran	1
A. Pengertian Globalisasi dan Tantangan Pendidikan.....	1
B. Globalisasi dalam Perspektif Sejarah	3
C. Globalisasi Sesudah Runtuhnya Rezim Uni Soviet	4
D. Tantangan dan Peluang Globalisasi.....	6
E. Dampak Globalisasi	7
F. Perubahan Paradigma Pembelajaran di Sekolah Dasar.....	12
G. Belajar dan Pembelajaran di Era Global	14
Bab 2 Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	21
A. Pendahuluan	21
B. Pengertian Ilmu Sosial sebagai Sumber Pembelajaran IPS	23
C. Hakikat IPS dalam Pembelajaran di SD.....	27
E. Tujuan Pembelajaran IPS di SD	30
F. PIPS dalam Kurikulum Pendidikan di Indonesia	31
G. Landasan Pembelajaran IPS	32
H. Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	34
I. Struktur Keilmuan PIPS	35
J. Nilai-nilai dalam Pembelajaran IPS	38

Bab 3	Inovasi Pembelajaran	43
	A. Berbagai Hal yang Berkaitan dengan Konsep Inovasi	43
	B. Inovasi dan Modernisasi	46
	C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Inovasi.....	49
	D. Tingkat Penerimaan Inovasi	51
	E. Proses Penerimaan Inovasi.....	53
	F. Inovasi Bidang Pendidikan	55
	G. Proses Inovasi Pendidikan	60
	H. Atribut dan Sumber Inovasi Pendidikan	62
Bab 4	Perencanaan Pembelajaran IPS Inovatif	63
	A. Pengembangan Bahan Ajar	63
	B. Pengembangan Metodologi Pembelajaran	69
	C. Pengembangan Media Pembelajaran	73
	D. Pengembangan Sumber Pembelajaran	77
Bab 5	Kurikulum 2013 di Jenjang Sekolah Dasar dan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	81
	A. Kurikulum 2013	81
	B. Implementasi Kurikulum 2013 di Jenjang Sekolah Dasar.....	87
Bab 6	Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar.....	95
	A. Analisis Materi Ajar	95
	B. Penyusunan RPP	117
Bab 7	Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	121
	A. Pentingnya Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.....	121
	B. Peranan Sekolah dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa	129
	C. Penilaian Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa	134
	D. Guru Sebagai Teladan dalam Pendidikan Karakter	135
	Glosarium.....	143
	Daftar Pustaka.....	149
	Indeks	153
	Tentang Penulis	155



Bab 1

GLOBALISASI DAN PERUBAHAN PARADIGMA PEMBELAJARAN

A. Pengertian Globalisasi dan Tantangan Pendidikan

Sebagaimana tercantum dalam kata pengantar penerbit buku Kenichi Ohmae berjudul “*The End of The Nation State: The Rise of Regional Economies* (2002:vi), bahwa akhir abad 20 adalah masa yang ditandai dengan munculnya globalisme atau yang sering disebut globalisasi. Albrow (1996, dalam Samsul AB, 2005) menjelaskan bahwa *globalization had led to the decline or even demise of modern rationality*. Di dalam proses globalisasi Fred W. Riggs (2002:35) menjelaskan:

globalization invalues escalating human mobility more and more people are able to move from place to place, not just as migrant seeking new home but as sojourner visiting different countries where they may stay for longer or shorter periods of time.

Pendapat W. Riggs semakin mempertegas bahwa globalisasi tidak memperhitungkan jarak teritorial maupun regional. Batas-batas negara bangsa seolah pupus dan tidak menjadi begitu berarti. Sehingga apapun yang terjadi dan berlangsung pada suatu tempat akan berpengaruh pada tempat yang lain.

Era global telah menciptakan masyarakat terbuka. Dalam konteks ini terjadi berbagai perubahan besar berkaitan dengan persoalan ekonomi, politik dan budaya. Pada tataran ekonomi, globalisasi telah menciptakan pasar bebas dan kerjasama regional maupun internasional. Era global telah membuka sekat-sekat yang membatasi negara, sehingga terjadi aliran bebas, baik dalam bentuk barang, jasa dan tenaga ahli. Aktivitas ekonomi ditandai dengan persaingan bebas dan menuntut produk berkualitas tinggi. Pada tataran kebudayaan, globalisasi telah menyebabkan gelombang besar pergeseran budaya.



Sebagaimana dikatakan oleh Yayat Hayati Djatmiko, (2003: 23) “nilai-nilai budaya dapat membentuk pandangan hidup individu terhadap dunia secara menyeluruh...”.

Demikian pula, budaya global dalam pandangan Kenichi Ohmae (1995:21) dinyatakan bahwa globalisasi telah menyebabkan terjadinya polarisasi antara individu baik secara regional maupun internasional. Muncul beberapa *space* budaya yang disebut *techno space*, *ethno space*, *finance space*, *media space*, termasuk *idea space*. Dalam kebudayaan telah terjadi universalisasi sistem nilai global dan mengaburkan sistem nilai kehidupan manusia, khususnya di negara-negara berkembang. Selanjutnya pada tataran politik, globalisasi digambarkan sebagai proses demokratisasi, yaitu pengakuan akan kemampuan masyarakat untuk membangun dirinya sendiri dan secara bersama-sama membangun masyarakat yang lebih luas, lebih makmur dan hidup sejahtera. Terjadi pengakuan HAM secara lebih riil. Manusia diakui potensinya dan diberi peluang penuh untuk berpartisipasi dalam masyarakat yang selama ini hanya dimiliki oleh pihak-pihak tertentu.

Globalisasi dalam bidang pendidikan telah memberikan dampak luas pada paradigma baru tentang pentingnya pendidikan sebagai salah satu cara penting menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi untuk menghadapi dan menjawab perubahan global. Globalisasi telah membawa perubahan pada cara pandang tentang pendidikan yang didalamnya tercakup kegiatan belajar dan pembelajaran. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Dryden dan Jeannette Vos (2001) “menjelaskan bahwa dunia sedang bergerak cepat... kita tengah hidup di tengah revolusi yang mengubah cara kita hidup, berkomunikasi, berpikir dan mencapai kesejahteraan”. Kondisi ini mendorong semua pihak yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk dapat mengubah diri dengan tampilan baru proses belajar dan pembelajaran. Pembelajaran mandiri menjadi kunci utama untuk dapat menghasilkan sumber daya yang dapat merespon perubahan dengan baik. Gelombang perubahan ini telah mengguncangkan nilai-nilai lama dan memaksa kita untuk memikirkan kembali sesuatu yang selama ini dipahami, misalnya tentang pendidikan, pembelajaran, persekolahan, bisnis, ekonomi dan juga pemerintahan (Dryden dan Jeannette Vos, 2001).

Dengan mencermati uraian di atas, semakin memperjelas bahwa globalisasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Bahkan Anthony Giddens dalam bukunya *Run Away World* (<http://www.media online.com/2006>) menjelaskan bahwa globalisasi merombak kehidupan kita. Artinya pada saat sekarang ini manusia sedang mengalami periode besar transisi sejarah dengan tidak terkendali, didukung oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pada sisi lain juga melahirkan dampak tidak menyenangkan bagi kehidupan umat manusia.

Globalisasi sebagai sebuah percaturan perubahan dalam realitasnya ada yang siap dan ada yang tidak siap. Ibarat sebuah pertandingan, proses globalisasi akan memperlihatkan siapa yang menang dan siapa yang kalah. Pemenang akan menjadi konduktor pengendali proses perubahan sesuai dengan kepentingannya. Sementara yang kalah, tidak mampu berbuat apapun dan semakin terikat pada sebuah ketergantungan yang mencengkeram.

Disinilah peran pendidikan, yang didalamnya adalah aktivitas belajar dan mengajar harus mampu membentuk peserta didik dalam proses pengembangan diri, yaitu pengembangan semua potensi, kemampuan, kecakapan dan karakteristik kepribadiannya ke arah nilai-nilai positif. Pendidikan di era global nyata-nyata bukan sekedar memberikan pengetahuan, akan tetapi pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan karakter dan kepribadian serta mental peserta didik secara potensial dan aktual.

B. Globalisasi dalam Perspektif Sejarah

Globalisasi diartikan sebagai perubahan budaya yang mencakup tata pikir dan perilaku. Dalam tinjauan sejarah ide globalisasi lahir sejak menangnya kaum borjuis dalam Revolusi Perancis 1789. (Bellog, Hilarrie, 1956). Pada revolusi ini, kaum feodal ditumbangkan, sistem ekonomi diubah dari sistem ekonomi feodalisme menjadi sistem ekonomi liberal kapitalis. Dalam sistem ini “uang” menjadi hal penting dan mampu menyelesaikan segala persoalan. Istilah uang menjadi undang-undang yang harus ditaati oleh seluruh masyarakat manusia yang mulai mendewakan sistem tersebut. (Dickinson, G. Lowes, 1952:48). Uang ditempatkan sebagai material utama. Barang siapa menjadi pemilik uang dalam sistem ekonomi liberal kapitalisme, mereka adalah raja dan dewa yang disembah oleh anggota masyarakat kapitalis.

Uang dalam perkembangan politik ikut menentukan jalan kekuasaan seseorang untuk menjadi raja, perdana menteri, ataupun presiden. Pada alam liberal kapitalis jabatan/ kekuasaan adalah dagangan yang harus dipertukarkan dengan uang dan bertujuan mencari keuntungan. Dalam cara pandang demikian, kaum kapitalis beranggapan kehidupan manusia, khususnya kehidupan bisnis harus tunduk kepada *self regulating market*, artinya kekuatan permintaan dan penawaran termasuk komoditas politik.

Ide *self regulating market* dipasarkan ke seluruh penjuru dunia, terutama ke negeri-negeri sedang berkembang, sebagai alat yang ampuh untuk memperbaiki kondisi ekonomi, sosial, dan politik. Proses transformasi ide itu disebut globalisasi, dan kehidupan sosialnya disebut *globalitas*. *Globalisme* adalah ideologi penguasa ekonomi dunia dan kaum neo-liberalisme yang berpandangan mono-kausalitas, yaitu melihat segala sesuatu dari dimensi ekonomi saja. Globalisasi adalah rekayasa manusia MNC untuk menguasai ekonomi, sosial, politik, dan budaya. (Kompas, Selasa 11 April 2000), atau globalisasi adalah proses perubahan budaya (tata pikir dan perilaku) yang dampak penyerahan kedaulatan negara nasional kepada perusahaan transnasional (*global players*).

Ideologi globalisme lahir pada tahun 1776 oleh Adam Smith. Dalam tesisnya, Adam Smith menjelaskan bahwa negara tidak boleh campur tangan dalam kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi akan ditentukan oleh “tangan ajaib” yaitu oleh kekuatan pasar atau kekuatan permintaan dan penawaran. Ideologi merupakan cermin dari masyarakat borjuis yang pada saat itu sedang berkembang di daratan Eropa. Dalam proses perkembangannya, ideologi tersebut melahirkan penjajahan bangsa atas bangsa lain yang melahirkan paham

kolonialisme. Proses penjajahan itu melahirkan dua perang besar dunia, yaitu Perang Dunia Pertama (1911-1914) dan Perang Dunia Kedua (1939-1945). Dua perang dunia dalam memperebutkan daerah jajahan yang kaya akan sumber daya alam yaitu bangsa-bangsa Afrika, Asia, dan Amerika Latin.

Dua negara besar pemilik modal besar yaitu Inggris dan Amerika menyadari bahwa sistem penjajahan secara fisik melahirkan nasionalisme dan kemerdekaan bangsa-bangsa di dunia. Itu adalah kenyataan sejarah yang tidak dapat dibendung. Atas dasar kondisi nyata tersebut, mereka (pemimpin kedua negara itu) berpikir untuk membentuk sistem penjajahan baru, dalam hal ini penjajahan dilakukan dengan menggunakan *capital*, teknologi, dan keahlian sumber daya manusia dalam berbisnis. Kekuatan militer berdiri di belakang untuk menopangnya. Jika tiga kekuatan (*capital*, teknologi, dan ilmu) dapat mengatasi semua problem yang muncul akibat penjajahan bentuk baru, maka militer bisa istirahat. Tetapi kalau tiga kekuatan itu tidak bisa mengatasi masalah, maka kekuatan militer harus bertindak menyerang bangsa-bangsa yang anti imperialisme model baru. Tindakan militer itu yang sekarang dilakukan oleh Inggris dan Amerika di Irak, Iran, Vietnam, Afghanistan, Panama, dan beberapa negeri lainnya.

C. Globalisasi Sesudah Runtuhnya Rezim Uni Soviet

Francis Fukuyama dalam bukunya *"The End of History and The Last Man"* (2004) menjelaskan bahwa proses perjalanan sejarah umat manusia telah berakhir. Runtuhnya rezim komunisme Uni Soviet menjadi tanda berakhirnya dua kubu blok dunia yang saling bersaing. Kapitalisme dan demokrasi liberal ditempatkan sebagai ideologi tunggal dan menjadi tuntunan bagi terciptanya pemerintahan tunggal dan menyatu di bawah pimpinan Amerika Serikat sebagai aktor utama. Peristiwa inilah yang dijadikan sebagai pintu utama terbukanya sekat-sekat batas negara bangsa yang pada awalnya tertutup rapat karena dibatasi oleh faktor ideologi politik, kepentingan dan kesenjangan ekonomi, dan berbagai faktor lain yang menentukan tingkat keterhubungan antara negara. Kapitalisme dan demokrasi liberal menjadi dasar legalitas interaksi antar bangsa karena terlihat lebih humanis dan diyakini dapat mensejahterakan umat manusia. Hal inilah yang kemudian disebut dengan globalisasi.

Terminologi globalisasi terus menjadi wacana dalam berbagai perbincangan akhir-akhir ini. Bahkan kata/istilah globalisasi tidak saja menjadi konsep penting dalam ilmu pengetahuan sosial dan ekonomi, tetapi juga menjadi jargon politik, ideologi pemerintahan dan hiasan bibir masyarakat awam di seluruh dunia (Paul Hirst, dan Grahame Thompson: 2001:VII). Selanjutnya Jagdish Bhagwati (2004) menjelaskan bahwa globalisasi sebagai gejala menciutnya dunia dan intensifikasi kesadaran akan dunia sebagai keseluruhan. Dunia dipersatukan dan terjadi interdependensi, meskipun tidak secara otomatis diikuti dengan proses integrasi. Dengan kata lain, globalisasi telah melahirkan kesadaran baru bahwa ternyata dunia ini adalah satu (*globe*). Bersamaan dengan globalisasi terjadilah

penyusutan ruang dan waktu, yang oleh H. M. Fakry Goffar, (2006) dinyatakan bahwa globalisasi adalah *process of the global inter connectiveness with all impact problems challenges and closessable situation*. Globalisasi menggambarkan situasi saling keterhubungan dengan segala akibat-akibatnya yang akan melahirkan tantangan dan berbagai kemungkinan untuk sekaligus ditemukan solusinya. Konteks keterhubungan menjadi semakin penting karena merupakan akar dari munculnya kesadaran akan terjadinya perilaku saling tergantung dan keterkaitan. Anthony Giddens (2002: 32) menjelaskan globalisasi sebagai intensifikasi relasi sosial di seluruh dunia yang menghubungkan lokalitas yang berjalan dengan peristiwa lain yang terjadi di berbagai belahan dunia. Kenichi Ohmae yang dikenal sebagai guru bisnis (2002:14) menjelaskan “kita sekarang hidup dalam dunai tanpa batas, dimana negara bangsa telah menjadi sebuah rekaan dan dimana para politikus telah kehilangan semua kekuatan efektif mereka.”

Bahkan dalam bukunya “*The Third Way*” Anthony Giddens (2002:36) menyebutkan revolusi komunikasi dan penyebaran teknologi informasi tidak bisa lepas dari proses-proses globalisasi. Melalui komunikasi elektronik yang seketika, seseorang yang berada di wilayah termiskinpun dapat terlibat dan menguncang istitusi lokal dan pola kehidupan sehari-hari. Dipertajam oleh Kenichi Ohmae (2005: vi) bahwa ada empat variable yang menjadi “*biang kerok*” impotensi negara bangsa dalam proses globalisasi yang disebut dengan empat “I” yaitu *Industri, Investasi, Individu, dan Informasi*.

Sementara itu Ron Ashkenas (et.al: 2002) menjelaskan globalisasi telah membawa perubahan lingkungan menjadi semakin kompetitif. *Three engine of globalization* yang meliputi teknologi, investasi, dan manajemen menjadi faktor yang mempercepat terjadinya penyebaran ide globalisasi tanpa dapat dibendung oleh siapapun dan dengan alat apapun, selain empat “I” yang disebut oleh Kenichi Ohmae di atas. Bahkan Ron Ashkenas (et.al, 2002) memperjelas dengan mengatakan “kesuksesan seseorang pada abad 20 mencakup empat hal yaitu: “*kecepatan, fleksibilitas, integrasi, dan inovasi*”. Bahwa dunia dengan teknologi komunikasi, informasi dan juga implikasinya terhadap struktur ekonomi telah menjadi tempat yang semakin mengecil, tanpa batas dan sekaligus menjadi kosmopolitan.

Globalisasi menjadi fenomena paling penting saat ini. Globalisasi telah membuka pintu perubahan dunia. Keterkaitannya dengan persoalan perubahan Alfin Toffler (1980, dalam Iskandar Alisyahbana, <http://www.kompas.cot/27/3.06>) menfokuskan pada sejarah perkembangan masyarakat dalam perspektif perkembangan ekonomi dan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam tiga gelombang (*the third wave*). Menurut Toffler peradaban Gelombang Ketiga berkembang lebih bermutu dan lebih menyeluruh (global). Pembaruan ini disebabkan oleh kemajuan teknologi transportasi, komunikasi dan informasi sebagai indikator proses globalisasi.

Selanjutnya John Micklethwait dan Adrian Wooldridge (2000) dalam bukunya berjudul *A Future Perfect: The Challenge and Hidden Promise of Globalization*, menyebutkan empat konteks penggunaan istilah globalisasi yaitu: *Pertama*, Charlie Woo (seorang pengusaha mainan anak) menganggap globalisasi adalah serangkaian fakta tentang

suppliers, customers, dan pekerja. Charlie Woo menggunakan istilah globalisasi untuk lingkup pemasaran. *Kedua*, di kalangan pemerintahan, istilah globalisasi diarahkan untuk menjustifikasi sesuatu dari upaya untuk mempertahankan nilai tukar yang *fixed*. *Ketiga*, bagi penganut budaya konservatif, globalisasi merupakan isyarat yang mengacaukan mereka dari dunia modern. *Keempat*, untuk orang di dunia industri dengan teknologi tinggi, globalisasi merupakan satu dari sejumlah kata yang harus dibuktikan.

Mencermati berbagai pandangan tersebut di atas menjadi semakin jelas bahwa globalisasi telah menyebabkan terjadinya perubahan kehidupan dunia. Oleh sebab itu John dan Adrian (2000) menyebut globalisasi sebagai mitos yang tidak dapat dihindarkan. Beberapa hal yang berkaitan dengan mitos tersebut John dan Adrian (2000) menyebut beberapa hal yang berkaitan yaitu: 1) globalisasi menggiring kemenangan perusahaan besar, 2) globalisasi mendorong pada produk universal, 3) globalisasi dapat mengakhiri perputaran bisnis tradisional, 4) globalisasi merupakan permainan memang kalah, 5) globalisasi berarti keberadaan geografis tidak menjadi masalah.

D. Tantangan dan Peluang Globalisasi

Dengan uraian di atas maka globalisasi dapat dikatakan sebagai sebuah peluang bila konteks globalisasi dimaknai sebagaimana berikut: *Pertama*, Globalisasi dipahami sebagai arusperubahan yang begitu cepat dan tidak dapat dibendung dari beragamnya model informasi. Melalui proses globalisasi terjadi percepatan perkembangan ilmu pengetahuan karena ketersediaan sumber belajar yang semakin lengkap dan modern. *Kedua*, Globalisasi dilihat sebagai dasar untuk mengembangkan sikap budaya dan kepribadian yang dinamis, *continuously in the making*, tidak bersikap statis. Globalisasi memang merupakan ide Barat, namun demikian tidak perlu dipertentangkan, karena terdapat nilai-nilai positif yang dapat dikembangkan melalui globalisasi ini. *Ketiga*, Globalisasi memberikan peluang untuk meningkatkan kerjasama ekonomi dengan negara-negara maju, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan transportasi.

Dengan kata lain, globalisasi menjadi peluang kemakmuran bagi negara berkembang yang memiliki kemampuan untuk mengelolanya. Dengan kemakmuran yang ada terdapat pemerataan akses pendidikan, misalnya untuk kaum perempuan yang selama ini tertinggal. Contoh lain, mahasiswa dari negara berkembang diberikan beasiswa untuk studi lanjut di negara-negara maju. *Keempat*, Globalisasi dinilai sebagai media masuknya pikiran dan nilai-nilai baru yang positif. Misalnya disiplin, etos kerja keras, ketelitian, menghargai waktu, bekerja dengan orientasi prestasi, untuk menghilangkan etos budaya lama seperti sikap *nrimo*, pasrah, tergantung pada keterikatan orang lain, ketidakpercayaan diri, rasa rendah diri, dan sikap-sikap mental jajahan yang lainnya. *Kelima*, Globalisasi dimaknai sebagai upaya baru untuk meningkatkan tanggung jawab sosial perusahaan sebagai elemen penting dalam dunia global. Pada konteks ini perusahaan-perusahaan yang menjadi pemain utama ekonomi global, menyisihkan sebagian keuntungan perusahaannya untuk

kegiatan-kegiatan sosial. Hal ini seperti yang terjadi dalam perusahaan-perusahaan di Indonesia. Misalnya Perusahaan Sampurna memberikan beasiswa, demikian pula Bogasari memberikan dana penelitian di perguruan tinggi.

Lepas dari uraian di atas, dalam realitasnya globalisasi pada saat yang bersamaan menjadi bencana bagi kehidupan manusia. Pada tataran yang mana kehidupan manusia terancam oleh globalisasi?. Untuk itu saya mengelaborasi dalam penjelasan sebagai berikut: *Pertama*, Globalisasi semakin memperbesar jurang kemiskinan dan ketimpangan antara negara-negara maju dengan negara-negara berkembang. Disebutkan dalam Seri kajian Global, 2003 bahwa terdapat 950 juta orang miskin dari 1,3 milyar orang miskin dunia di kawasan Asia Selatan, Asia Timur, Asia Tenggara dan Afrika Sub Sahara. *Kedua*, Kepentingan global telah mengabaikan begitu saja kebutuhan rakyat yang nyata-nyata tidak dipenuhi oleh pasar global. Misalnya tidak sedikit para petani gurem yang tidak dapat memenuhi kebutuhan pokoknya karena mahalnya harga barang-barang konsumsi sekunder. Misalnya sabun, minyak sayur dan kebutuhan lainnya. *Ketiga*, Kebijakan yang dibuat oleh Bank Dunia, IMF sebagai lembaga yang menopang proses globalisasi, lebih bersifat mendikte bagaimana proses pembangunan di negara-negara berkembang yang diberikan pinjaman dengan pemberian syarat-syarat yang ketat. Misalnya dengan menerapkan *Structural Adjustment Program* (SAP), dengan contoh konkret privatisasi BUMN dengan bentuk konkret penghapusan subsidi.

Contoh lain, pada masyarakat Kwa Zulu di Sub Sahara Afrika dengan kondisi yang sangat miskin tidak mampu lagi membeli air untuk kebutuhan kesehariaannya. Akhirnya mereka kembali ke sungai dan dari sinilah wabah kolera menyebar dan penduduk banyak yang mati. *Keempat*, Globalisasi melahirkan krisis fiskal di negara-negara yang berkeinginan meneruskan pemberian jaminan sosial kepada warga negaranya, di tengah tidak menentunya pekerjaan dan ketimpangan pendapat. *Kelima*, pada konteks sosial budaya, globalisasi membawa nilai baru yang berupa budaya *materialistik, sikap hedonisme, konsumerisme*, penggunaan kekerasan, narkoba dan lain-lain yang memungkinkan membawa dampak tidak positif bagi perkembangan moral perilaku masyarakat Indonesia. Hal ini sebenarnya tidak menjadi persoalan ketika nilai budaya lokal telah mampu menjadi benteng yang kuat dalam menghadapi merembesnya budaya global yang terus berlangsung.

Dengan penjelasan di atas akhirnya dapat ditarik suatu benang merah bahwa globalisasi sebagai proses perubahan tidak dapat dibendung oleh siapapun dan menggunakan bentuk alat apapun, yang diperlukan dalam menyikapi ekses globalisasi ini adalah ketegasan sikap pemerintah (negara) khususnya di negara-negara berkembang dalam menerjemahkan arti dari globalisasi itu sendiri.

E. Dampak Globalisasi

Globalisasi merombak banyak hal dalam kehidupan umat manusia. Bahkan menurut Anthony Giddens (2002:40) globalisasi merupakan fenomena di sini, yang mempengaruhi

berbagai aspek kehidupan kita. Perubahan iklim global dan berbagai risiko yang berkaitan dengan proses globalisasi merupakan perpanjangan tangan dari intervensi manusia terhadap lingkungan. Dalam hal ini Gro Harlem Brundtland et.al. (1987:36) menjelaskan bahwa, semakin menyakinkannya penggunaan teknologi komunikasi dan perdagangan bebas serta perkembangan kapital yang terus meningkat mempercepat pengaruhnya terhadap keberadaan dan keberlanjutan lingkungan. Karena yang terjadi adalah hubungan asimetris ekonomi internasional yang ditandai dengan wajah ketidakseimbangan. Ketidakseimbangan terjadi pada persoalan kualitas sumber daya manusia, transfer teknologi, budaya kerja dan berbagai situasi sosial budaya yang lain.

Oleh sebab itu, pada perjalanannya, memunculkan silang sengketa tentang proses globalisasi tersebut. Diantaranya muncul *kaum skeptis* (<http://www.media Indonesia online.com.01-05/2006>). Komunitas kaum skeptis, menganggap globalisasi hanya bualan belaka. Karena ekonomi global tidak berbeda dengan periode sebelumnya. Selanjutnya komunitas radikal melihat globalisasi sebagai konsekuensi yang akan dirasakan oleh siapapun dan dimanapun. Menurut kelompok radikal, pasar global jauh lebih berkembang jika dibandingkan tahun 1960-an dan tahun 1970-an. Banyak bangsa kehilangan sebagian besar kedaulatannya dan para politisi juga kehilangan sebagian besar kemampuan untuk mempengaruhi dunia. Pada persoalan nilai keluarga dan tradisi, pada era globalisasi diperlihatkan dengan gerakan kaum perempuan menuntut otonomi dan kesetaraan yang lebih besar.

Selanjutnya James Petras dan Veetmejer (2001, dalam Agus Subagyo dan Sutejo Atmowasito: <http://www.pikiran rakyat.com. 01/05/06>) menyebutkan bahwa globalisasi merupakan wacana yang dijadikan aktor-aktor kapital global sebagai alat memberi payung bagi pergerakan dan penyebaran ideologi kapitalisme di seluruh dunia. Melalui wacana globalisasi ditumbuhkan mitos-mitos pembangunan, modernisasi dan industrialisasi. Disebarluaskan keyakinan bahwa globalisasi menjadi keniscayaan yang tidak dapat dihindari karena timbul dari proses alamiah.

Kapitalisme global diyakini akan mendorong tumbuhnya sistem politik yang demokratis. Dengan asumsi, negara yang menerapkan kapitalisme global akan melahirkan kelompok atau kelas menengah yang secara ekonomi politik mampu menjembatani korespondensi antara penguasa dengan rakyatnya. Mereka disebut sebagai kelas menengah yang berperan sebagai katalisator, dinamisator dan stabilisator realsi ekonomi politik dan pemerintah dan rakyatnya. Mitos-mitor seperti ini telah meninabobokkan negara-negara dunia ketiga, yang menurut Gro Harkem Brundtland (1987:46) seperti terjadi di delapan negara Amerika Latin, Afrika Selatan. Sementara Agus Subagyo dan Sutejo Atmowarsito terjadi pula di sebagian negara Asia Tenggara (2006). Pada umumnya negara tersebut tidak menyadari konsekuensi negatif atas realitas empirik proses globalisasi.

Konsekuensi negatif atas kemenangan kapitalisme global ini antara lain: *Pertama*, kapitalisme global merupakan alat baru untuk menguasai negara lain di dunia, yaitu mengulang aktivitas imperialisme masa lalu. Beberapa negara yang menerapkan

model kapitalisme sebagai pijakan sistem ekonomi politiknya mengalami kondisi yang memprihatinkan. *Kedua*, pembangunan dengan berpijak pada konsep kapitalisme hanya memahami pembangunan secara materialistis tanpa mepedulikan konsepsi pembangunan yang membebaskan manusia. *Ketiga*, kapitalisme global membawa nilai-nilai Barat yang belum tentu sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal. *Keempat*, pada level nasional, kapitalisme global telah melunturkan negara bangsa karena munculnya blok-blok ekonomi regional yang siap melaksanakan proyek pasar bebas sebagaimana dikatakan oleh Kenichi Ohmae (2002). *Kelima*, Kapitalisme global menciptakan keterbelakangan dan ketergantungan, khususnya di negara-negara dunia ketiga. *Keenam*, Kapitalisme global membuka lebar-lebar penetrasi asing yang akan mendistorsi sektor perdagangan dan ekonomi internal yang mengarah pada konflik sosiopolitik.

Mencermati beberapa pemikiran di atas memperkuat bahwa dunia ini dimiliki oleh kelompok-kelompok kapitalis besar yang dengan kekuatan modalnya dapat memutar *switch* gerak dunia sebagaimana yang dikehendakinya.

Melalui perenungan yang mendalam, akhirnya sampai pada satu benang merah bahwa globalisasi sebagai pintu pembuka perubahan tidak dapat ditutup oleh siapapun. Hanya saja perlu disadari bahwa dibalik semua gerak perubahan yang terjadi, globalisasi merupakan teknik penghisapan negara maju terhadap negara sedang berkembang melalui mekanisme pasar bebas (persaingan bebas). Penghisapan terjadi melalui tiga jalur yaitu: *Pertama*, transfer modal. *Kedua*, transfer ilmu dan teknologi. *Ketiga*, *transfers of skill*. Ketiga jalur tersebut merupakan komoditi yang harus diterima oleh negara-negara sedang berkembang melalui kaum kapitalis birokrat dan kaum kapitalis komprador.

Ekspansi ekonomi global negara-negara maju dilatarbelakangi pada beberapa persoalan, antara lain: 1) kesulitan lahan untuk investasi yang sudah sangat terbatas, 2) pasar hasil produksi yang sudah jenuh, 3) sumber bahan baku dan energi yang semakin langka. Ketiga kesulitan tersebut, mendorong para pemikir negara maju untuk mencari konsep baru yang disebut globalisme, suatu ideologi baru kaum kapitalis internasional untuk menghegemoni dan mendominasi pola pikir dan pola perilaku masyarakat negara-negara sedang berkembang untuk tetap berkeyakinan bahwa dengan bekerjasama dengan negara maju mereka dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, John Mickletwait dan Adrian Wooldridge (2000) mengatakan bahwa globalisasi pada dasarnya merupakan fenomena komersial yang didorong oleh para pedagang dan pebisnis saat ini. Bahkan secara ekstrem, John dan Adrian (2000) menyebut globalisasi seringkali merupakan sebuah proses brutal dan penuh kekacauan.

John dan Adrian (2000) menyebut globalisasi sebagai permainan menang kalah. Hal ini dilandasi oleh adanya keyakinan dan kenyataan bahwa globalisasi seringkali mencerminkan sebuah permainan. Dalam suatu permainan ada yang menang ada yang kalah. Mereka yang menang adalah mereka yang meraup keuntungan besar dan dapat menciptakan ketergantungan. Sementara mereka yang kalah adalah mereka yang

mengalami kehilangan, kerugian dan tidak mampu melepaskan diri dari ketergantungan serta mengalami berbagai penghisapan.

Kelompok kapitalis yang diwakili oleh perusahaan multi nasional (TNC), gerakan transnasional dan organisasi internasional menjadi pemenang karena mempunyai kemampuan menjadi kekuatan untuk mendistorsi kekuatan negara bangsa. Kapitalisme global melahirkan transnasional baru yang akan mengendalikan sistem pembuatan keputusan dan monopoli pasar. Mereka adalah kelompok teknokrat dalam lembaga keuangan internasional. Merekalah yang akan menentukan nasib umat manusia (Kenichi Ohmae, 2002). Mereka yang menang akan menciptakan *global market* dengan mengeliminasi peran negara. Mereka adalah negara-negara maju (*corn*) dengan struktur kapitalisme yang sangat mapan. Mereka membuat organisasi keuangan internasional seperti IMF, Bank Dunia, WTO untuk mendominasi dalam struktur *governance global*. Dengan demikian mereka yang dikategorikan sebagai pemenang, melalui globalisasi akan: 1) memperoleh keuntungan investasi, khususnya di negara sedang berkembang, 2) menguasai hajat hidup masyarakat sedang berkembang dengan bergantung pada produk mereka, 3) menguasai sumber daya alam, termasuk tenaga kerja.

John dan Adrian (2000) mengatakan, pemenang adalah mereka yang mengambil semua keuntungan ekonomi. Disebutkan oleh John dan Adrian (2000) ada 10 atribut dari kelompok yang memperoleh kemenangan, yaitu: 1) perusahaan yakin bahwa mereka memiliki kemanfaatan segala-galanya, 2) memiliki toleransi terhadap kegagalan, 3) toleransi terhadap kekeliruan, 4) mau berkolaborasi, 5) berani mengambil risiko, 6) hasil investasi akan diinvestasikan kembali, 7) adanya kesungguhan dalam menghadapi perubahan, 8) memiliki obsesi terhadap produk, 9) memiliki kebiasaan yang baik, 10) berusaha sekuat tenaga untuk meningkatkan kesejahteraan. Kesepuluh uraian di atas pada umumnya sudah menjadi etos dan nilai bagi negara-negara pemenang dalam melihat realitas perkembangan global.

Sedangkan mereka yang kalah, adalah mereka yang ada dalam kategori negara sedang berkembang. Menurut Faisal Basri (1995:217) mereka yang masuk kategori negara sedang berkembang adalah mereka yang berpendapatan per kapita rendah (*low income countries*). Negara sedang berkembang pada umumnya masih disesaki dengan persoalan kemiskinan dan rendahnya kualitas sumberdaya manusia. Di samping itu, negara berkembang ditandai oleh kondisi serba langka sumber daya dan tertinggal dalam segala hal, terutama faktor-faktor produksi yang tidak mampu menembus dan berperan dalam mekanisme ekonomi dunia dengan persaingan ketat pada sektor barang dan jasa, modal dan teknologi.

Kesulitan umum yang dihadapi negara sedang berkembang menurut Gro Harlem Brundtlan (1987:37) ditandai dengan: kemiskinan dan kelaparan karena kemunduran kualitas lingkungan dan produk pertanian, tingginya angka kematian ibu dan bayi, rendahnya partisipasi pendidikan, tingginya angka kelahiran dan meningkatnya urbanisasi bersama-sama dengan munculnya daerah *slum* di kota-kota.

Kondisi demikian semakin memperkuat, akan sangat dimungkinkannya kekalahan dalam suatu percaturan globalisasi. Penguasaan teknologi yang menjadi konsep dasar globalisasi, tidak akan mungkin diperoleh oleh penduduk suatu negara yang tingkat partisipasi pendidikannya rendah. Dengan demikian globalisasi hanya berdampak buruk pada negara yang tidak bisa ikut bertanding dalam percaturan global. Globalisasi justru melebarkan jurang perbedaan antara kaum miskin yang hidup sebagai budak modern dan membahagiakan sebaigian kecil kelompok kaya untuk mewakili kepentingan negara maju. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa bagi negara yang kalah dalam percaturan globalisasi akan melihat globalisasi sebagai bentuk kolonialisme baru. Ide globalisasi adalah ide kapitalisme.

John dan Adrian (2000) menyebut daftar pihak dan orang-orang yang kalah dalam percaturan globalisasi cukup panjang, bahkan terjadi juga di negara makmur sekalipun. Mereka yang masuk daftar ini adalah banyak orang miskin, orang tidak berpendidikan dan meningkatnya jumlah pedagang kaki lima. Bagi yang kalah, globalisasi adalah kambing hitam untuk kesulitan ekonomi, akibat ketidakmampuan alih teknologi baru. Terjadi penekanan negara oleh negara, perusahaan oleh perusahaan, dan individu atas individu lain untuk berkompetisi menjadi yang terbaik di dunia.

Globalisasi yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat, membawa efek perubahan yang sangat mendasar dalam interaksi kehidupan manusia. Tidak sedikit muncul nilai—nilai baru yang membutuhkan kesiapan individu untuk dapat menghadapi perubahan ini. Dryden dan Jeanette Vos (2010) mengungkapkan 16 kecenderungan yang akan membentuk masa depan yaitu:

1. Zaman komunikasi instan, dengan ketersediaan teknologi penyimpanan dan penyajian informasi yang berkembang luar biasa, yang telah merevolusi bisnis, pendidikan, kehidupan rumah tangga, pekerjaan, manajemen dan sebagainya.
2. Dunia tanpa batas ekonomi: secara tidak terelakkan dunia bergerak menuju perdagangan yang tidak terbatas.
3. Empat lompatan menuju ekonomi dunia tunggal, yaitu kontinuitas kepemimpinan Amerika di bidang strategis, kelahiran kembali Eropa sebagai entitas tunggal, munculnya macan ekonomi, kebangkitan Cina dalam percaturan politik ekonomi internasional.
4. Perdagangan dan pembelajaran melalui internet, dengan munculnya berbagai peralatan komunikasi yang canggih
5. Masyarakat layanan baru,
6. Penyatuan yang besar dengan yang kecil
7. Era baru kesenangan
8. Perubahan bentuk kerja
9. Perempuan sebagai pemimpin
10. Penemuan terbaru tentang otak yang mengagumkan
11. Nasionalisme budaya

12. Kelas bawah yang semakin besar
13. Semakin besarnya jumlah manula
14. Ledakan praktik mandiri
15. Perusahaan kooperatif
16. Kemenangan individu

Hal di atas menjelaskan tentang suatu zaman yang telah menawarkan pilihan masa depan yang tidak terbatas. Masa depan akan sangat tergantung pada kemampuan dalam menyerap berbagai konsep baru, belajar serta kemampuan beradaptasi sepanjang hidup. Bagi yang menguasai pengetahuan baru, akan terbuka kesempatan yang sangat luas, bagi yang tidak akan melahirkan pengangguran, kemiskinan dan konflik. Untuk itu pendidikanlah yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan ini.

Pendidikan berkualitas menjadi mediator untuk menjembatani perubahan menuju masa mendatang yang lebih gemilang, dengan jalan melakukan pembaruan dalam proses pendidikan yang dijalankan. Globalisasi mengiringi perputaran zaman yang terus berputar. Kebutuhan pada layanan pendidikan berkualitas menjadi tantangan semua pihak dalam upaya perbaikan pendidikan.

F. Perubahan Paradigma Pembelajaran di Sekolah Dasar

Langeveld menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan adalah bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak yang belum dewasa untuk mencapai kedewasaannya. Pendidikan dalam arti luas merupakan usaha manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya yang berlangsung sepanjang hayat. Untuk itu Henderson menjelaskan sebagai berikut: (1959:44):

But to see education as a process of growth and development taking place as the result of the interaction of and individual with his environment, both physical and social, beginning at birth and lasting as long as life it self an process in which the social heritage as a part of the social environment becomes a tool to be used toward the development of the best and most in telligent person prosible, men and women who will promote human welfare, the is to see the educative process as philosophers and educational reformens conceived it.

Dijelaskan oleh Henderson bahwa pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir. Lingkungan masyarakat merupakan alat bagi manusia untuk pengembangan diri terbaiknya dan meningkatkan kesejahteraannya.

Dalam GBHN 1973, dikemukakan pengertian pendidikan bahwa pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan

kemampuan manusia yang dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Selanjutnya, UU Nomor 2 Tahun 1989 tentang system pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan saerta meningkatkan mutu kehidupan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka mewujudkan tujuan nasional.

Lebih dari itu, dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan nasional adalah suatu system pendidikan yang dirancang dengan dasar filosofis, nilai-nilai sosial budaya dan karakteristik dasar suatu bangsa dan diarahkan pada pencapaian tujuan yang menjadi ideal bangsa tersebut (Nana Syaodih, 2004).

Dengan beberapa pengertian tersebut di atas ada beberapa prinsip dasar tentang pendidikan. **Pertama**, pendidikan berlangsung seumur hidup. **Kedua**, tanggung jawab pendidikan merupakan tanggung jawab bersama semua manusia, tanggung jawab orang tua, tanggung jawab masyarakat dan tanggung jawab pemerintah. **Ketiga**, pendidikan merupakan suatu keharusan, karena dengan pendidikan manusia akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang dan disebut dengan manusia seutuhnya. Sebagaimana ditegaskan oleh Henderson (1959) bahwa pendidikan pada dasarnya suatu hal yang tidak dapat dielakkan oleh manusia, suatu perbuatan yang tidak boleh tidak terjadi, karena pendidikan itu membimbing generasi muda untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik. Karena itu tujuan pendidikan yang dikembangkan harus mengandung tiga unsur, yaitu:

- a. *Autonomy*, yaitu memberikan kesadaran, pengetahuan dan kemampuan secara maksimal kepada individu maupun kelompok untuk dapat hidup mandiri dan hidup bersama dalam kehidupan yang lebih baik.
- b. *Equity (keadilan)*, artinya bahwa tujuan pendidikan harus memberikan kesempatan kepada seluruh warga masyarakat untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbudaya dan kehidupan ekonomi.
- c. *Survival*, bahwa dengan pendidikan akan menjamin pewarisan kebudayaan dari satu generasi kepada generasi berikutnya.

Proses Pendidikan oleh Zamroni (1997) merupakan suatu investasi jangka panjang. Di dalam proses pendidikan tercakup berbagai faktor yang saling mempengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Diantara berbagai faktor tersebut dapat dinyatakan misalnya kebijakan pembangunan tentang pendidikan yang berkaitan dengan komitmen pemerintah/negara dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui bidang pendidikan, hal ini diwujudkan pada terbit dan dilaksanakannya berbagai kebijakaitas

perundangan yang mengatur dan menjamin berlangsungnya aktivitas pendidikan dengan baik. Ketersediaan guru profesional yang inovatif dengan integritas tinggi dalam tanggung jawabnya, ketersediaan sarana dan prasarana yang selalu up date dengan perubahan zaman, lingkungan belajar yang terkondisi dengan baik dan sebagainya. Bila kondisi tersebut dapat diwujudkan maka akhir dari suatu proses pendidikan yang diharapkan adalah terwujudnya sumber daya manusia yang memiliki nilai hidup, pengetahuan hidup dan ketrampilan hidup sesuai dengan tuntutan waktu yang terus berubah.

G. Belajar dan Pembelajaran di Era Global

Belajar dan Pembelajaran, merupakan istilah yang sangat penting dalam perbincangan tentang pendidikan. Berikut ini dijelaskan tentang berbagai hal yang berkaitan antara belajar dan pembelajaran.

1. Belajar

Persoalan belajar adalah persoalan setiap manusia. Karena dengan belajar akan terjadi penambahan, peningkatan bahkan perubahan pada diri manusia yang berkaitan dengan peengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, nilai, sikap, tingkah laku dan semua perbuatan manusia terbentuk, disesuaikan dan dikembangkan melalui proses belajar (Mukminan, 1998). Tidak sedikit para ahli yang mendefinisikan istilah belajar sebagai proses berubahnya bentuk tingkah laku tertentu secara relatif permanent, dan juga perubahan yang terjadi tidak disebabkan karena proses pertumbuhan fisik, dan juga bukan karena kondisi fisik yang terjadi secara temporer. Konsep tersebut, menggarisbawahi bahwa dalam belajar melibatkan tiga hal pokok, yaitu: a). Adanya perubahan tingkah laku, b). sifat perubahannya yang relatif permanent, c). Perubahan itu terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan, bukan karena proses kedewasaan ataupun perubahan kondisi fisik yang bersifat temporer (Mukminan, 1998).

Belajar pada prinsipnya merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber belajar yang ada. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau peibadi seseorang berdasarkan latihan atau pengalaman tertentu. Perubahan adalah ciri belajar yang dapat bersifat fungsional ataupun struktural serta perubahan menyeluruh yang bersifat multi dimensi.

Di samping itu, konsep belajar juga menjadi bidang garapan para ahli psikologi untuk memberikan konsep yang lebih luas dan jelas dari aspek jiwa manusia. Pada tataran ini terdapat tiga aliran psikologi yang banyak memberikan kontribusi tentang konsep-konsep belajar, sebagaimana di bawah ini:

- a. **Penganut paham nativisme**, menjelaskan bahwa belajar adalah melatih daya untuk mengasah otak agar tajam dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi. Hasil belajar dapat ditransfer ke bidang lain, karena adanya proses akomodasi dengan memanfaatkan struktur kognitif individu.

- b. **Penganut Paham Empirisme:** belajar merupakan pengayaan materi pengetahuan. Belajar diartikan sebagai proses pengisian jiwa dengan pengetahuan dan pengalaman sebanyak mungkin melalui hafalan. Teori ini tidak mementingkan transfer belajar. Belajar dalam konteks empirisme menitik beratkan pada perubahan perilaku yang dapat diamati dan dikur dalam wujud respon perilaku kognitif, afektif dan psikomotor.
- c. **Aliran Jiwa Gestalt:** menjelaskan bahwa belajar merupakan perilaku organisme sebagai totalitas yang bertujuan. Implikasi teori ini adalah tidak semua hal yang dipelajari selalu dapat diamati dalam bentuk perilaku. Ada beberapa hal yang dilejari hanya dapat dihayati atau dirasakan oleh pribadi yang bersangkutan.

Mencermati hal di atas, konsep belajar pada dasarnya mengarah pada suatu perbuatan dan hasil yang dapat dimanifestasikan dalam wujud sebagai berikut: 1). Penambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip, hukum, prosedur, sistem nilai dan sebagainya. 2). Penguasaan pola perilaku kognitif, seperti: pengamatan, proses berpikir, mengingat, mengenal kembali, abstraksi, perilaku afektif dan perilaku psikomotor. 3). Perubahan sifat kepribadian, baik yang nyata maupun tidak nyata. Sifat kepribadian tidak nyata misalnya: kritis, analitis, tekun, teliti, kreatif, terbuka, dan sebagainya.

2. Pembelajaran

Istilah pembelajaran dalam berbagai literatur disebut dengan *instruction* yang berarti membuat orang belajar. **Corey berpendapat**, pembelajaran adalah suatu proses memanipulasi lingkungan belajar seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu untuk belajar. Selanjutnya, Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Lebih dari itu, Trianto menyatakan pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks dan tidak sepenuhnya dapat dijelaskan dalam suatu aktivitas belajar mengajar. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yg diharapkan. Demikian pula Warsita yang menyatakan pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Berbagai pendapat tentang pembelajaran ini selanjutnya dipertegas dalam **UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa** pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. **Sudjana mempertegas bahwa** pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan

interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yg melakukan kegiatan membelajarkan. Berikutnya, Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Udin S. Winataputra (2008) menyatakan pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Gagne dan Briggs (1979) mendefinisikan pembelajaran suatu rangkaian kejadian yang mempengaruhi pembelajar sehingga proses belajarnya menjadi mudah. Ciri utama dari pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Sedangkan komponen-komponen dalam pembelajaran adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran (<http://www.maswin.com.2011/04>).

Tujuan pembelajaran adalah membentuk orang belajar atau memanipulasi lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar. Menurut Robert F. Mager (1962) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah upaya membentuk perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Selanjutnya, Kemp (1977) dan David E. Kapel (1981) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Rumusan ini biasanya terlihat pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) suatu persyaratan administratif bagi guru yang akan melaksanakan tugas mengajar. Tidak kalah pentingnya Henry Ellington (1984) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Sementara itu, Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Meski para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa:

1. tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran;
2. tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik.

Secara rinci tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam ranah sebagai berikut:

- Tujuan Pembelajaran Kognitif: yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berfikir/nalar seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Tujuan pembelajaran kognitif diharapkan siswa dapat: 1). mengetahui, yakni mempelajari dan mengingat fakta, kata-kata, istilah, peristiwa, konsep, aturan, kategori, metodologi, teori dan sebagainya. 2).Memahami, yakni menafsirkan sesuatu, menterjemahkannya dalam bentuk lain, menyatakannya dengan kata-kata sendiri, mengambil kesimpulan berdasarkan apa yang diketahui, menduga akibat sesuatu berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, dan sebagainya. 3). Menerapkan, yaitu menggunakan apa yang dipelajari dalam situasi baru, dan mentransfernya. 4). Menganalisis, yaitu menguraikan suatu keseluruhan dalam bagian-bagian untuk

melihat hakikat bagian-bagiannya serta hubungan antara bagian-bagian itu. 5). Mensintesis, yaitu menggabungkan bagian-bagian dan secara kreatif membentuk sesuatu yang baru. 6). Mengevaluasi, yakni menggunakan kriteria untuk menilai sesuatu.

- Tujuan Pembelajaran Psikomotor: berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot serta fungsi fisik. Tujuan pembelajaran psikomotor, diharapkan agar peserta didik: 1). memiliki persepsi, yaitu mampu untuk memilah dan memilih bagian organ tubuh yang mau digunakan. Contoh: ketika kita akan bermain bola kita akan menyiapkan organ tubuh tangan dan kaki. 2). Kesiapan, mampu untuk menyiapkan organ tubuh yang akan digunakan. (pemanasan), 3). Gerakan terbimbing, mampu untuk dibimbing. Contoh: anak umur satu tahun perlu dibimbing untuk memakai celana, begitupun siswa perlu dibimbing untuk memahami suatu materi pembelajaran. 4). Gerakan terbiasa, yaitu siswa mampu belajar sendiri tanpa ada bimbingan. Contoh: anak umur enam tahun tidak perlu dibimbing lagi untuk memakai celana. Begitupun siswa, tidak perlu dibimbing lagi untuk belajar, karena sudah terbiasa. Sehingga nantinya siswa dapat belajar mandiri. 5). Gerakan kompleks dan luwes. Dalam satu waktu siswa mampu mengerjakan banyak aktifitas. Misalnya, menghafal sambil menulis dalam keadaan berjalan. 6). Penyesuaian, mampu menyesuaikan situasi dan kondisi. Misal, siswa berhadapan dengan gurunya, siswa tersebut mampu menyesuaikan dengan siapa ia berbicara, sehingga siswa tersebut tidak salah dalam berucap dan bertindak laku. 7). Kreativitas, mampu menciptakan pola gerakan baru/gaya baru. Sifatnya khas, tidak dimiliki orang lain dan tidak meniru orang lain. Melakukan gerakan fisik seperti berjalan, melompat, berlari, menarik, mendorong, dan memanipulasi. 8). Menunjukkan kemampuan perseptual secara visual, auditif, taktial, kinestetik,serta mengkordinasi seluruhnya. 9). Memperlihatkan kemampuan fisik yang mengandung ketahanan kekuatan, kelenturan, kelincahan dan kecepatan bereaksi, 10). Melakukan gerakan yang terampil serta terkordinasi dalam permainan, olahraga, dan kesenian, 11). Mengadakan komunikasi non-verbal, yakni dapat menyampaikan pesan melalui gerak muka, gerakan tangan, penampilan, dan ekspresi kreatif seperti tarian. <http://www.zainalhakim.web.id/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran.html>, 26-1-2014

Pembelajaran tidak terbatas pada kejadian-kejadian oleh guru saja, akan tetapi juga mencakup semua peristiwa yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar. Pembelajaran mencakup kejadian-kejadian yang diturunkan oleh bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, *e learning* dan sebagainya. Dengan demikian fungsi pembelajaran bukan hanya fungsi guru sebagai pengajar, melainkan juga fungsi sumber-sumber belajar lain yang digunakan oleh pembelajar untuk belajar mandiri. Melalui proses pembelajaran yang baik adalah pelajar dijadikan orang yang belajar. Proses pembelajaran pada dasarnya mengantar para pelajar memulai belajar. Oleh karenanya

proses pembelajaran adalah proses yang sangat pragmatis dan konkret, yaitu melihat dan mempergunakan keadaan nyata, khususnya keadaan intelektual para pelajarnya (J. Drost, 2000). Dengan demikian dapat dipertegas bahwa kegiatan pembelajaran merupakan penerapan prinsip serta teori belajar untuk dapat menyajikan suatu kondisi belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan. Artinya apabila seseorang telah mengetahui bagaimana sebenarnya orang belajar, maka pembelajaran akan berusaha merumuskan cara-cara untuk membuat orang belajar dengan baik. Aktivitas belajar merupakan proses internal peserta didik dalam pembelajaran, sedangkan pembelajaran merupakan kondisi eksternal belajar. Adapun kondisi eksternal yang berpengaruh pada proses belajar antara lain: bahan belajar, suasana belajar, media belajar, sumber belajar dan subyek belajar itu sendiri (Mukminan, 1998). Bahan belajar dapat berupa benda dan isi pendidikan. Suasana belajar dapat berupa kondisi gedung sekolah, tata ruang kelas, iklim kelas, alat-alat belajar, media, dan sumber belajar yang lain, termasuk kondisi psikologis peserta didik, hubungan sosial antar peserta didik dan sebagainya. Guru menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran ini, untuk dapat melakukan manipulasi lingkungan belajar menjadi lingkungan belajar yang nyaman untuk belajar.

Belajar dan pembelajaran dua istilah yang selalu diimplementasikan secara bersama dalam suatu aktivitas mengajar di sekolah. Terkait dengan era global yang terus berjalan, paradigma belajar dan pembelajaran juga tidak mungkin stagnan tanpa perubahan. Pada saat era global belajar membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka ranah pendidikan harus berbenah untuk mampu menyelenggarakan aktivitas pendidikan yang di dalamnya terdapat proses belajar mengajar yang berkualitas. Hal ini seiring dengan apa yang diungkapkan oleh Dryden dan Jeanette Vos (2001) tentang *learning revolution*, dengan keyakinan utama sebagai berikut:

1. Dunia sedang bergerak sangat cepat melalui titik titik sejarah yang amat menentukan
2. Kita hidup di tengah revolusi yang mengubah cara hidup kita, cara berkomunikasi, cara berpikir dan cara mencari kesejahteraan
3. Di setiap negara mungkin hanya satu yang tahu benar cara memanfaatkan gelombang perubahan dengan cerdas.
4. Revolusi belajar dibutuhkan untuk mengimbangi revolusi informasi, agar semua orang dapat menikmati keuntungan bersama.
5. Dengan revolusi membantu kita mempelajari segala hal secara lebih cepat dan lebih baik.

Kenyataan dunia sebagaimana tertuang di atas, jelas membutuhkan sumberdaya manusia yang memiliki kecerdasan tinggi. Belajar dan pembelajaran sebagai inti dari proses pendidikan akan menjadi efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (Peter Kline, dalam Dryden dan Jeanette Vos, 2001). Oleh karena itu penyelenggaraan belajar dan pembelajaran berkualitas tidak lagi bisa diingkari. Pembelajaran berkualitas menjadi komponen utama dalam proses pendidikan yang berkualitas pula. Hal ini seiring

dengan pernyataan bahwa kualitas pendidikan dapat dilihat dari kemampuan lembaga pendidikan untuk menghasilkan *better students, learning capacity*. (Dirjen dikti, 2005). Secara kasat mata, indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat dari domain: perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, materi pelajaran yang disampaikan, media pembelajaran yang digunakan, serta sistem pembelajaran yang melingkupi, dengan sub dimensi sebagai berikut:

Tabel 1.1
Kriteria Pembelajaran Berkualitas (Dirjen Dikti, 2005)

No	Dimensi	Sub Dimensi
1	Perilaku pembelajaran Guru	<ul style="list-style-type: none"> a. Membangun persepsi dan sikap positif terhadap siswa b. Menguasai ilmu yang akan diajarkan c. Mampu memilih, menata, mengemas dan mempresentasikan materi sesuai dengan tingkat perkembangan psikologi siswa dan kebutuhan d. Memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa e. Memahami keunikan individu siswa f. Memahami lingkungan keluarga, sosial budaya dan kemajemukan masyarakat g. Menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik, tercermin dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi dan memanfaatkan hasil evaluasi secara dinamis
2	Dampak Belajar bagi Siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar b. Membangun kebiasaan berfikir, bersikap dan bekerja produktif c. Mampu mengintegrasikan pengetahuannya untuk membangun sikap d. Menguasai materi yang diajarkan
3	Iklm pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Suasana kelas yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kegiatan pembelajaran yang menarik, menantang, menyenangkan dan bermakna bagi pembentukan profesionalitas pendidikan b. Ada semangat keteladanan dan kreativitas c. Suasana sekolah kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya karakter positif siswa
4	Materi pelajaran yang berkualitas	<ul style="list-style-type: none"> a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa b. Ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia c. Materi pelajaran sistematis dan kontekstual d. Dapat mengakomodasi partisipasi aktif siswa e. Dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan ipteks
5	Kualitas Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna b. Mampu memfasilitasi proses interaksi siswa c. Memperkaya pengalaman belajar siswa d. Mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif menjadi aktif
6	Sistem Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Sekolah dapat menonjolkan keunggulannya b. Sekolah memiliki perencanaan yang matang c. Sekolah memiliki semangat perubahan d. Sekolah menjaga keselarasan antar komponen.

Tabel di atas, memberikan gambaran tentang kualitas pembelajaran yang menjadi bagian dari tugas profesional para tenaga pendidik. Dalam menghadapi tantangan global mencermati laporan BSNP tahun 2010 (dalam Udin, S, 2013) dengan judul Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI yang diterbitkan oleh Kemendikbud tahun 2012, diperoleh semangat baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara holistik dalam menghadapi masa depan Indonesia dalam konteks global. Cara yang paling strategis dan prospektif adalah melakukan perubahan paradigma pembelajaran secara sistemik (Kemendikbud, 2013 dalam Udin S, 2013), sebagaimana berikut di bawah ini.

1. Dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa
2. Dari satu arah menjadi interaktif
3. Dari isolasi menjadi lingkungan jejaring
4. Dari pasif menuju aktif menyelidiki
5. Dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata
6. Dari pribadi menuju pembelajaran berbasis tim
7. Dari luas menuju perilaku khas memberdayakan kaidah keterikatan
8. Dari stimulasi rasa tunggal menjadi stimulasi ke segala penjuru
9. Dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif
10. Dari produksi massa menjadi kebutuhan pelanggan
11. Dari usaha sadar tunggal menuju jamak
12. Dari satu ilmu pengetahuan bergeser menuju pengetahuan disiplin jamak
13. Dari kontrol terpusat menuju otonomi dan kepercayaan
14. Dari pemikiran faktual menuju kritis.



Bab 2

HAKIKAT DAN KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

A. Pendahuluan

Perbincangan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial pada dasarnya membahas tentang kehidupan manusia dengan segala aspeknya sebagai makhluk sosial. Hal ini dikarenakan objek kajian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah manusia dalam kehidupan sehari-hari yang bersentuhan dengan alam dan lingkungan sekitar, waktu, interaksi dengan sesama yang berbeda-beda, aktivitas manusia dalam upaya pemenuhan kebutuhan, sistem organisasi masyarakat, sistem budaya dan pranata-pranata sosial di dalamnya. Ide mendasar dari Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) di masyarakat berpangkal pada konsep dasar PIPS yang rancangannya menggunakan bantuan Ilmu-Ilmu Sosial dan pendidikan. Oleh karenanya, konsep-konsep yang ada dalam PIPS diinternalisasikan pada peserta didik di sekolah dan masyarakat dalam upaya pembentukan karakter dan jati diri kebangsaan yang jelas.

Dalam lingkup pendidikan, pembelajaran PIPS mengkaji kehidupan manusia dalam konteks masyarakat (*social studies as reflective inquiry*) yang terus mengalami perubahan dan selama ini dikaji dalam Ilmu-Ilmu Sosial. Hal ini dikarenakan Ilmu-Ilmu Sosial selalu berurusan dengan lika-liku persoalan manusia dalam kehidupan baik sebagai individu dan anggota masyarakat. Nilai-nilai yang menjunjung tinggi martabat manusia dan kemanusiaan dijadikan norma yang menentukan ciri manusia dan ekmanusiannya. Dalam sistem pendidikan di negara kita, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan *interdisipliner* dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial tersebut.

IPS atau Studi Sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang Ilmu-Ilmu Sosial: sosiologi, sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Antropologi, Filsafat, dan Psikologi Sosial. Misalnya, Geografi, Sejarah, dan Antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran Geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan Sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu Politik dan Ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan Psikologi Sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Melalui Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial diperkenalkan nilai-nilai yang menjunjung tinggi martabat manusia yang dijadikan sebagai norma untuk kemudian dapat menentukan ciri spesifik manusia dan kemanusiaannya, yang secara normatif nilai-nilai tersebut diperoleh manusia bersumber pada norma masyarakat. Di samping itu, melalui Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial juga akan diketahui bagaimana antara Ilmu Sosial satu dan yang lainnya saling berkaitan dalam kehidupan manusia, yang tidak berhenti pada pengumpulan data atau fakta semata. Pengembangan Ilmu Sosial hendaknya menekankan dan mengajarkan nilai-nilai yang berguna bagi kehidupan bersama. Seorang Ilmuwan Sosial asal Swedia, Gunnar Myrdal, mempunyai pendapat menarik tentang hal ini. **Pertama**, Ilmu-Ilmu Sosial haruslah melibatkan sesuatu yang lebih dari sekedar penggambaran fakta-fakta. Dalam arti ini Ilmu Sosial haruslah menyentuh problem-problem mendasar kehidupan manusia, seperti soal nilai dan makna. **Kedua**, setelah menggambarkan fakta Ilmu-Ilmu Sosial haruslah menjelaskan keterkaitan antara fakta-fakta yang beragam tersebut tersebut. Artinya, Ilmu Sosial haruslah mampu menunjukkan relasi yang memberikan kerangka berbagai data yang ada. **Ketiga**, di dalam Ilmu-Ilmu Sosial problem mengenai sudut pandang sangatlah penting untuk diperhatikan. Suatu masalah dalam kehidupan manusia, bisa begitu signifikan dilihat dari satu sudut pandang tertentu, tetapi juga bisa menjadi sangat tidak signifikan jika dilihat dari sudut pandang lain. Seorang ilmuwan sosial haruslah memberikan argumen yang kuat, jika ia hendak memutuskan bahwa satu sudut pandang dianggap lebih penting daripada sudut pandang lain.

Berangkat dari uraian seperti di atas, maka pada bagian ini akan diuraikan kajian tentang hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, termasuk di dalamnya juga kajian tentang ruang lingkup, pengertian, dan peranan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Setelah mempelajari bagian ini diharapkan peserta diklat dapat menjelaskan tentang hal hal berikut di bawah ini.

1. Landasan filsafat Pendidikan kajian IPS
2. Pengertian, tujuan, ruang lingkup, struktur, dan pendekatan pembelajaran IPS SD .
3. Nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS.

B. Pengertian Ilmu Sosial sebagai Sumber Pembelajaran IPS

Beberapa ahli mendefinisikan Ilmu Sosial sebagai berikut:

Tabel 2.1
Definisi Ilmu Sosial

No	Nama Ahli	Definisi Tentang Ilmu Sosial	Keterangan
1	Norman MacKenzie (1966)	<i>All the academic disciplines which deal with men in their social context</i>	Semua disiplin akademik yang berkaitan dengan manusia dalam konteks sosial
2	National Science Foundation (1967)	<i>The Social sciences are intellectual disciplines that study man as a social being by means of the scientific method. It is their focus on man as a member of society and on the groups and societies that the forms, that distinguishes the social science from the physical and biological sciences</i>	Ilmu sosial didefinisikan untuk menelaah hubungan antar manusia yang begitu kompleks beserta organisasi kemasyarakatan.
2	Bernard Mausner (1979)	<i>The social science represent yet another to solve the puzzles inherent in the situation of man in society</i>	
3	Harold Kincaid (1996)	<i>Social science should describe how institution relate to and influence one another, how social structure develop and change, and how those institution and structures influence the fate of individuals</i>	
4	Ahmad Sanusi	Ilmu social terdiri dari disiplin disiplin ilmu sosial yang bertaraf akademis dan biasanya dipelajari pada tingkat perguruan tinggi, makin lanjut makin ilmiah	
5	Gross	Ilmu sosial merupakan disiplin intelektual yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial secara ilmiah, memusatkan manusia sebagai anggota masyarakat dan pada kelompok masyarakat yang mereka bentuk	
6	Nursid Sumaadmadja	Ilmu sosial adalah, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia baik secara perorangan maupun kelompok. Ilmu sosial mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat	

(Suswandari, 2012).

Berdasarkan berbagai pendapat dalam tabel tersebut di atas dapat ditarik suatu benang merah bahwa Ilmu Sosial adalah ilmu yang mengkaji perilaku manusia dalam

kehidupan kompleksnya sebagai anggota masyarakat. Perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat mencakup banyak aspek. Misalnya: aspek masa lalu, aspek sikap, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial, dan sebagainya dan dalam perkembangannya melahirkan berbagai disiplin ilmu dengan kajian khusus pada masing masing aspek. Lebih jelasnya cermati table berikut di bawah ini.

Tabel: 2.2
Cakupan dan Body of Knowledge Ilmu Sosial

No	Disiplin Ilmu Sosial	Cakupan Ilmu	Body of Knowledge
1.	Geografi	Mengkaji tentang tempat, lingkungan fisik dalam kehidupan. Misalnya tanah, air, bintang, laut, daratan, gunung, pegunungan, perkebunan, lahan, binatang dll	<ul style="list-style-type: none"> • Landsforms • Maps (charts, globes) • Map symbols • Directions • Time zones • Occupations • Location • Soil • Population • Mountains • Temperature • Animal domestication • Land use • Hemispheres • Irrigations • Regions • Scale of miles • Megalopolises • Races • Draphs and tables • Oceans
2.	Sejarah	Mengkaji aktivitas manusia di masa lalu. Kajian ini mengandung nilai moral dan menjadi pertimbangan dalam menentukan kebijakan di masa yang akan datang. <i>History make man be wise.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Change • Past • Values • Historical events • Time • Personal bias • Cultural bias • Century
3.	Ekonomi	Mengkaji aktivitas manusi dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Mulai dari <i>foodgathering</i> , <i>producing</i> sampai dengan industrialisasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Scarcity • Producers • Quantity demanded • Economics wants • Consumption • Wages • Buyers and sellers • Production • Public goods • Human capital • Exchange

No	Disiplin Ilmu Sosial	Cakupan Ilmu	Body of Knowledge
			<ul style="list-style-type: none"> • Interdependences • Good and services • Competition • Consumers • Division of labor • Medium of exchange • <i>Banks</i> • Money • Circular flow of income
4.	Politik	Mengkaji tentang kekuasaan, pola kekuasaan, sistem kenegaraan, hubungan antara kebijakan dengan kehidupan masyarakat.	<ul style="list-style-type: none"> • Power • Society • Nations • Political freedom • Majority rule • Laws • Legislators • Taxes • Autocracy • Monarchy • Dictatorship • Ideology • Communism • Capitalism • Institutions • Liberty • Governments • Responsibilities • Human rights • Democracy • Socialism • Dictatorship • Ideology • Communism • Capitalism • Institutions • Liberty • Governments • Responsibilities • Human rights • Democracy • Socialism
5.	Hukum	Mengkaji berbagai peraturan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	<ul style="list-style-type: none"> - Undang-undang dasar - Undang-undang - Peraturan-peraturan formal dari atas sampai bawah - Hak dan kewajiban - DII

No	Disiplin Ilmu Sosial	Cakupan Ilmu	Body of Knowledge
6.	Antropologi	Mengkaji tentang budaya mencakup ide, benda, seni serta seluruh pola pikir dalam kehidupan manusia.	<ul style="list-style-type: none"> • Clothing • Language • Customs • Ceremonies • Culture area • Patterns or residence • Subsistence activities • Borrowed traits • Nomadic societies • Agricultural societies • Foods • Body ornaments • Kinship patterns • Inheritance rules • Division of labor • Taboos • Enculturation • Art form • Acculturation • Rites of passage
7.	Sosiologi	Mengkaji tingkah laku manusia dan interaksinya dalam kehidupan, struktur kehidupan dan peran sosial yang dimainkan	<ul style="list-style-type: none"> • Groups • Socialization • Family • Society • Values • Ethnic groups • Social status • Population • Social classes • Functions • Social order • Violent behavior • Norms • Group conflicts • Stratification • Division of labor • Community • Discrimination • Social mobility • Social relationships • Social movements • Group pressure • Violent behavior • Norms • Group conflicts • Stratification • Division of labor • Community

No	Disiplin Ilmu Sosial	Cakupan Ilmu	Body of Knowledge
8.	Psikologi	Mengkaji tingkah laku individu dalam kehidupan sosial	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Learning</i> • Classical conditioning • Cognitive skills • Reward (reinforcements) • Perceptions • Instinctive behavior • Memory • Problem solving • Punishment • Stimuli • Sensations • Individual differences • Personality traits • Attitudes • Self-esteem • Emotions • Sex differences • Adjustment • Abnormal behavior • Assessment • Feeling • Self

(Suswandari, 2012).

Berdasarkan tabel tersebut menjadi semakin jelas bahwa kompleksitas kehidupan sosial manusia memiliki banyak dimensi aktivitas, yang dalam perkembangannya telah membangun berbagai kajian ilmu dengan objek kajian yang semakin terfokus. *Body of knowledge* Ilmu-Ilmu Sosial yang dimaksud membekali kita tentang berbagai dimensi utama pembahasan berbagai aspek kehidupan sosial manusia yang semakin terperinci. Hal ini akan mempermudah bagi kita guru IPS dalam mengembangkan pembelajaran IPS dalam proses pembentukan *social skill* siswa yang menjadi subjek dalam proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan.

C. Hakikat IPS dalam Pembelajaran di SD

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial (selanjutnya disebut PIPS) berawal dari istilah *social studies* yang berkembang di Amerika Serikat. Ditilik dari sisi *histories*-epistemologis, istilah *social studies* dipancarkan oleh Edgar Bruce Wesley tahun 1937 yang menjelaskan, "... *the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose*". (Barr, Barth, dan Shermish 1977). Dengan maksud bahwa *the social studies* adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Pengertian ini kemudian dibakukan dalam "*The united states of educationist standart terminology for curriculum and instruction* sebagai berikut: "*the social studies comprised of those aspects of history, economic, political science,*

sociology, anthropology, psychology, geography and philosophy which in practice are selected for instructional purposes in schools and colleges". Hal ini dapat diterjemahkan bahwa, *social studies* berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan filsafat yang dalam praktek diseleksi untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan di perguruan tinggi.

Bila ditarik jauh ke belakang, definisi *social studies* dirumuskan pertama kali oleh *committee on social studies on the national education association* dalam rangka reorganisasi pendidikan menengah oleh sebuah komisi *education* tahun 1916. Definisi tersebut adalah sebagai berikut: "*The social studies are understood to be those whose subject matter relates directly to the organization and development of human society and to man as a member of social groups*", yaitu *Social studies* sebagai sebuah kajian baru terus dikembangkan oleh para ahli yang tergabung dalam organisasi NCSS. Pada tahun 1992, oleh *the board of directors of national council for the social studies* dilakukan definisi baru sebagai berikut:

"Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion and sociology, as well as appropriate content from the communities, mathematics ..." The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Secara singkat dari uraian di atas dapat ditarik suatu benang merah bahwa ide dasar pengembangan *social studies* di Amerika Serikat adalah diarahkan agar para siswa yang datang dari berbagai latar belakang dapat memiliki spektrum pengalaman belajar dan pengalaman hidup yang luas untuk menjadi warga negara yang kompeten dari masyarakat demokratis dan berbeda secara kultural dalam suatu dunia yang saling bergantung. (Hermana Somantire, 2005:3)

Selanjutnya Lybarger (1991: dalam Samion Ar. 2002:19) menjelaskan bahwa "IPS masuk dalam kelompok kajian ilmu-ilmu sosial. "*The social studies taught as social science, reflective inquiry, citizenship transmission*". Ilmu sosial merupakan paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial atau PIPS bagian tertentu dan ilmu sosial untuk tujuan pendidikan.

Bagi sekelompok kecil ahli pendidikan di Indonesia, istilah IPS telah digunakan dalam kurikulum 1975, istilah yang digunakan bermacam-macam, antara lain ada yang menggunakan istilah Studi Sosial, ada yang menyebutnya dengan istilah Ilmu-Ilmu Sosial dan ada yang menamakannya dengan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang kemudian nama Ilmu Pengetahuan Sosial ini dibakukan untuk salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah di Indonesia sejak tahun 1976. Namun demikian, perlu diingat bahwa, ide awal istilah IPS berasal dari Amerika Serikat yang dikenal dengan *Social Studies*, pada tahun 1913 oleh sebuah komite yaitu *Committee of Social Studies*. Tujuan dari pendirian Komite

ini adalah sebagai wadah bagi para tenaga ahli yang berminat pada kurikulum Ilmu-Ilmu Sosial di tingkat sekolah dan ahli-ahli Ilmu sosial yang mempunyai minat sama.

Pengembangan konsep IPS di Indonesia, tidak memiliki kesamaan persis dengan konsep *Social Studies* yang dikembangkan di Amerika Serikat. Hal ini tidak lain karena kondisi struktur masyarakat yang sangat berbeda, termasuk di dalamnya perbedaan kondisi geografis dan budayanya. Beberapa definisi IPS dapat dicermati dalam tabel berikut di bawah ini.

Tabel 1.3
Definisi PIPS

No	Nama Ahli	Definisi IPS
1	<i>The National Herbart Society</i> papers of 1896-1897,	<i>Social Studies</i> sebagai <i>delimiting the social sciences for pedagogical use</i> (upaya untuk membatasi ilmu-ilmu sosial untuk penggunaan secara pedagogik).
2	"Statement of the Chairman of Committee on Social Studies" yang dikeluarkan oleh <i>Committee on Social Studies (CSS)</i> tahun 1913	<i>Social Studies</i> sebagai <i>a specific field to utilization of social sciences data as a force in the improvement of human welfare</i> (bidang khusus dalam pemanfaatan data-data ilmu-ilmu sosial sebagai tenaga dalam memperbaiki kesejahteraan umat manusia).
3	National Council for Social studies (NCSS)	<i>Social studies is the integrated study of social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provided coordinated, systematic study drawing upon such discipline as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally diverse, democratic society in an interdependent world</i> "
4	Mulyono, Tj	IPS adalah suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran Ilmu-Ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-Ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya.
5	Saidihardjo	IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pempusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik, hukum, dll.
6	Somantri	Pendidikan IPS dalam dua jenis yaitu Pendidikan IPS untuk persekolahan dan Pendidikan IPS untuk perguruan tinggi. Untuk pendidikan dasar dan menengah, Pendidikan IPS diartikan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Untuk perguruan tinggi, Pendidikan IPS diartikan sebagai seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

No	Nama Ahli	Definisi IPS
7	Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 37	Mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Pada bagian Penjelasan Pasal 37, dikatakan bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat
8	Permendiknas Nomor Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diebrikan mulai dari SD/MI sampai dengan SD/MTs/SDLB, yang mengkaji seperangkat fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. IPS memuat materi Sejarah, Geografi, Sosiologi dan Ekonomi. Dengan IPS ini peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

(Suswandari, 2012 diramu dari berbagai sumber)

Istilah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) merupakan istilah yang muncul untuk membedakan antara pendidikan pada tingkat pendidikan dasar (SD dan SMP) sampai dengan SMA dan lanjut pada jenjang pendidikan universitas. Dalam kepustakaan asing, istilah Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan istilah *Social Studies*, *Social Education*, *Social Studies Education*, *Social Science Education*, *Citizenship Education*, *Studies of Society and Environment*. Istilah yang lazim digunakan kemudian adalah istilah *social studies*.

Pengertian Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen Kurikulum 1975 yang mencantumkan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran untuk pendidikan dasar dan menengah. Pemikiran Ilmu Pengetahuan Sosial banyak terpengaruh oleh perkembangan pemikiran *Social Studies* dan *National Council for the Social Studies (NCSS)*.

Ruang lingkup materi IPS, tidak terlepas dari tiga aspek kehidupan manusia yaitu ruang, waktu, dan perjuangan hidup. Unsur ruang terkait dengan studi geografi yang memaparkan aktifitas dan peranan manusia dalam upaya beradaptasi dengan tantangan dan tawaran lingkungan alam dan manusia. Unsur waktu terkait dengan studi sejarah yang memaparkan peristiwa dan perubahan masyarakat, pengalaman manusia dari masa lampau untuk menjadi pelajaran pada masa sekarang dan akan datang. Unsur perjuangan hidup dan berbagai aktifitas yang berkaitan dengan upaya kebutuhan (ekonomi), struktur dan hubungan antar anggota masyarakat (sosiologi), tertib masyarakat (hukum), kekuasaan dan kewenangan (politik), hasil kebudayaan manusia (antropologi budaya), peristiwa masa lampau yang penting dan bermakna (sejarah), dan sistem berbangsa dan bernegara (kewarganegaraan).

E. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

PIPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah, dengan tanggung jawab utama membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dari nilai-nilai yang diperlukan

untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, baik tingkat lokal, nasional, maupun internasional. Banks (1985) menyebutkan tujuan PIPS adalah sebagai berikut: "... *help students develop reflective attachment to their nation state and a sense of kinship with tere global community ... to help to infenence public policy, ...to develop the ability to make reflective decisions... .*".

Selanjutnya NCSS, 1983 merinci tujuan pembelajaran *social studies* pada beberapa hal sebagai berikut:

- 1) *Social studies* sebagai mata pelajaran dari seluruh jenjang pendidikan.
- 2) Tujuan utamanya mengembangkan siswa menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi.
- 3) Konten pelajarannya digali dan diseleksi dari sejarah dan ilmu sosial, serta dalam banyak hal dari humaniora dan sains.
- 4) Pembelajarannya menggunakan cara-cara yang membangkitkan kesadaran pribadi, kemasyarakatan, pengalaman budaya dan pengalaman pribadi siswa.

Untuk meraih tujuan tersebut pada tahun 1970-an terjadi reorientasi tradisi *social studies* dalam empat dimensi yaitu: **pertama**, *social studies* sebagai sistem, **kedua**, misi utama *social studies* adalah pendidikan kewarganegaraan dalam suatu masyarakat yang demokratis, **ketiga**, sumber utama *social studies* adalah *social science* dan *humanities*, **keempat**, ditentukan orientasi dan strategi pembelajaran yang khusus untuk mencapai tujuan tersebut.

F. PIPS dalam Kurikulum Pendidikan di Indonesia

Konsep PIPS untuk pertama kalinya masuk dalam dunia persekolahan di Indonesia tahun 1972-1973, yaitu dalam kurikulum proyek perintis sekolah pembangunan (PPSP) IKIP Bandung (Udin, S. Winataputra, 2001:21). Tokoh-tokoh pendidikan yang terlibat dalam merumuskan PIPS dapat disebut antara lain: Achmad Sanusi, Noe'man Somantri, Achmad Kosasih Djahiri, dan Didik Suwardi dari IKIP Bandung. Kurikulum PPSP tersebut dianggap sebagai pilar pendidikan IPS, yaitu masuknya kesepakatan akademis tentang IPS ke dalam kurikulum sekolah. Pada tahap ini konsep IPS diwujudkan dalam tiga bentuk yaitu:

- 1) Pendidikan IPS teritegrasi dengan pendidikan kewarganegaraan.
- 2) Pendidikan IPS terpisah, istilah IPS hanya sebagai payung untuk mata pelajaran geografi, sejarah, ekonomi.
- 3) Pendidikan kewarganegaraan sebagai bentuk IPS khusus.

Konsep tersebut kemudian memberi inspirasi terhadap kurikulum 1975, yang ditampilkan dalam empat bentuk:

- 1) PMP menggantikan PKn yang mewadahi tradisi *citizensenp transimision*

- 2) PIPS terpadu untuk sekolah dasar
- 3) PIPS terkonfederasi untuk SMP yang menempatkan IPS sebagai konsep payung yang menaungi mata pelajaran geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi.
- 4) Pendidikan IPS terpisah yang mencakup mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi untuk SMA.

Kurikulum tersebut, tetap dipertahankan pada kurikulum 1984. Dengan berlakunya Undang-Undang Nomor. 2/1989 tentang pendidikan nasional muncul dua bahan kajian kurikuler pendidikan Pancasila dan PKn. Pada kurikulum 1994, diubah menjadi PPKn. Sementara kurikulum IPS tahun 2004 menekankan pada kajian seperangkat fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya dan lingkungannya, berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang. (Suyanto, 2005).

G. Landasan Pembelajaran IPS

Sebagai pembuka coba saudara ingat kembali apa yang saudara ketahui dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD dulu? Apakah sama dengan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan? Coba saudara buat komparasi apa saja yang dipelajari dari kedua jenis pendidikan tersebut mulai dari SD hingga SMA (Suswandari, Modul Diklat Guru IPS SMP PPGTK DKI Jakarta, 2013). Cermatilah tabel berikut di bawah ini.:

Tabel 2.4
Komparasi Tujuan Pembelajaran PKn dan PIPS

No	PKn	PIPS
1	Pemahaman tentang demokrasi dan nilai-nilai kewarganegaraan, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> a. Identitas nasional b. Konstitusi negara c. Nilai-nilai kewarganegaraan d. Hak dan tanggung jawab warga Negara 	Pengetahuan dan pemahaman budaya, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> a. Masa lampau (sejarah) b. Tempat tinggal (geografi) c. Cara memenuhi kebutuhan (ekonomi) d. Sistem kekuasaan (politik) e. Budaya (antropologi) f. Interaksi (sosiologi)
2	Warga negara demokratis dan bertanggung jawab.	Warga negara berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri.
3	Rasa kebangsaan dan cinta tanah air.	Pengetahuan, pemahaman, kemampuan melakukan analisis pada berbagai masalah sosial dari lingkungan terdekat, dan lain-lain.

Sampai saat ini di Indonesia, istilah Studi Sosial, Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Ilmu Sosial, atau Pendidikan IPS dalam konteks pendidikan sering dikemukakan tanpa memperhatikan esensi perbedaan pada masing-masing istilah tersebut. Pada lingkup

sekolah, istilah IPS digunakan untuk menyebut salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) mulai dari kelas satu sampai dengan kelas enam dan di jenjang Sekolah Menengah Pertama dari kelas satu sampai kelas tiga. Istilah IPS yang digunakan untuk menyebut beberapa mata pelajaran seperti Sejarah, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi dan Geografi ada pada Sekolah Dasar. Sedangkan pada jenjang sekolah menengah atas, khususnya menengah umum (SMU), istilah IPS digunakan untuk menunjuk kelompok mata pelajaran pada program pengajaran umum yakni mata pelajaran Ekonomi, Geografi, Sejarah, dan Sosiologi. Selain juga digunakan untuk menyebut salah satu program pengajaran khusus di SMU selain IPA dan Bahasa.

Pendidikan IPS sebagai mata pelajaran (Sapriya, 2009: 15) seyogyanya memiliki landasan dalam pengembangan, baik sebagai mata pelajaran maupun sebagai disiplin ilmu. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan alasan kuat tentang pengembangan struktur, metodologi dan pemanfaatan PIPS sebagai bahan ajar di SD khususnya. Adapun landasan yang dimaksud dalam pandangan Sapriya (2009) meliputi beberapa hal sebagai berikut:

Tabel 2.5
Landasan dan Konten Pendidikan IPS

No	Landasan	Konten
1.	Filosofis	Memberikan gagasan dan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan objek kajian yang ditekuninya secara ontologism, bagaimana cara, proses atau metode yang membangun PIPS hingga penentuan benar/salah, valid/tidak valid (epistemologis). Termasuk aspek aksiologisnya yang menyangkut tujuan dan fungsi IPS dalam kehidupan praktis manusia.
2	Ideologis	Sebagai gagasan mendasar untuk memberikan pertimbangan dan menjawab pertanyaan: (1) Bagaimana keterkaitan antara <i>das sein</i> dan <i>das sollen</i> PIPS dalam konteks pendidikan, (2) Bagaimana keterkaitan teori pendidikan dengan hakikat praksis etika, moral, politik dan norma-norma perilaku dalam mengembangkan Pendidikan IPS.
3	Sosiologis	Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kepentingan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori PIPS sebagai mata pelajaran di SD.
4	Antropologis	Memberikan sistem gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem, dan struktur pendidikan dari disiplin ilmu yang relevan dengan pola sistem dan struktur kebudayaan, perilaku manusia yang kompleks. Landasan ini memberikan gambaran tentang dasar sosio kultural masyarakat terhadap struktur PIPS sebagai materi pembelajaran di sekolah dalam proses perubahan sosial yang konstruktif.
5	Kemanusiaan	Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses pendidikan. Landasan ini sangat penting, karena pada dasarnya pendidikan merupakan proses memanusiakan manusia.
6	Politis	Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan dari Pendidikan IPS. Peran dan keterlibatan pemerintah dalam landasan ini sangat besar sehingga pendidikan tidak mungkin steril dari tangan birokrasi.

No	Landasan	Konten
7	Psikologis	Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cara Pendidikan IPS membangun struktur tubuh disiplin ilmu pengetahuannya, baik dalam tataran personal maupun komunal berdasarkan entitas psikologisnya.
8	Religius	Memberikan sistem gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika, dan moral yang menjadi roh dalam keseluruhan bangunan Pendidikan IPS. Landasan religius ini menghendaki adanya keseimbangan antara pengembangan materi yang bersumber dari <i>intraceptive knowledge</i> dan <i>extraceptive knowledge</i> .

Berdasarkan tabel di atas, perlu diketahui bahwa penggunaan istilah IPS pada lingkup sekolah hanya sebagai label pada suatu mata pelajaran atau program pengajaran di sekolah belum menunjuk pada makna yang esensial secara substantif. IPS secara substantif akan dapat meneguhkan posisi IPS dalam konteks ilmu pengetahuan. Berdasarkan kajian literatur, ilmu-ilmu sosial (*social sciences*) merupakan program kajian terhadap fenomena atau peristiwa yang terjadi dalam masyarakat dengan segala implikasi sosialnya dengan metode penelitian ilmiah. Sedangkan pendidikan Ilmu Sosial di sekolah (*social science education*) atau Ilmu Pengetahuan Sosial (*social studies*) merupakan program pendidikan di jenjang pendidikan dasar (SD dan SMP) yang berisi pengetahuan sosial yang sesuai dengan jenjang sekolah dimaksud (Dekker, 1995:2).

Dengan demikian, berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, maka antara Ilmu-Ilmu Sosial dan Pendidikan Ilmu Sosial di sekolah atau IPS memang terjalin hubungan, terutama berkenaan dengan sumber materi bagi program pendidikan IPS di sekolah yang berasal dari materi kajian Ilmu-Ilmu Sosial. Untuk tujuan program pendidikan itu sendiri, materi Ilmu Sosial yang begitu luas perlu di seleksi, dipilah sesuai dengan relevansinya bagi kepentingan pendidikan IPS di sekolah.

H. Karakteristik Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Berbeda dengan Ilmu Ekonomi, Geografi, Sejarah, Hukum, Politik dan lain-lain, istilah Pendidikan Ilmu Sosial boleh dikatakan memang unik, karena berakar dalam berbagai disiplin Ilmu Sosial dan harus direkayasa untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam *nomenclature* Filsafat Ilmu belum ditemukan sub disiplin Pendidikan Ilmu Sosial yang dalam kepustakaan SSEC dan NCSS disebut *Social Science Education* dan *Social Studies*. Belum diketemukannya nama Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) ini dimungkinkan karena IPS dilihat sebagai program pendidikan bukan sebagai disiplin ilmu. Bahkan menurut Numan Somantri (dalam Mukminan, 2006) dinyatakan bahwa IPS tidak bisa dikembangkan sebagai suatu *body of knowledge*, karena selain bidang ini unik, juga masih dihadapkan pada persoalan yang ada dalam berbagai forum diskusi tentang Pendidikan IPS di kalangan para ahli. Selain itu, Pendidikan IPS juga memiliki objek telaah yang sangat luas dengan unsur-unsur yang harus berintegrasi dan bersimbiosis yang akan melahirkan Pendidikan Ilmu Sosial.

IPS sebagai suatu mata pelajaran dalam proses pendidikan di sekolah menjadi wahana dan alat bagi siswa untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut (Suyanto, 2010):

- a. Siapa diri saya di tengah atau dihadapan orang lain?
- b. Pada masyarakat apa saya berada?
- c. Persyaratan apa yang diperlukan diri saya untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa?
- d. Apakah artinya menjadi anggota masyarakat, bangsa dan negara?
- e. Bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu berikutnya?
- f. Peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat?
- g. Memiliki sikap mental positif terhadap segala ketimpangan dan terampil mengatasinya?

Adapun berbagai persoalan yang terkait dengan pembelajaran IPS di Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Sifat pembelajaran masih parsial.
- b. Belum ada guru IPS yang dibentuk berdasarkan keahlian bidang IPS yang ada guru bidang studi, seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi.
- c. Model pembelajaran masih konvensional dan diajarkan secara terpisah.
- d. Menempatkan materi IPS sebagai bagian terintegrasi atau tetap menempatkan mata pelajaran dalam rumpun IPS sebagai bagian terpisah.
- e. Para perencana IPS masih dihadapkan pada beberapa asumsi dan perbedaan tentang ontologi dan epistemologi IPS.
- f. Sekat keilmuan masih relative kuat dan reflektifitas keilmuan belum membudaya.
- g. Siap menyulitkan guru IPS dengan penguasaan konsep dan metodologi yang lintas batas keilmuan yang lentur dan materi yang luas bukan sesuatu yang mudah.
- h. Integrasi hanya terjadi pada proses *scoring* hasil belajar.
- i. Sulit menjabarkan tujuan pembelajaran IPS secara konsisten.
- j. Situasi pembelajaran IPS sangat kompleks karena proses pembelajaran berpacu dengan proses sosial yang terus berkembang.
- k. Beberapa topik pembelajaran IPS seolah tidak terkait dengan realitas kehidupan sosial anak. Materi yang ada cenderung sebagai potongan kisah yang terpisah dan bersifat statis. (Makalah Seminar IPS, 2006)

I. Struktur Keilmuan PIPS

Sebagaimana telah dikemukakan terdahulu, bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Studies*) adalah bahan kajian yang bersifat terpadu, merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, yang diorganisir dan disajikan secara pedagogis serta psikologis untuk pendidikan sekolah dasar. Pendidikan

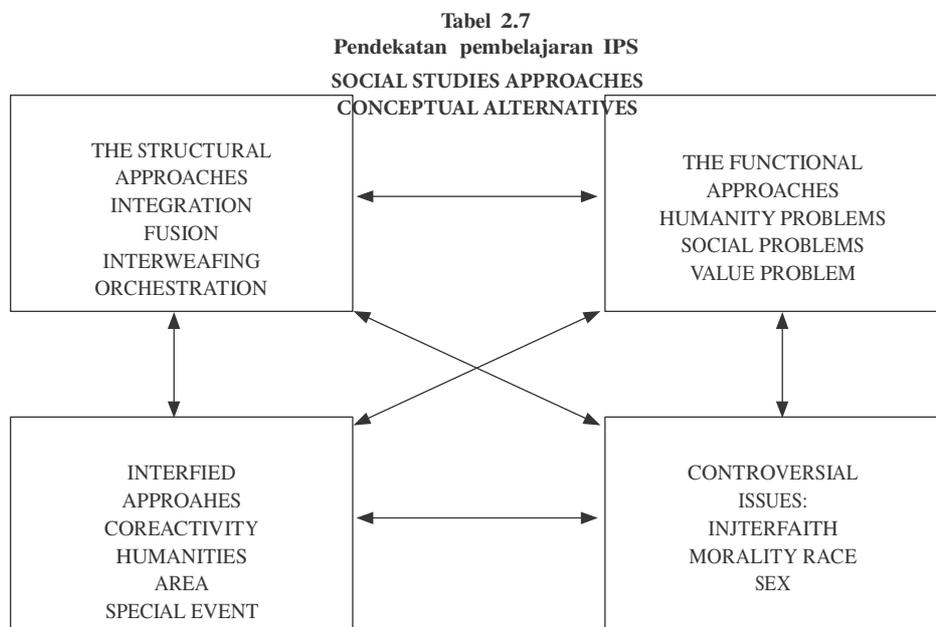
ilmu sosial berisi sejumlah konsep dan keterampilan dari disiplin sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan politik yang diintegrasikan melalui topik-topik dari yang dekat dengan lingkungan anak sampai yang makin menjauh dan meluas hingga kesejagatan.

Isi atau materi pendidikan ilmu pengetahuan sosial diambil atau dipilih dari bagian-bagian pengetahuan atau konsep ilmu-ilmu sosial (*social sciences*) yang disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan usia siswa. Dengan demikian, ilmu-ilmu sosial merupakan sumber materi Pendidikan IPS. Karena cakupan yang luas dan sifatnya multi dimensional maka kajian terhadap Pendidikan IPS menjadi sangat kompleks. Pendidikan IPS menggumuli berbagai aspek yang dibahas oleh ilmu-ilmu sosial antara lain: antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi. Struktur materi Pendidikan IPS, dikembangkan dan disusun menggunakan model "*The Widening Horizon or Expanding Environments Curriculum*". Adapun struktur pengetahuan (*The Structure of Knowledge*) Pendidikan IPS mencakup: (a) fakta, (b) konsep, dan (c) generalisasi. Lebih lengkapnya tentang ilmu sosial sebagai pembangun struktur Pendidikan IPS dapat dicermati dalam tabel berikut di bawah ini (Sapriya, 2009).

Tabel 2.6
Stuktur Pendidikan IPS

Tradisi Perubahan Kontinuitas Konflik Kooperasi Nasionalisme Kolonialisme Imperialisme Revolusi	Perilaku Kerja kelompok Hubungan antar kelompok Persepsi Fungsi individu Keragaman Pengembangan	Lokasi Pola ruang Jarak Saling Wilayah Distribusi Lingkungan Perubahan Tempat Difusi budaya	Budaya Tradisi Keyakinan Akulturasi Kekerabatan Adaptasi Ritual Perubahan Budaya Etnosentris
SEJARAH	PSIKOLOGTI	GEOGRAFI	ANTROPOLOGI
PENDIDIKAN IPS			
POLITIK	SOSIOLOGI	EKONOMI	
Pengambilan keputusan Ototitas Kekuasaan Negara Konflik Keadilan Hak Asasi Manusia Tanggung jawab Demokrasi	Masyarakat Sosialisasi Peran Status Stratifikasi Social Norma dan sanksi Nilai Konflik sosial Mobilitas sosial Otoritas	Produksi Distribusi Spesialisasi Pembagian kerja Konsumsi Kelangkaan Permintaan Penawaran Saling ketergantungan teknologi	

Memperhatikan bagan di atas, maka pembelajaran IPS di SD membutuhkan variasi pendekatan yang khas. Berbagai pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS dapat diperhatikan pada tabel berikut (Udin, 2006) di bawah ini.



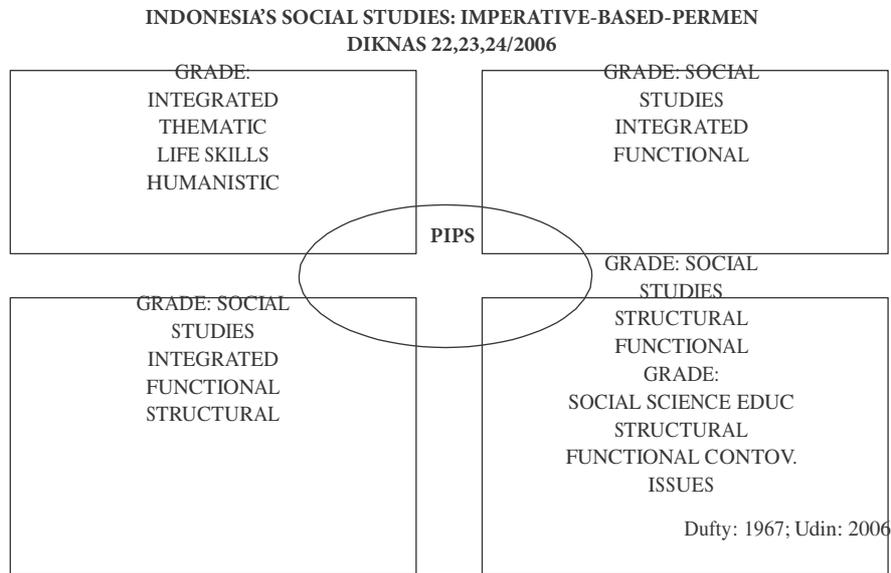
Dufty: 1967; Udin: 2006

(Udin, 2007)

Berdasarkan tabel di atas terdapat empat pendekatan dalam pembelajaran IPS, yakni sebagai berikut:

- a. Pendekatan struktural, bahwa pembelajaran IPS disajikan dalam bentuk integrasi atau fusi.
- b. Pendekatan fungsional, bahwa pembelajaran IPS disajikan dalam sentuhan kemanusiaan dengan mengedepankan masalah-masalah sosial dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
- c. Pendekatan *interfiled*, bahwa pembelajaran IPS yang diselenggarakan mengarah pada aktivitas utama kemanusiaan dan wilayah-wilayah khusus.
- d. Pendekatan kontroversial, bahwa pembelajaran IPS diselenggarakan dengan menghadirkan isu-isu kontroversial dengan memperhatikan jenis kelamin, ras, moralitas, dan sebagainya.

Tabel 2.8
Pembelajaran IPS berdasarkan Permen Diknas No 22, 23 dan 24 Tahun 2004



(Udin, 2007)

Tabel 2.8 di atas menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di SD diberikan dengan pendekatan terpadu (*integrated*), fungsional dan struktural. Pendekatan fungsional mengarah pada penekanan pada dimensi kemanusiaan yang muncul dalam masalah masalah sosial yang ada dengan menemukan makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya, dalam standar 20 standar kompetensi mata pelajaran IPS SD dari kelas VII sampai dengan kelas IX terdapat beberapa kompetensi yang dapat dikembangkan dalam tema-tema kemanusiaan dan nilai nilai kehidupan yang harus dikembangkan. Secara Struktural materi IPS diberikan secara terintegrasi dengan pendekatan inter dan multi disiplin dalam Ilmu Sosial sesuai dengan tingkat perkembangan psikologis siswa SD.

J. Nilai-nilai dalam Pembelajaran IPS

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang dilahirkan dari konsep *social studies* merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam upaya *carakter building* suatu bangsa, termasuk Indonesia. *Social studies* dikatakan juga sebagai wahana pendidikan nilai, sikap dan watak yang tercermin dalam sikap warga negara yang patriotik mencintai tanah airnya dan selalu menyadari akan keberadaannya dengan bangsa lain, warga negara yang mampu berpikir

ilmiah, warga negara yang mampu mengambil keputusan secara demokratis, warga negara yang peka terhadap berbagai masalah sosial dan warga negara yang mampu hidup sesuai dengan jaman.

Pada umumnya masyarakat beranggapan bahwa mata pelajaran IPS dan/atau guru IPS, merupakan mata pelajaran hafalan dan/atau guru yang mengajar IPS adalah guru yang tidak berprestasi. Anggapan tersebut terutama jika dibandingkan dengan mata pelajaran dan/atau guru MIPA. Hal tersebut tercermin dari pandangan orang tua, sikap dan perhatian siswa, dan pandangan guru non IPS terhadap mata pelajaran IPS. Kenyataan seperti ini hendaknya menjadi perhatian semua pihak, bahwa pendidikan secara luas memiliki tujuan sempurna dengan tidak memihak pada salah satu ilmu manapun. Dalam kaitan ini Udin (2007) mengemukakan tentang prinsip-prinsip pendidikan sebagai berikut:

- a. Demokratis, berkeadilan, tidak diskriminatif.
- b. Sistemik, terbuka, multi makna.
- c. Sebagai pembudayaan dan pemberdayaan.
- d. Memberi keteladanan, membangun kemauan, mengembangkan kreativitas.
- e. Memberdayakan semua komponen masyarakat.
- f. Relevan dengan kebutuhan kehidupan (*wheel of basic human activities*)
- g. Menyeluruh dan berkesinambungan (*integrated*)
- h. Belajar sepanjang hayat (*enculturation, learning to be, learning to live together*)
- i. Seimbang antara kepentingan nasional dan daerah (*multicultural, civic culture Indonesia*)

Prinsip-prinsip di atas menyiratkan bahwa pembelajaran IPS yang diberikan melalui proses pembelajaran di SD memiliki tujuan yang sangat berat terkait dengan pembentukan karakter bangsa melalui penanaman nilai-nilai manusia dan kemanusiaan yang terkandung di dalamnya.

Pada hakikatnya, nilai merupakan sesuatu yang berharga, karena di dalamnya terkandung seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir atau bertindak (Sapriya, 2009: 53). Seperangkat nilai dalam kehidupan bermasyarakat diperoleh sebagai hasil pergaulan atau komunikasi antar individu dalam kelompok. Misalnya: keluarga, himpunan keagamaan, persatuan/organisasi profesi dari mereka yang memiliki satu tujuan. Nilai menjadi sesuatu yang dihargai dan akhirnya menjadi salah satu tujuan dalam kehidupan manusia dalam masyarakatnya. Jenis nilai antara lain:

- a. Kegunaan barang yang disebut dengan nilai ekonomi.
- b. Keyakinan yang berkaitan dengan persoalan psikologi manusia.
- c. Norma sosial yang berkaitan dengan nilai sosial dalam masyarakat.
- d. Budaya berkaitan dengan persoalan budaya.
- e. Kepentingan yang berkaitan dengan politik
- f. Keyakinan agama berkaitan dengan agama yang dianut.

Sumber sumber nilai dalam kehidupan manusia dapat disebutkan antara lain: agama, keluarga, lingkungan, pergaulan sekolah, dan sebagainya. Dalam kehidupan bermasyarakat nilai berfungsi untuk menuntun perilaku dalam mencapai standar tertentu, seperti berharga, keindahan, kebaikan dan nilai-nilai yang ideal lainnya. Derajat kepemilikan nilai dapat dilihat secara personal dan sosial. Nilai personal yaitu nilai yang berkaitan dengan aktivitas individu, misalnya prestasi belajar, kemandirian, disiplin diri dan sebagainya. Sedangkan nilai sosial bersifat interpersonal misalnya solidaritas, kerjasama, empati, simpati, toleransi, kepercayaan, ramah tamah, suka menolong dan sebagainya. Sehubungan dengan hal tersebut, Pendidikan IPS diberikan di sekolah dasar, terkait dengan upaya transformasi nilai, sikap dan perilaku dalam upaya mengembangkan potensi manusia melalui bimbingan, pembelajaran dan pelatihan sehingga dapat berperan secara tepat sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Secara umum, konteks nilai dalam Pendidikan IPS terdiri atas:

1. Nilai Substantif

Nilai Substantif yaitu keyakinan yang telah dipegang oleh seseorang dan umumnya hasil belajar. Setiap orang memiliki keyakinan yang berbeda-beda sesuai dengan keyakinannya tentang sesuatu hal. Misalnya seorang anggota keluarga akan berbeda pandangannya terhadap nilai hidup berkeluarga. Hal ini tergantung pada pada kondisi atau iklim keluarga masing-masing. Contoh ada kondisi keluarga yang harmonis, yang ditandai dengan interaksi saling menghargai, bertutur kata halus, disiplin, dan sebagainya. Tetapi ada juga keluarga yang serba kaku, yang ditandai dengan cara bertutur kata kasar, saat berbicara saling membentak dan sebagainya. Dalam hal ini Pendidikan IPS memiliki peran besar dalam proses transformasi nilai yang dimaksud. Melalui Pendidikan IPS siswa diajarkan tentang keragaman nilai dan mereka memiliki pemahaman tentang isi dan implikasi dari nilai-nilai yang dimaksud. Dengan belajar nilai substantif siswa hendaknya terampil dalam mengenal dan menganalisis kedudukan nilai dari aneka ragam kelompok masyarakat dengan mengajukan pertanyaan sebagai berikut:

- Apa yang dilakukan oleh kelompok, individu, bangsa saat ini atau pada masa lalu?
- Apa alasan mereka?
- Pertunjukan apa yang penting bagi mereka?
- Apabila memiliki jabatan tertentu apa yang akan dilakukan?

2. Nilai Prosedural

Nilai prosedural yang perlu dilatih atau dibelajarkan melalui Pendidikan IPS antara lain: nilai kemerdekaan, toleransi, kejujuran, menghormati kebenaran, dan menghargai pendapat orang lain. Nilai-nilai kunci ini merupakan nilai yang akan menyokong timbulnya masyarakat demokratis, seperti toleran terhadap pendapat yang berbeda, menghargai bukti yang ada, kerjasama, dan menghormati pribadi orang lain



Berdasarkan dua jenis nilai tersebut, maka Pendidikan IPS hendaknya mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan, merefleksikan, dan mengartikulasikan nilai-nilai yang dianutnya. Siswa dibasakan untuk untuk mengambil posisi nilai mana yang akan dianutnya tanpa paksaan, atau menanggukuhkan keputusan dan tetap tidak mengambil keputusan. Dengan kata lain siswa didorong untuk bersiap diri membenarkan posisinya, mendengarkan kritikan yang ditujukan pada dirinya dan atau mengubah keputusan bila ada pertimbangan lain.





42





Bab 3

INOVASI PEMBELAJARAN

A. Berbagai Hal yang Berkaitan dengan Konsep Inovasi

1. Pengertian Inovasi

Istilah inovasi berasal dari kata *innovation* yang menurut Everett S. Rogers (1995: 11) disebut sebagai “...*is an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or other unit of adaption....*”. Pada konteks yang lain Abdul Aziz Wahab (2007) dalam salah satu kuliahnya menyampaikan bahwa *innovation is a species of genus “change”, useful to define innovation as a deliberate novel, specific change which is thought to be more effectcacious in accomplishing the goal of system.*

Pandangan ini mendeskripsikan bahwa inovasi sebagai sebuah ide, praktek atau kebiasaan pada sesuatu objek yang dirasakan sebagai sesuatu yang baru yang secara individual dapat diadopsi dari unit-unit lain. Inovasi merupakan suatu bagian dari perubahan, sekaligus pembaruan, akan tetapi tidak selalu baru bagi orang tertentu, tapi baru bagi orang lain tergantung pada konteks mana inovasi itu disebarkan. Siapa yang melakukan inovasi menjadi faktor penting untuk menentukan inovasi itu dapat menyebar atau tidak di dalam suatu sistem kehidupan masyarakat.

Secara sederhana inovasi menggambarkan sejauh mana upaya manusia dan perilakunya untuk mengadakan perubahan menuju sesuatu yang baru dengan langkah-langkah yang teratur dari waktu ke waktu dengan memanfaatkan penemuan-penemuan yang sudah ada atau melakukan penemuan baru. Corak baru yang dilahirkan melalui suatu inovasi secara individual dirasakan untuk menentukan/melakukan reaksi mereka terhadap perubahan. Jika ide ini merupakan ide yang baru atau sesuatu yang baru, maka disebut sebagai inovasi. Sesuatu yang baru ini mencakup ilmu pengetahuan, kepercayaan atau keputusan yang akan diadopsi oleh masyarakat pengguna. Dengan demikian, menjadi

semakin jelas bahwa inovasi merupakan suatu ide baru sebagai reaksi terhadap perubahan teknologi, kepercayaan dan pandangan-pandangan lain yang dihadapi oleh umat manusia. Inovasi merupakan tuntutan hidup seiring dan searah dengan perubahan kebutuhan manusia. Tanpa inovasi kehidupan manusia tidak variatif dan menggambarkan adanya stagnasi yang sangat merugikan bagi manusia itu sendiri. Dengan dibekali akal, budi, motivasi dan keinginan untuk maju manusia terus melakukan inovasi untuk melengkapi kehidupannya.

Keterkaitannya dengan persoalan pendidikan, inovasi pendidikan merupakan kemutlakan, karena proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses-proses sosial yang lain. Sementara itu, realitas sosial manusia terus mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi serta perkembangan dan perubahan sosial yang lainnya. Sebagai kegiatan/aktivitas yang erat dengan pembentukan karakter manusia, proses pendidikan tidak mungkin tidak dipengaruhi oleh perubahan dan perkembangan teknologi dan struktur dan masalah sosial yang lain. Oleh karena itu, munculnya ide-ide baru dalam proses pendidikan merupakan suatu kewajaran. Misalnya ide baru dalam perencanaan pembelajaran, manajemen pendidikan dan ladsan filosofis pendidikan. Dengan kata lain inovasi pendidikan berjalan seiring dengan perubahan dan kebutuhan akan karakter peserta yang ideal dengan tuntutan zaman yang menyertainya.

2. Pengertian *Discovery*, *Invention*, dan *Innovation*

"Discovery", "invention", dan "innovation" dapat diartikan dalam bahasa Indonesia "penemuan", maksudnya ketiga kata tersebut mengandung arti ditemukannya sesuatu yang baru, baik sebenarnya barangnya itu sendiri sudah ada lama kemudian baru diketahui atau memang benar-benar baru dalam arti sebelumnya tidak ada. Demikian pula mungkin hal yang baru itu diadakan dengan maksud untuk mencapai tujuan tertentu. Inovasi dapat menggunakan diskoveri atau invensi.

Diskoveri (*discovery*) adalah suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika itu sudah lama ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492, maka dikatakan Columbus menemukan benua Amerika, artinya orang Eropa yang pertama menjumpai benua Amerika.

Invensi (*invention*) adalah suatu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru. Misalnya penemuan teori belajar, teori pendidikan, teknik pembuatan barang dari plastik, mode pakaian, dan sebagainya. Tentu saja munculnya ide atau kreativitas berdasarkan hasil pengamatan, pengalaman, dari hal-hal yang sudah ada, tetapi wujud yang ditemukannya benar-benar baru.

Inovasi (*innovation*) ialah suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat),

baik itu berupa hasil *invention* maupun *diskoveri*. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

Agar memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang pengertian inovasi dan juga guna memperluas wawasan perhatian, beberapa definisi inovasi yang dibuat para ahli (sebagaimana di kutip oleh (Idris HM Noor, 2005) dikemukakan di bawah ini:

- 1) *An innovation is an idea for accomplishing some recognition social and in a new way or for a means of accomplishing some social* (Donald P. Ely 1982, Seminar on Educational Change).
- 2) *An innovation is any idea, practice, or mate artifact perceived to be new by the relevant unit of adopt. The innovation is the change object. A change is the altera in the structure of a system that requires or could be required relearning on the part of the actor (s) in response to a situation. The requirements of the situation often involve a res to a new requirement is an inventive process producing an invention. However, all innovations, since not everything an individual or formal or informal group adopt is perceived as new.* (Zaltman, Duncan, 1977:12)
- 3) *The term innovation is usually employed in three different contexts. In one context it is synonymeus with invention; that is, it refers to a creative process whereby two or more existing concepts or entities are combined in some novel way to produce a configuration not previously known by the person involved. A person or organization performing this type of activity is usually said to be innovative. Most of the literature on creativity treats the term innovation in this fashion.* (Zaltman, Duncan, Holbek, 1973:7)
- 4) *Innovation is the creative selection, organization and utilization of human and material resources in new and unique ways which will result in the attainment of a higher level of achievement for the defined goals and objectives.* (Huberman, 1973:5)
- 5) *Innovation is a species of the genus "change". Generally speaking it seems useful to define an innovation as a deliberate, novel, specific change, which is thought to be more efficacious in accomplishing the goal of system. From the point of view of this book (innovation in education), it seem helpful to consider innovations as being willed and planned for rather than as accruing haphazardly.* (Matthew B. Miles, 1964:14).
- 6) *An innovation is an idea, practice, or object that is perceived as new by an individual or other unit of adoption. It matters little, so far as human behavior is concerned, whether or not an idea is "objectively" new as measured by the lapse of time since its first use or discovery. The perceived newness of the idea for the individual determines his or her reaction to it. If the idea seems new to the individual, it is an innovation.* (M. Rogers, 1983:11).

Dari beberapa definisi inovasi yang dibuat para ahli tersebut, dapat diketahui bahwa tidak terjadi perbedaan yang mendasar tentang pengertian inovasi antara satu dengan yang lain. Jika terjadi ketidaksamaan hanya dalam susunan kalimat atau penekanan maksud, tetapi pada dasarnya pengertiannya sama. Semua definisi tersebut menyatakan bahwa

inovasi adalah suatu ide, hal-hal yang praktis, metode, cara, barang-barang buatan manusia, yang diamati atau dirasakan sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau kelompok orang (masyarakat). Hal yang baru itu dapat berupa hasil invensi atau diskoveri, yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan masalah.

B. Inovasi dan Modernisasi

Pada waktu membicarakan inovasi sering orang mengajukan pertanyaan tentang modernisasi, karena antara keduanya tampak persamaan yaitu kedua-duanya merupakan perubahan sosial. Agar dapat mengetahui apa perbedaan dan juga kaitan antara inovasi dan modernisasi, perlu dipahami apa inovasi dan apa modernisasi, baru kemudian dicari kaitan antara keduanya. Inovasi telah dibicarakan maka sekarang dibicarakan modernisasi. Istilah (*term*) “modern” mempunyai berbagai macam arti dan juga mengandung berbagai macam tambahan arti (*connotations*). Istilah modern ini digunakan tidak hanya untuk orang-orang tetapi juga untuk bangsa, sistem politik, ekonomi lembaga seperti rumah sakit, sekolah, perguruan tinggi, perumahan, pakaian, serta berbagai macam kebiasaan. Pada umumnya kata modern digunakan untuk menunjukkan terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik, lebih maju dalam arti lebih menyenangkan, lebih meningkatkan kesejahteraan hidup. Dengan cara baru (modern) sesuatu akan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan. Misalnya dalam perkembangan transportasi, karena kuda lebih modern daripada gerobak yang ditarik orang, tetapi mobil lebih modern daripada kereta kuda, pesawat lebih modern daripada mobil. Jadi “modern” dari satu segi dapat diartikan sesuatu yang baru dalam arti lebih maju atau lebih baik daripada yang sudah ada. Baik dalam arti lebih memberikan kesejahteraan atau kesenangan bagi kehidupan.

Eissenstadt menjelaskan bahwa menurut sejarahnya modernisasi adalah proses perubahan sistem sosial, ekonomi, dan politik, yang telah berkembang di Eropa Barat dan Amerika Utara dari abad ke 17 sampai abad ke 19, dan kemudian telah berkembang pula di berbagai Negara di Eropa. Dalam abad ke 19 dan 20 berkembang pula ke Amerika Selatan, Asia, dan Afrika. Proses perkembangan atau perubahan itu berlangsung secara bertahap, dan tidak semua masyarakat berkembang dalam tahap urutan yang sama. Jadi modernisasi pada dasarnya merupakan proses perkembangan, secara kebetulan Eropa Barat dan Amerika Utara telah berkembang lebih dahulu, dan sekarang bangsa dari dunia ketiga sedang berjuang untuk menyamakan diri mencapai status kehidupan modern. Dengan kata lain modernisasi adalah bekerja sama dengan dunia dengan maksud agar dapat meningkatkan hal-hal yang esensial dalam kehidupan, walaupun mungkin juga terjadi kekacauan atau perpecahan. (M. Francois Abraham, 1980:4). Agar lebih jelas dan lebih luas wawasan serta pemahaman kita tentang pengertian, batasan atau definisi modernisasi, perhatikan beberapa definisi atau pengertian modernisasi yang dikemukakan para ahli (sebagaimana dikutip oleh Idris HM Noor, 2005) berikut di bawah ini.

- 1) Moore. *What is involved in modernization is a “total transformation of a traditional or pre-modern society into the types of technology and associated social organization that characterize the “advanced” economically prosperous, and relatively politically stable nations of the western world. But what exactly does (or should) modernization mean?. Unquestionably, the people of the third world nations tend to know very well that people in industrialized societies have a higher standard of living, and they tend to want better services (such as education, and medical care) and more material wealth. Unquestionably, too, the masses and the leaders in these countries want political and economic equality with the other nations of the world.* (Donald P Ely, 1982, Seminar on Educational Change)
- 2) Everett Rogers. *Modernization in the process by which individuals change from a traditional way of life to a more complex, technologically advanced, and rapidly changing style of life.* (Francis Abraham, 1980:5).
- 3) Black. *Modernization is the process by which historically evolved institutions are adapted to the rapidly change functions that reflect the unprecedented increase in man's knowledge, permitting control over his environment, that accompanied the scientific revolution* (Francis Abraham, 1980:5).
- 4) Lerner. *Modernization is simply “ a secular trend unilateral direction from traditional to participant life ways”.* (Francis Abraham, 1980:5)
- 5) Marion Levy, *takes “the measure of modernization the rational inanimate to animate source of power. The higher that ratio, higher is the degree of modernization”.* (Francis Abraham, 1980:5)
- 6) And Chodak *identifies three types of modernization, named (1) Industrial modernization which arises out of the necessity, (2) Acculturative modernization which is the creation of semi-developmental, buffer culture, which result from the superposition of the foreign culture on the traditional culture; (3) Induced modernization which consists of organized effort aimed at infrastructure building and planned socio-economy development.* (Francis Abraham, 1980:5)
- 7) Inkeles, *described modernity in terms of a number of psychological variables that constitute a kind of mentality characteristic the typical modern man* (Francis Abraham, 1980:5)

Dari beberapa definisi atau pendapat tentang modernisasi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa semuanya sependapat modernisasi adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (yang belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industri yang sudah modern). Di antara tanda-tanda masyarakat yang sudah maju (modern) ialah bidang ekonomi telah makmur, bidang politik sudah stabil, terpenuhi pelayanan kebutuhan pendidikan dan kesehatan. Perbedaan rumusan definisi modernisasi antara para ahli tersebut hanya perbedaan penekanan. Ada yang menekankan pada perubahan sosial secara menyeluruh, seperti

yang dikemukakan More, Black, and Chodak, mereka ini mengartikan modernisasi sebagai proses perubahan kehidupan masyarakat. Sedangkan Rogers, Lerner, dan Inkeles menekankan pada perubahan pribadi (individu), artinya perubahan individu dari gaya atau pola hidup tradisional ke gaya atau pola hidup modern. Perubahan sikap, sifat atau gaya hidup individu terjadi sebagai akibat terjadinya perubahan kehidupan masyarakat yakni dari masyarakat tradisional ke masyarakat yang sudah maju (industri). Inkeles mengemukakan secara detail tentang ciri-ciri manusia modern, berdasarkan penelitiannya pada masyarakat yang industrinya sudah maju. Antara lain ia mengemukakan bahwa ada 12 aspek yang menjadi tanda (karakteristik) manusia modern yaitu:

- 1) *Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru*, artinya jika menghadapi tawaran atau ajakan hal-hal yang baru yang lebih menguntungkan untuk kehidupannya akan selalu mau memikirkan dan kemudian mau menerimanya, tidak menutup diri terhadap perubahan.
- 2) *Selalu siap menghadapi perubahan sosial*, artinya siap untuk menerima perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat, misalnya partisipasi dalam bidang politik, peningkatan kesempatan kerja bagi wanita, perpindahan penduduk, pergaulan atau hubungan orang tua dengan pemuda dan sebagainya. Manusia modern siap untuk memahami perubahan yang terjadi di sekitarnya.
- 3) *Berpandangan yang luas*, artinya pendapat-pendapatnya tidak hanya berdasarkan apa yang ada pada dirinya, tetapi mau menerima pendapat yang datang dari luar dirinya serta dapat memahami adanya perbedaan pandangan dengan orang lain. Ia dapat memahami sikap orang lain yang berbeda dengan dirinya.
- 4) *Mempunyai dorongan ingin tahu yang kuat*. Manusia modern akan selalu berusaha memperoleh informasi tentang apa yang terjadi di lingkungannya dan juga informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan kehidupannya.
- 5) *Manusia modern lebih berorientasi pada masa sekarang dan masa yang akan datang daripada masa yang lampau*. Manusia modern tidak hanya akan mengenang kejayaan atau kegagalan masa lalu, tetapi lebih aktif untuk berpikir bagaimana masa sekarang dan yang datang. *Manusia modern berorientasi dan juga percaya pada perencanaan baik jangka panjang maupun jangka pendek*. Kehidupan manusia moden selalu direncanakan sebelumnya melalui perencanaan jangka pendek maupun jangka panjang.
- 6) *Manusia modern lebih percaya pada hasil perhitungan manusia dan pemikiran manusia daripada takdir atau pembawaan*. Ia percaya bahwa manusia dapat mengontrol kejadian di sekitarnya.
- 7) Manusia modern menghargai keterampilan teknik dan juga menggunakannya sebagai dasar pemberian imbalan.
- 8) *Wawasan pendidikan dan pekerjaan*. Manusia modern memiliki wawasan yang lebih maju tentang pendidikan dan pekerjaan. Pendidikan di sekolah formal lebih ditekankan untuk menguasai keterampilan membaca, menulis dan berhitung daripada

- untuk melaksanakan pendidikan agama atau moral, karena ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan dapat dipakai untuk memecahkan masalah kehidupan. Demikian pula manusia modern akan memiliki pekerjaan
- 9) yang dapat memberi keuntungan walaupun mungkin melanggar sangsi kepercayaan tradisional.
 - 10) *Manusia modern menyadari dan menghargai kemuliaan orang lain* terutama orang yang lemah seperti wanita, anak-anak, dan bawahannya.
 - 11) *Memahami perlunya produksi.* Manusia modern dalam mengambil keputusan akan mempertimbangkan juga sejauh mana dampak terhadap hasil produksi dari suatu industri (ia sebagai pegawai perusahaan ikut menyadari akan kepentingan perusahaan).

Berdasarkan uraian tersebut kini tiba saatnya untuk membicarakan kaitan antara inovasi dan modernisasi. Inovasi dan modernisasi keduanya merupakan perubahan sosial, perbedaannya hanya pada penekanan ciri dari perubahan itu. Inovasi menekankan pada ciri adanya sesuatu yang diamati sebagai sesuatu yang baru bagi individu atau masyarakat sedangkan modernisasi menekankan pada adanya proses perubahan dari tradisional ke modern, atau dari yang belum maju ke yang sudah maju. Jadi dapat disimpulkan bahwa diterimanya suatu inovasi sebagai tanda adanya modernisasi. Misalnya untuk meningkatkan kesejahteraan perlu diadakan transmigrasi. Transmigrasi merupakan hal yang baru bagi masyarakat, maka transmigrasi adalah suatu inovasi. Masyarakat yang sudah mau menerima ide transmigrasi dan mau melaksanakan transmigrasi berarti sudah memenuhi ciri masyarakat modern yang siap menghadapi perubahan dan meninggalkan pola pikir tradisi yang bersemboyan (bahasa Jawa) "*mangan ora mangan yen kumpul*" artinya meskipun tidak makan asal tetap berkumpul dengan sesama saudara.

C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Inovasi

Penerimaan atau penolakan suatu inovasi adalah keputusan yang dibuat oleh seseorang. Jika ia menerima inovasi, ia akan mulai menggunakan hasil inovasi tersebut. Keputusan menerima inovasi merupakan proses mental (Rogers: 1995) dan memiliki ciri-ciri tersendiri yang tidak ditemukan pada bidang yang lain. Hal ini merupakan serangkaian tindakan yang memerlukan waktu tertentu. Sehubungan dengan itu proses menerima inovasi melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pengenalan: Pada kesempatan ini seseorang mengetahui adanya inovasi dan memperoleh beberapa informasi tentang inovasi.
2. Tahap Persuasi: Proses membentuk sikap berkenan atau tidak berkenan terhadap inovasi.
3. Keputusan: Keterlibatan seseorang dalam kegiatan yang membawa pada perilaku untuk menerima atau menolak inovasi.

4. Konfirmasi: Seseorang mencari penguat untuk keputusan inovasi yang dipilihnya. Mencari pendapat bandingan akan keputusan yang diambilnya.

Sebagai sebuah keputusan, seseorang yang akan menerima inovasi dipengaruhi antara lain oleh hal-hal berikut:

1. Adanya kesadaran akan adanya kebutuhan mengenai hal-hal baru. Inovasi yang ada berguna bagi kebutuhannya
2. Menyukai akan inovasi itu sendiri, maka terdorong untuk menerimanya
3. Berupaya untuk menghindari informasi-informasi yang dapat mengganggu keputusannya.

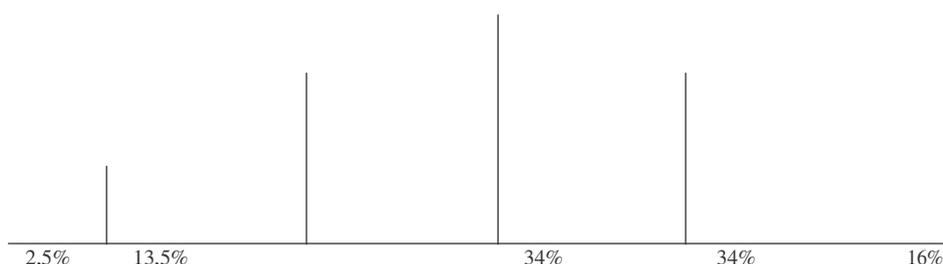
Di samping hal tersebut dalam skope yang lebih luas Everetts M. Rogers (1995) mengemukakan pendapatnya tentang faktor-faktor yang mempengaruhi inovasi, antara lain:

1. *Relative advantage*: bila inovasi itu membangun keuntungan baru baik bersifat ekonomi ataupun status sosial. Misalnya gengsi, martabat, harga diri, meningkatnya status sosial, kepuasan, kesenangan dan lain-lain. Semakin menguntungkan, semakin cepat diterima. Sebagai contoh, sangat sulit untuk mengubah proses pendidikan patriarkhi dengan proses pembelajaran yang sensitive *gender*, karena hasilnya tidak menguntungkan secara ekonomi dan status sosial. Inovasi dalam hal ini merupakan inovasi yang hasilnya menyangkut perubahan tingkah laku dan dapat dilihat pada waktu yang lama.
2. *Compatibiliti*: terdapat tingkat kesesuaian inovasi dengan kebutuhan penerima. Untuk saat ini inovasi pendidikan berperspektif gender belum menjadi kebutuhan pokok. Masalah pendidikan masih dihadapkan pada persoalan teknis yang menentukan keberhasilan pendidikan. Misalnya penyediaan sarana dan prasaran buku pelajaran, lebih penting dari hanya memahami *gender* tetapi bukunya tidak ada. Oleh sebab itu, inovasi ini berjalan lambat.
3. *Complexity*: Mempunyai daya manfaat tinggi. Mudah digunakan penerima. Semakin sulit dimengerti, maka inovasi sulit menyebar. Di tengah masih kuatnya budaya patriarkhi, maka pemahaman pendidikan yang berperspektif gender mengalami hambatan yang cukup berarti.
4. *Trialability*: dapat dicoba atau tidaknya inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba riil akan lebih cepat menyebar dengan yang tidak riil. Contoh inovasi teknologi alat memasak nasi yang disebut *magic com*. Dapat dicoba riil, dirasakan kebermanfaatannya, maka saat sekarang sudah sangat jarang rumah tangga di perkotaan yang memasak nasi secara tradisional. Bedanya dengan inovasi pendidikan berperspektif *gender* yang merupakan inovasi tingkat ide, dicoba secara riil tidak bias. Maka penyebarannya di tingkat penerima juga lambat.

5. Observability: Mudah tidaknya diamati hasil suatu inovasi. Semakin mudah diamati semakin mudah untuk diterima, sebagaimana dicontohkan pada point empat di atas.

D. Tingkat Penerimaan Inovasi

Tingkat penerima inovasi dalam masyarakat berbeda-beda. Hal ini berkaitan dengan sistem dan struktur sosial yang ada di masyarakat, ke dalam kelompok-kelompok adopter berdasarkan tingkat keinovatifannya, yaitu lebih cepat atau lebih lambat, lebih awal atau lebih akhir. Pengkategorian adopter berdasarkan tingkat kepekaan inovasi dapat digambarkan dalam kurva berikut ini:



Gambar 3.1.
Pengkategorian adopter berdasarkan tingkat kepekaan inovasi

Berdasarkan kurva di atas, terlihat bahwa innovator adalah individu yang pertama kali mengadopsi inovasi, hanya mencakup 2,5 persen. Selanjutnya adopter pelopor (*early adopter*) mencakup 13,5 persen, 34 persen dimiliki oleh pengikut dini (*early majority*) dan pengikut akhir (*late majority*), 16 persen dimiliki pengikut akhir yang disebut golongan kolot (*laggard*), mereka yang terakhir menerima inovasi. Dalam tulisan Rogers dan Shoemaker (1971), masing-masing kelompok memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. *Innovator*: biasanya orang yang cosmopolitan, gemar berpetualang, gemar sekali mencoba gagasan baru dan pemberani. Bila melihat pejuang gerakan pemberdayaan perempuan di Indonesia kita bisa melihat Nur Syahbani Katjasungkana, Debra H. Yatim dan yang lainnya.
2. *Pelopor*: Biasanya mereka meneliti terlebih dahulu tentang suatu inovasi sebelum berkeputusan untuk menggunakannya. Kelompok adopter ini seringkali terdiri dari para pemuka pendapat. Bisa tokoh agama atau tokoh masyarakat. Anggota *system social* biasanya mencari pelopor ini untuk minta nasihat atau keterangan mengenai inovasi itu sendiri. Kelompok ini dicari agen pembaru untuk dijadikan teman dalam penyebaran inovasi, untuk mempercepat proses inovasi. Contoh pemerintah menggunakan fatwa kyai sebagai tokoh masyarakat untuk mensosialisasikan Program Keluarga Berencana. Menggunakan guru untuk penyadaran politik Golkar pada masa Orde Baru.

3. *Pengikut dini*: Mereka adalah kelompok sosial yang mempertimbangkan dulu berulang kali sebelum menerima inovasi.
4. *Pengikut akhir*: mereka adalah kelompok yang mengadopsi ide baru setelah rata-rata anggota *system social* menerimanya. Pada awalnya mereka melihat setiap inovasi dengan cara pandang skeptis dan hati-hati. Kelompok ini biasanya tidak mau mengadopsi inovasi sebelum sebagian besar masyarakat menerimanya secara normatif jelas.
5. *Si Kolot*: yaitu orang yang paling akhir menerima inovasi. Mereka umumnya anggota kelompok sosial yang mempunyai pandangan sempit di antara semua kelompok adopter. Nilai-nilai tradisional masih kuat mempengaruhi. Biasanya mereka dapat didekati oleh kelompok adopter yang dapat memahami pemikiran si kolot ini.

Selanjutnya, Ernest House (1974: 6) menjelaskan sbb: “*personal contact is to control innovation.... is essential to human life,...is essential to the propagation of innovation and by tracing the flow of personal contact and personal influence, one chart the likely course of innovation*”. Apa yang disampaikan Ernest House di atas dapat dimengerti bahwa *personal contact* merupakan kontrol terhadap inovasi. Hal ini esensial bagi kehidupan manusia, esensial pada perambatan (menyebarkan tapi pelan-pelan) inovasi dan melalui aliran *personal contact* inilah pengaruh perseorangan dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan inovasi.

Pemikiran Ernest House dilatarbelakangi oleh apa yang dilakukan oleh Torsten Hagerstand (1953) seorang ahli geografi Swedia yang akan melakukan difusi inovasi tentang penggunaan siaran radio dan praktek pertanian. Apa yang dilakukan oleh Hagerstan dalam melakukan difusi inovasi dilalui dengan tiga tahapan yaitu:

1. *Initial agglomeration*. (pengelompokan awal). Tidak menuntut kesamaan tentang pemahaman terhadap inovasi.
2. Deseminasi inovasi, kepada kelompok yang belum memahami.
3. Dihentikannya difusi inovasi karena dianggap sudah berhasil

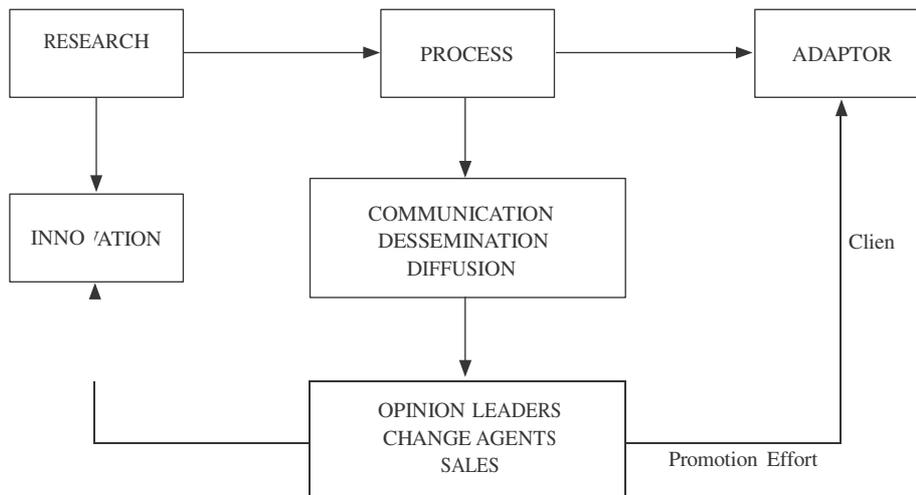
Pada proses berikutnya Hagerstand melanjutkan dengan simulasi inovasi. Inovasi dapat diterima bila masyarakat sudah menyadari eksistensinya. Pada saat melakukan simulasi inovasi model I yang digunakan adalah memanfaatkan komunikasi yang terbagi dalam *informasi public*, yaitu informasi di kalangan masyarakat luas tanpa memperhatikan keberadaan kelompok. Yang kedua *private informasi* yang hanya diarahkan pada satu person. Hagerstand menekankan pada *informasi privat (person)* didasarkan pada pemikiran bahwa seseorang dapat menggalang kontak dengan sejumlah orang yang terbatas. Secara empiric dalam kontak personal ini terdapat *face to face* informasi, tanpa mempertimbangkan jarak geografis, waktu dan yang lainnya. Jaringan kontak personal yang *face to face* merupakan jaringan komunikasi yang efektif untuk kepentingan difusi inovasi. Pesan personal yang disampaikan tergantung dari jaringan pengirim pesan pada kontak personal dan konfigurasi dalam membangun jaringan.

Dengan mencermati uraian di atas, inovasi sebagai suatu proses pembaruan dihadapkan pada berbagai kenyataan sosial dalam upaya penyebarannya (diffusinya). Tidak sedikit faktor yang harus dipahami oleh para adopter sebelum dapat menyebarkan inovasi di kalangan masyarakat luas. Tetapi yang terpenting apapun kondisinya inovasi menunjukkan dinamika kehidupan manusia. Cepat lambatnya inovasi diterima atau ditolak tergantung pada kesiapan individu dan lingkungan sosial budayanya.

E. Proses Penerimaan Inovasi.

Proses penerimaan inovasi pada prinsipnya ditentukan oleh dua hal, yaitu: a). karakteristik inovasinya, b). karakteristik penerima inovasinya. Dua hal ini sudah dijelaskan pada uraian di atas. Rogers(1995) dalam bukunya menyebutkan bahwa penerima inovasi disebut *change agents* atau *opinion leaders* (pemuka pendapat). Mereka bertugas mempengaruhi klien agar mau menerima inovasi sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh *change agency*nya. Semua agen pembaru bertugas membuat jalan komunikasi antara sumber inovasi dengan sistem kliennya. Pilihan alat komunikasi dan keterampilan berkomunikasi dengan klien mempengaruhi lancar tidaknya arus inovasi itu merembes ke sasaran inovasi. Oleh sebab itu, dalam melakukan diffusi inovasi proses komunikasi dan penentuan alat Bantu komunikasi hendaknya dipilih dengan cermat.

Secara lebih lengkap proses inovasi dalam bagan dapat dicermati berikut ini:



Gambar 3.2
Proses Inovasi (Sumber: Abdul Aziz Wahab, (2005))

Mencermati bagan di atas, terlihat jelas bahwa suatu proses inovasi idealnya dimulai dari suatu *research* yang menjadi dasar dalam penentuan bentuk inovasi yang akan disebarkan. Setelah ditemukan suatu bentuk inovasi, dalam proses yang dilalui

harus memperhatikan aktivitas komunikasi inovasi, melalui berbagai bentuknya apakah komunikasi interpersonal ataupun komunikasi dengan memanfaatkan media massa. Bentuk komunikasi lain dalam penyebaran inovasi juga dapat dilakukan melalui desiminasi dan difusi. Disilah pentingnya peran para *change agents* atau *opinion leader* atau sales dalam dunia bisnis. Mereka adalah orang-orang yang mempunyai kemampuan lebih untuk melakukan persuasi kepada klien yang sudah dikenal dengan baik ataukah yang belum dikenal, yang selanjutnya mereka akan menjadi adopter-adopter dari inovasi itu sendiri.

Opinion leader atau *change agents* adalah orang-orang yang berbeda dari masyarakat pada umumnya. Mereka adalah orang-orang yang mempunyai ketajaman intelektual untuk mempengaruhi klien, sehingga mereka mampu menangkap perubahan. Mereka mampu memahami berbagai variabel yang perlu diperhatikan ketika melakukan difusi inovasi.

Rogers (1995) mengemukakan tujuh langkah kegiatan *change agent*, yaitu:

1. membangkitkan kebutuhan untuk berubah.
2. memantapkan hubungan pertukaran informasi
3. mendiagnosa masalah yang dihadapi
4. membangkitkan kesungguhan klien
5. mewujudkan kemauan dalam perbuatan, menjaga kestabilan
6. mencegah bila tidak berlanjut
7. mengakhiri hubungan ketergantungan.

Setelah melampaui proses tersebut, maka dalam keputusannya untuk menerima inovasi tergantung pada hal-hal berikut:

- a. *Awareness stage*: tahap penyadaran, sadar akan pentingnya inovasi.
- b. *Interest stage*: tahap ketertarikan, tertarik untuk berubah setelah melihat ada beberapa keuntungan.
- c. *Evaluation Stage*: tahap penilaian, bahwa ternyata inovasi ini memberikan kemudahan dalam kehidupan.
- d. *Trial stage*: Inovasi ini dapat dicoba
- e. *Adoption stage* tahap mengadopsi, atau mengambil inovasi menjadi bagian dalam kehidupannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik suatu benang merah, bahwa inovasi merupakan proses sosial yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Suatu inovasi hendaknya didasarkan pada hasil suatu kajian untuk dapat menemukan suatu inovasi yang betul-betul dapat diterima oleh masyarakat. *Opinion leader* atau *change agents* mempunyai peranan penting dalam proses difusi inovasi. Mereka lah yang mempunyai kelebihan untuk melakukan komunikasi dan persuasi pada klien. Proses inovasi adalah proses yang sistemik. Antar faktor tidak mungkin untuk terpisah, melainkan *terintegrated* untuk sebuah inovasi.

F. Inovasi Bidang Pendidikan

Pada dasarnya proses kemanusiaan dan pemanusiaan, atau pembentukan manusia seutuhnya dilakukan melalui aktivitas pendidikan dengan beragam jenis, jenjang, sifat dan bentuknya. Proses pendidikan dikatakan sebagai proses yang tidak pernah selesai, karena berkaitan dengan *sustainable* kehidupan manusia itu sendiri. Pendidikan sebagai proses kemanusiaan dan pemanusiaan mencakup proses *transfer of knowledge*, *transfer of value*, *transfer of change* dan selanjutnya, yang di dalamnya tercakup upaya-upaya untuk mendewasakan, mematangkan dan mengembangkan watak manusia itu sendiri. (J. Drost SJ, 1993).

Sebagai proses kemanusiaan dan pemanusiaan, tampak jelas bahwa di dalam pendidikan proses pendewasaan peserta didik untuk dapat menyesuaikan dengan tuntutan alam demokrasi dan memasuki dunia ekonomi produktif terus dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pandangan John Dewey (dalam Sudarman Danim, 2003) yang mengatakan bahwa pendidikan diselenggarakan untuk meneruskan cita-cita demokratis sebagaimana yang diembuskan dalam perkembangan politik ketatanegaraan dewasa ini.

Pendidikan dikatakan sebagai suatu proses yang sangat kompleks dan berjangka panjang. Dikatakan demikian tidak lain karena berbagai aspek yang tercakup dalam proses pendidikan saling berkait erat yang akan bermuara pada terwujudnya sumber daya manusia dengan tiga kompetensi utama. Ketiga kompetensi yang dimaksud antara lain: kompetensi nilai hidup, kompetensi pengetahuan hidup dan kompetensi keterampilan hidup.

Proses pendidikan disebut sebagai suatu proses yang kompleks, karena di dalam proses yang berlangsung terjadi interaksi dari berbagai aspek antara lain: guru, bahan ajar, fasilitas belajar, kondisi siswa, kondisi lingkungan, metode mengajar yang digunakan dan lain-lain yang kesemuanya itu tidak selamanya memiliki bentuk konsisten dan dapat dikendalikan oleh diri individu tertentu secara terus-menerus. Hal ini menegaskan bahwa fenomena pendidikan (proses pendidikan) akan mengalami perbedaan karena persoalan waktu, tempat maupun subjek yang terlibat didalamnya.

Pendidikan dikatakan berdimensi jangka panjang, mengambil apa yang dikatakan Zamroni (1997) menjelaskan bahwa pendidikan sebagai proses untuk menyiapkan manusia untuk dapat hidup layak di masa depan, suatu masa yang tidak mudah untuk diprediksi, masa yang tidak mesti sama dengan masa kini, bahkan cenderung berbeda dengan masa kini.

Berkaitan dengan hal-hal di atas, menjadi sesuatu yang dapat dimaklumi, bahwa pendidikan sebagai proses yang tidak pernah mengalami masa *stagnan*, ketika tujuan utama pendidikan adalah penyiapan sumber daya manusia handal dalam menghadapi perubahan zaman dengan segala tantangannya.

Mengapa Perlu Inovasi Pendidikan?. Suatu pertanyaan yang terus berkecamuk di kalangan para pemerhati masalah sosial dewasa ini. Hal ini tidak lain karena era global menuntut tersedianya sumber daya manusia bermutu yang memiliki nilai-nilai hidup,

pengetahuan hidup dan keterampilan hidup untuk dapat menjawab berbagai tantangan yang ditawarkan pada situasi ini. Pada era ini diperlukan manusia berkualitas, yaitu manusia yang dapat berkembang dengan baik dalam menghadapi pilihan-pilihan hidup yang semakin bertumpuk seiring dengan kemajuan dan perkembangan teknologi. Manusia yang mampu memberikan pilihan terbaik, adalah manusia yang maju dan siap menghadapi tantangan yang ada. Dengan demikian dapat dikatakan disinilah proses pendidikan yang pada hakikatnya memberdayakan manusia untuk dapat memilih, dapat bernalar, dapat bertanggung jawab, dan dapat mengerti akan hak dan kewajibannya menduduki posisi yang sangat strategis. Oleh sebab itu, lahirnya ide-ide baru, gagasan-gagasan baru dan pola pikir baru tentang proses pendidikan menjadi suatu keharusan. Dengan kata lain perubahan menjadi akar akan lahirnya suatu inovasi pendidikan. Selanjutnya lahirnya berbagai bentuk inovasi pendidikan akan menjadi akar yang lain bagi perubahan-perubahan selanjutnya.

Berbincang tentang inovasi pendidikan, selalu memunculkan pemahaman akan lahirnya ide-ide baru, baik mencakup ilmu pengetahuan, kepercayaan ataupun keputusan yang akan diadopsi (Everett S. Rogers, 1995). Ide baru muncul sebagai reaksi terhadap perubahan. Perkembangan rasionalitas dan kebebasan manusia untuk berpikir dan bereksplorasi tentang dunia ini telah melahirkan ilmu pengetahuan dan teknologi baru yang nyata-nyata telah mengantarkan pada hadirnya penemuan-penemuan baru bagi upaya melengkapi kehidupan manusia. *Renaissance dan humanisme* menjadi berkah tersendiri bagi upaya inovasi pada seluruh aspek kehidupan manusia.

Demikian pula pada bidang pendidikan di negara kita. Bila kita telusuri lebih jauh, upaya inovasi pendidikan kita telah banyak dilakukan. Sekedar contoh dapat disebut antara lain: Proyek Perintis Sekolah Pembangunan (PPSP), Sistem Pamong, CBSA sampai pada yang sekarang sedang digalakkan KBK. Berbagai upaya inovasi ini dilakukan tidak lain dalam *frame work* menemukan format/sistem pendidikan yang tepat dalam dunia pendidikan kita.

Secara historis dapat dikaji bahwa sistem pendidikan pada masa kolonial sangat berbeda dengan sistem pendidikan pada situasi kemerdekaan. Demikian pula sistem pendidikan pada masa Orde Lama berbeda dengan sistem pendidikan pada masa Orde Baru, dan seterusnya. Masing-masing zaman memiliki perbedaan dalam sistem dan pengelolaannya, yang kesemua itu disesuaikan dengan harapan dan tujuan yang akan diperolehnya. Pengalaman bangsa Indonesia memperlihatkan berbagai langkah-langkah dan inovasi-inovasi yang dilakukan dari zaman ke zaman. Misalnya inovasi sistem pendidikan untuk pemberantasan buta huruf, diciptakan kebijakan KEJAR PAKET A dan B. Untuk meningkatkan partisipasi sekolah dibuatlah kebijakan WAJIB BELAJAR dari enam tahun yang sekarang menjadi WAJIB BELAJAR SEMBILAN TAHUN, dan sebagainya.

Sampai saat ini inovasi pendidikan terus berjalan, sesuai dengan perubahan-perubahan yang terjadi. Namun demikian pada tingkat makro dalam sejarah pendidikan

di Indonesia, inovasi pendidikan masih mengalami kendala. Hal ini tidak lain, dengan mengambil pendapat Idris HM. Noor (2005), yang mengatakan bahwa inovasi pendidikan di Indonesia bersifat *top down*. Artinya dimulai dari pemerintah pusat, keterkaitannya dengan sistem sentralisasi pendidikan yang berlangsung bertahun-tahun dan lebih bersifat proyek dari donor-donor yang diperoleh dari bangsa asing. Kondisi ini sangat rentan terhadap pasang surutnya tatanan birokrasi, kepentingan politik dan ekonomi. Model ini jelas tidak menguntungkan bagi sebuah upaya kreatif untuk menciptakan “sesuatu yang baru dalam proses pendidikan untuk menghadapi perubahan yang terjadi”.

Dengan mencermati asumsi di atas, dapat ditarik benang merah bahwa proses pendidikan berkorelasi positif dengan upaya pembentukan komunitas sosial yang ideal sebagai bagian dari proses transformasi pendewasaan peserta didik. Oleh karena itu, aktivitas pendidikan akan terpengaruh atau dipengaruhi oleh perkembangan atau aktivitas sosial yang lain. Misalnya meningkatnya jumlah penduduk, situasi ekonomi, situasi politik, situasi budaya, dominasi agama/kepercayaan dan perkembangan teknologi. Dengan demikian, sebagai sebuah proses yang menyangkut manusia dengan segala perilakunya dan perilaku yang diharapkan dari proses yang berlangsung, maka pendidikan mau tidak mau terus mengalami pembaruan-pembaruan, dalam upaya mencapai hasil yang optimal yang disebut dengan inovasi pendidikan.

Pembaharuan (inovasi) diperlukan bukan saja dalam bidang teknologi, tetapi juga di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Pembaruan pendidikan diterapkan di dalam berbagai jenjang pendidikan juga dalam setiap komponen sistem pendidikan. Sebagai pendidik, kita harus mengetahui dan dapat menerapkan inovasi-inovasi agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal. Kemajuan suatu lembaga pendidikan sangat berpengaruh pada *outputnya* sehingga akan muncul pengakuan yang riil dari siswa, orang tua dan masyarakat. Namun sekolah/lembaga pendidikan tidak akan meraih suatu pengakuan riil apabila warga sekolah tidak melakukan suatu inovasi di dalamnya dengan latar belakang kekuatan, kelemahan tantangan dan hambatan yang ada.

Tujuan inovasi pendidikan adalah meningkatkan efisiensi, relevansi, kualitas dan efektivitas: sarana serta jumlah pendidikan sebesar-besarnya (menurut kriteria kebutuhan peserta didik, masyarakat, dan pembangunan), dengan menggunakan sumber, tenaga, uang, alat, dan waktu dalam jumlah yang sekecil-kecilnya. Tahap demi tahap arah tujuan inovasi pendidikan Indonesia sebagai berikut:

1. Mengajar ketinggalan-keinggalan yang dihasilkan oleh kemajuan-kemajuan ilmu dan teknologi sehingga makin lama pendidikan di Indonesia makin berjalan sejajara dengan kemajuan tersebut.
2. Mengusahakan terselenggaranya pendidikan sekolah maupun luar sekolah bagi setiap warga Negara. Misalnya meningkatkan daya tampung usia sekolah SD, SLTP, SLTA, dan Perguruan Tinggi.

Inovasi pendidikan sebagaimana diungkapkan oleh Abdul Aziz Wahab (2005), *innovation the introduction of a new idea, method, or device in curriculum educational administration etc*". Hal yang sama diungkapkan oleh B.C Potgieter (2003) "...*educational innovation is likely to require that new understanding and skills be incorporated into teaching practice*".

Inovasi di dunia pendidikan merupakan akar dari perubahan sistem pendidikan itu sendiri, mencakup pemahaman baru dan keterampilan tertentu dalam proses pembelajaran.

Berbicara persoalan inovasi pendidikan tidak secepat inovasi di dunia bisnis diakui oleh banyak pihak. Sampai saat ini masyarakat masih melihat dunia pendidikan terpisah dengan dunia bisnis. Bahkan dunia pendidikan *dicreate* untuk kepentingan kekuasaan tertentu (Orde Baru). Karena memang dunia pendidikan efektif dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan berbagai hal seperti: politik, ekonomi, budaya dan yang lainnya.

Saat ini muncul beberapa lembaga pendidikan yang dikelola dengan pendekatan bisnis. Kondisi ini justru memunculkan aksi pro dan kontra, karena melihat ketidakcocokan bila dunia pendidikan dijadikan sebagai lahan bisnis.

C.P Snow seorang ahli inovasi pendidikan yang menyatakan bahwa inovasi pendidikan itu ada, hanya jalannya lambat (dalam Abdul Aziz Wahab, 2005). Hal ini menurut Snow pada dunia bisnis ada faktor dominan dalam upaya perubahan kontemporer, yang lebih mengarah pada isi dan bukan padagambaran dan akibat yang ditentukan oleh proses inovasi tersebut. Dalam dunia bisnis yang diutamakan adalah keuntungan dan dorongan untuk menciptakan kapital baru untuk kepentingan pengembangan dunia bisnis. Oleh sebab itu aktivitas *research* di dunia bisnis sangat maju dan dialokasikan dana yang cukup besar untuk kepentingan ini. Contoh: Perusahaan Amerika Serikat Coca Cola, Kentucky Fried Chicken, Dunkin Donat dan yang sejenisnya telah menjadi *image* masyarakat tentang kehidupan modern. Bahkan untuk kepentingan status sosial, masyarakat tidak memperhatikan efek samping dari terlalu banyak mengkonsumsi makanan tersebut. Untuk menjaga *image* perusahaan di mata masyarakat, ketiga perusahaan tersebut terus mengeksplor diri untuk dapat menemukan bentuk-bentuk sajian baru agar lebih dapat memanjakan pelanggan. Hal ini terbukti bahwa perayaan ulang tahun pada masyarakat kota sudah banyak menggunakan menu ini karena dilihat praktis, modern dan bergengsi. Bahkan untuk menjaga *image* masyarakat, di gerai tempat mereka menjajakan dagangannya di temple sertifikat halal dari MUI karena kebetulan masyarakat Indonesia mayoritas muslim. Hal ini terbukti perusahaan mereka tidak pernah sepi pengunjung. Hantaman isu-isu yang menyudutkan perusahaan yang digulirkan oleh kelompok pesaingnya dapat diatasi dengan kekuatan modal yang dimiliki.

Keadaan ini sangat kontras dengan kondisi pendidikan di negara kita. Secara politik sampai saat ini belum ada *political will* untuk melihat pendidikan sebagai investasi masa depan yang sangat penting. Hal ini terlihat dari alotnya pemerintah menggolkan anggaran

pendidikan yang memadai¹. Hal ini juga mengakibatkan inovasi pendidikan berjalan dengan lambat. Asumsi lain menyebutkan bahwa keuntungan yang diperoleh dari suatu investasi pendidikan tidak bisa dirasakan langsung.

Beberapa bentuk inovasi pendidikan yang sudah ada, proses penyebarannya juga seperti apa yang disampaikan oleh Rogers (1995), tergantung pada *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *trialability*, dan *observability*. Inovasi pendidikan yang berbentuk CTL, KBK, CBSA dan yang lainnya ternyata tidak cepat menyebar bila dilihat dari lima faktor tersebut. Keuntungan yang akan diperoleh bila guru menggunakan CBSA tidak langsung berdampak pada guru tersebut. Demikian pula dalam proses komunikasinya. Di dunia pendidikan komunikasi inovasi sangat terbatas. Hanya menyangkut kelompok tertentu yang terlibat langsung dalam dunia pendidikan. Sementara itu komunikasi inovasi di dunia bisnis sudah menggunakan teknologi elektronik yang paling mutakhir, tanpa mereka (perusahaan) memikirkan dampak negatifnya.

Lerbih jauh lagi, tersendatnya inivasi pendidikan menurut HAR. Tilaar (1999: 350) bila sudah menyangkut persoalan: a). biaya, b). feasibilitas. c). validitas. d). skala percobaan, e). konformitas dengan kebijakan, f). nilai birokrasi dan budaya, g). kepentingan politik dan ekonomi. Hal-hal ini yang dirasakan dalam inovasi pendidikan di Indonesia.

Sementara itu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi persoalan tersebut antara lain:

1. melakukan persiapan yang matang dalam upaya inivasi pendidikan. Didasarkan pada hasil *research* yang konkret dan berpihak untuk kepentingan masyarakat.
2. didukung oleh dana yang memadai. Dalam hal ini harus ada sinergi antara birokrasi dan legeslasi sebagai pihak yang berwenang tentang hal ini.
3. kemampuan profesional sumber daya manusia, terutama guru dan staf pendukung lainnya. Guru jangan hanya terkungkung oleh beban rutin mengajar. Tetapi diberi kesempatan dan alokasi bagi guru untuk melakukan inovasi.
4. tata birokrasi yang fleksibel dan kondusif
5. kesinambungan kebijakan yang tidak tergantung pada perubahan politik dan ekonomi.
6. merupakan keputusan politik tingkat tinggi
7. memahami *nature of social system*
8. mempunyai semangat untuk menyebarluaskan perubahan.

Hal-hal inilah yang bila dipahami secara bersama oleh berbagai pihak, maka inovasi pendidikan akan dapat berjalan lancar, meskipun tidak secepat dunia bisnis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dunia pendidikan dan dunia bisnis tidak dapat disejajarkan. Aktivitas bisnis semata-mata adalah keuntungan, maka aktivitas pendidikan lebih dari itu, karena pendidikan bertanggung jawab dalam pembentukan

¹ Meskipun saat ini dana pendidikan sudah mencapai 20 % dari APBN untuk pembiayaan seluruh aktivitas pendidikan di Indonesia

karakter bangsa. Sehingga inovasi yang dilakukannya pun berbeda. Di dunia bisnis lebih cepat, di dunia pendidikan lebih lambat.

Personal Contact menurut Ernest House (1974) merupakan elemen dasar dalam inovasi pendidikan. Hal ini berkaitan dengan misi pendidikan yang berkaitan dengan perubahan tingkah laku bagi peserta didiknya. Melalui kontak *face to face* pada kondisi tertentu menjadi kemutlakan pada dunia pendidikan kita. Karena bagaimanapun siswa akan melihat gurunya sebagai model, sementara guru akan melihat perkembangan tingkah laku siswa yang dididiknya. Pendidikan tingkat dasar TK, SD dan SMP masih memerlukan kontak personal antara guru dengan siswanya.

Kontak personal sebagai suatu model komunikasi dalam *system social* memiliki kelebihan yang baik dibandingkan dengan komunikasi yang lain. Kelebihan tersebut antara lain bila di dalam kontak tersebut memunculkan suatu persoalan dengan cepat persoalan itu dapat diselesaikan. Metode menggunakan *news letter* atau *conferensi pers* menurut Ernest House tidak efektif. Kontak personal dapat dihadapkan pada berbagai situasi, mulai dari pemecahan masalah, perencanaan, sampai pada negosiasi untuk melakukan inovasi. Kontak personal lebih sederhana, strukturnya lebih mudah dan sebagainya.

Dengan demikian dapat ditarik suatu benang merah bahwa kontak personal sebagai medium untuk meneruskan menyebarnya inovasi. Difusi inovasi merupakan hubungan langsung dengan *system social* untuk menyebarkan ide-ide baru.

Dalam inovasi pendidikan Abbot (1965) dalam H. Thellen menjelaskan difusi pendidikan melalui tiga tahan yaitu: a). *enthusiasme* (semangat besar), b). *vulgarization* (kejelasan), c). *institualization* (kelembagaan). *Social network* dalam pendidikan tertentu mengandalkan kontak personal, khususnya pada tingkat pembelajaran di kelas. Guru merupakan aktor utama dalam difusi inovasi pendidikan. Profesionalisme guru akan mempertinggi difusi inovasi dalam kelompok profesionalnya. Interaksi guru dengan siswa dan lingkungan belajar yang lain, akan meningkatkan profesionalitas guru dalam menjalankan tugasnya. Sebagai adopter guru tidak boleh hanya terkungkung dalam kelas. Kontak personal tetap dilakukan secara lebih efektif, karena kontak personal ternyata memiliki tingkat efektifitas yang lebih baik dalam melakukan inovasi pendidikan.

Difusi inovasi menggunakan kontak personal, diarahkan lebih efektif untuk dunia pendidikan, khususnya pada aktivitas belajar mengajar. Guru sebagai adopter diberi keleluasaan melakukan kontak personalnya untuk meningkatkan profesionalisme tanggung jawabnya. Kontak personal lebih mudah, lebih efektif karena dengan *face to face* segala kendala yang terjadi selama proses *diffuse* inovasi dapat segera di atasi.

G. Proses Inovasi Pendidikan

Pada tataran makro, menurut pandangan HAR Tilaar (1999: 350) menjelaskan bahwa gerakan inovasi pendidikan di Indonesia bersifat kompleks karena berkaitan dengan masalah biaya, fasilitas, validitas, konformitas dengan kebijakan, nilai-nilai birokrasi

dan budaya serta kepentingan politik nasional. Pada sisi yang lain keberhasilan inovasi pendidikan ditentukan oleh lima karakteristik sebagaimana diungkapkan oleh Carlson (dalam Suyanto, 1998) yang meliputi: *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *divisibility* dan *communicability*.

Inovasi pendidikan sebagai sebuah proses, mau tidak mau harus dipersiapkan secara matang, didukung oleh dana yang memadai, kemampuan profesional para guru sebagai aktor utama unsur pelaksana, kesiapan siswa, tatanan birokrasi yang fleksibel dan kondusif, kebijakan yang berpihak dan lain sebagainya. Pada tataran yang lain proses inovasi akan berjalan dengan baik bila terjadi kesinambungan kebijakan yang tidak bergantung pada perubahan politik dan ekonomi. Sehingga anekdot “ ganti menteri ganti kebijakan” tidak berkembang di masyarakat sebagaimana yang terjadi selama ini. Dalam proses inovasi pendidikan terus terjadi pola-pola pengembangan, dengan melibatkan semua pihak dalam proses pembelajaran yang berlangsung dan saling mengkomunikasikan hasil inovasi secara arif dan bijaksana.

Beberapa prinsip inovasi sebagaimana diungkapkan oleh Peter M Douker (dalam HAR Tilaar, 1999: 356) dapat menjadi pegangan dalam proses inovasi yang terus berjalan sebagaimana kutipan berikut di bawah ini.

1. Inovasi memerlukan analisis berbagai kesempatan dan kemungkinan yang terbuka. Artinya inovasi hanya dapat terjadi bila kita mempunyai kemampuan analisis.
2. Aktor inovasi haruslah mempunyai persepsi terhadap kebutuhan masyarakat yang cocok dengan kondisi masyarakat.
3. Inovasi haruslah bersifat simpel dan terfokus.
4. Inovasi dimulai dari hal-hal yang sederhana.
5. Inovasi diarahkan pada kepemimpinan atau kepeloporan

Selanjutnya selama proses inovasi berlangsung beberapa hal yang hendaknya dihindari antara lain:

1. Mengunggulkan sikap paling pintar, tanpa mau melihat kemampuan orang lain.
2. Jangan memulai pada persoalan yang terlalu besar.
3. Hendaknya tidak memiliki harapan yang muluk-muluk untuk mengubah masa depan. Mulailah dengan kondisi yang ada untuk segera diubah.

Dengan mencermati beberapa hal di atas, diharapkan gerakan inovasi pendidikan yang dilakukan akan berjalan dengan baik. Keseimbangan dengan berbagai komponen pendidikan menjadi perhatian yang tidak dapat ditinggalkan.

Akhir kata dapat ditegaskan bahwa sebagai suatu proses inovasi pendidikan harus dilakukan. Dalam hal ini keterkaitan dan ketergantungan dengan sistem/perangkat pendidikan yang ada hendaknya adapat dikomunikasikan dengan arif dan bijak agar proses inovasi dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Dengan kata lain, terjadi proses inovasi yang tepat sasaran.

H. Atribut dan Sumber Inovasi Pendidikan

Secara garis besar dapat disebut lima atribut inovasi yang perlu diperhatikan ketika sebuah aktivitas inovasi pendidikan akan dilaksanakan yaitu:

1. Guru: Sebagai ujung tombak dalam aktivitas inovasi pembelajaran di kelas. Kepiawaian dan kewibawaan guru menjadi faktor penting dalam melihat suatu keberhasilan proses belajar. Penguasaan materi yang diajarkan, metode yang digunakan, performance guru dalam menjalin komunikasi dengan siswa, guru lain dan seluruh warga sekolah. Oleh sebab itu, keterlibatan guru dalam suatu proses inovasi menjadi sangat dominan. Lebih-lebih bila inovasi yang dilakukan bersifat *bottom up*, tingkat harapan akan keberhasilan menjadi lebih dekat. Tanpa keterlibatan guru secara positif dalam proses inovasi pendidikan, niscaya inovasi itu akan berhasil.
2. Siswa: Siswa juga menjadi posisi menentukan pada suatu proses inovasi. Penggunaan daya motorik, intelegensia, pengalaman, kemauan dan komitmen positif untuk belajar menjadi kunci utama sebuah proses inovasi. Oleh karena itu, dalam memperkenalkan inovasi pendidikan sampai dengan penerapannya siswa perlu diajak komunikasi, sehingga mereka tidak menerima begitu saja untuk melaksanakan hasil inovasi. Keterlibatan siswa sangat efektif untuk mengurangi resistensi dari mereka.
3. Kurikulum: Sebagai perangkat pengajaran kurikulum juga mempunyai posisi penting dalam suatu proses pembelajaran. Oleh sebab itu kurikulum menjadi bagian tidak terpisahkan pada suatu proses inovasi. Perubahan dalam pendidikan tidak pernah meninggalkan perubahan kurikulum.
4. Fasilitas: Sarana dan prasarana tidak dapat dilepaskan dari proses inovasi pendidikan, khususnya belajar dan mengajar. Ketersediaan fasilitas yang memadai akan turut menjadi penentu dalam suatu aktivitas inovasi.
5. Lingkup Sosial Masyarakat: Masyarakat secara langsung atau tidak langsung terlibat dalam aktivitas pendidikan. Sebab apa yang dilakukan dalam pendidikan sebenarnya mengubah masyarakat untuk menjadi lebih baik. Tanpa melibatkan masyarakat inovasi akan terganggu



Bab 4

PERENCANAAN PEMBELAJARAN IPS INOVATIF

Dalam rangka mengembangkan pembelajaran inovatif, maka guru harus melakukan beberapa hal, yaitu pengembangan bahan ajar, pengembangan metode pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, pengembangan sumber pembelajaran, dan pengembangan sistem penilaian pembelajaran.

A. Pengembangan Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Termasuk jenis **materi fakta** adalah nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, dan sebagainya. Contoh: Ibu kota Negara RI adalah Jakarta; Negara RI merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945. Termasuk materi konsep adalah pengertian, definisi, ciri khusus, komponen atau bagian suatu objek. Contoh: kursi adalah tempat duduk berkaki empat, ada sandaran dan lengan-lengannya. Termasuk **materi prinsip** adalah dalil, rumus, adagium, postulat, teorema, atau hubungan antar konsep yang menggambarkan “jika..maka...”, misalnya “Jika seorang raja memerintah dengan semena-mena maka akan memunculkan pemberontakan”. **Materi jenis prosedur** adalah materi yang berkenaan dengan langkah-langkah secara sistematis atau berurutan dalam mengerjakan suatu tugas. Misalnya langkah-langkah membuat tulisan. **Materi jenis sikap**

(afektif) adalah materi yang berkenaan dengan sikap atau nilai, misalnya nilai kejujuran, kasih sayang, tolong-menolong, semangat dan minat belajar, semangat bekerja, dan sebagainya.

Tabel 4.1.
Klasifikasi Materi Pembelajaran

No	Jenis Materi	Pengertian dan contoh
1.	Fakta	Menyebutkan kapan, berapa, nama, dan di mana. <i>Contoh:</i> Negara RI merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945; Seminggu ada 7 hari; Ibu kota Negara RI Jakarta; Makasar terletak di Sulawesi Selatan.
2.	Konsep	Definisi, identifikasi, klasifikasi, ciri-ciri khusus. <i>Contoh:</i> Hukum ialah peraturan yang harus dipatuh-taati, dan jika dilanggar dikenai sanksi berupa denda atau pidana.
3.	Prinsip	Penerapan dalil, hukum, atau rumus. (Jika...maka...). <i>Contoh:</i> Hukum permintaan dan penawaran (Jika penawaran tetap permintaan naik, maka harga akan naik).
4.	Prosedur	Bagan arus atau bagan alur (<i>flowchart</i>), algoritma, langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut. <i>Contoh:</i> Langkah-langkah membuat tulisan adalah: 1. Mencari/menentukan tema tulisan 2. Mencari sumber tulisan 3. Menyusun judul tulisan.

2. Prinsip-prinsip Pemilihan Bahan Ajar

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam penyusunan bahan ajar atau materi pembelajaran. Prinsip-prinsip dalam pemilihan materi pembelajaran meliputi prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan, dengan penjelasan sebagai berikut:

- a. Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebagai misal, jika kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta.
- b. Prinsip konsistensi artinya keajegan. Jika kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa empat macam, maka bahan ajar yang harus diajarkan juga harus meliputi empat macam. Misalnya kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa adalah “Melakukan kerjasama di lingkungan rumah, sekolah, dan kelurahan/desa“ maka materi yang diajarkan juga harus meliputi kerjasama di lingkungan rumah, kerjasama di lingkungan sekolah, dan kerja sama di lingkungan kelurahan/desa.
- c. Prinsip kecukupan artinya materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebaliknya, jika

terlalu banyak akan membuang-buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya

3. Langkah-langkah Pemilihan Bahan Ajar

Langkah-langkah pemilihan bahan ajar dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar, dengan cara sebagai berikut:

- 1) Sebelum menentukan materi pembelajaran terlebih dahulu perlu diidentifikasi aspek-aspek kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dipelajari atau dikuasai siswa. Aspek tersebut perlu ditentukan, karena setiap aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar memerlukan jenis materi yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Setiap aspek standar kompetensi tersebut memerlukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang berbeda-beda untuk membantu pencapaiannya.

b. Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran

Sejalan dengan berbagai jenis aspek kompetensi inti, materi pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Materi pembelajaran aspek kognitif secara terperinci dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu: fakta, konsep, prinsip dan prosedur (Reigeluth, 1987).

- 1) Materi jenis fakta adalah materi berupa nama-nama objek, nama tempat, nama orang, lambang, peristiwa sejarah, nama bagian atau komponen suatu benda, dan lain sebagainya.
- 2) Materi konsep berupa pengertian, definisi, hakekat, inti isi.
- 3) Materi jenis prinsip berupa dalil, rumus, postulat adagium, paradigma, teorema.
- 4) Materi jenis prosedur berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut, misalnya langkah-langkah menelpon, cara-cara pembuatan telur asin atau cara-cara pembuatan bel listrik.
- 5) Materi pembelajaran aspek afektif meliputi: pemberian respon, penerimaan, internalisasi, dan penilaian.
- 6) Materi pembelajaran aspek motorik terdiri dari gerakan awal, semi rutin, dan rutin.

c. Memilih jenis materi yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar

Pilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan. Perhatikan pula jumlah atau ruang lingkup yang cukup memadai sehingga mempermudah siswa dalam mencapai kompetensi inti.

Berpijak dari aspek-aspek standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah memilih jenis materi yang sesuai dengan aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut. Materi yang akan diajarkan perlu diidentifikasi apakah termasuk jenis fakta, konsep, prinsip, prosedur, afektif, atau gabungan lebih daripada satu

jenis materi. Dengan mengidentifikasi jenis-jenis materi yang akan diajarkan, maka guru akan mendapatkan kemudahan dalam cara mengajarkannya. Setelah jenis materi pembelajaran teridentifikasi, langkah berikutnya adalah memilih jenis materi tersebut yang sesuai dengan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Identifikasi jenis materi pembelajaran juga penting untuk keperluan mengajarkannya. Sebab, setiap jenis materi pembelajaran memerlukan strategi pembelajaran atau metode, media, dan sistem evaluasi/penilaian yang berbeda-beda. Misalnya metode mengajarkan materi fakta atau hafalan adalah dengan menggunakan “jembatan keledai”, “*jembatan ingatan*” (*mnemonics*), sedangkan metode untuk mengajarkan prosedur adalah “demonstrasi”. Cara yang paling mudah untuk menentukan jenis materi pembelajaran yang akan diajarkan adalah dengan jalan mengajukan pertanyaan tentang kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa.

Dengan mengacu pada kompetensi dasar, kita akan mengetahui apakah materi yang harus kita ajarkan berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur, aspek sikap, atau psikomotorik. Berikut adalah pertanyaan-pertanyaan penuntun untuk mengidentifikasi jenis materi pembelajaran:

- 1) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa mengingat nama suatu objek, simbol atau suatu peristiwa? Kalau jawabannya “ya” maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah “fakta”.

Contoh: Nama-nama ibu kota kabupaten, peristiwa sejarah, angka tahun, nama tokoh sejarah.

Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa kemampuan untuk menyatakan suatu definisi, menuliskan ciri khas sesuatu, mengklasifikasikan atau mengelompokkan beberapa contoh objek sesuai dengan suatu definisi? Kalau jawabannya “ya” berarti materi yang harus diajarkan adalah “konsep”.

Contoh: Seorang guru menunjukkan beberapa hasil perkebunan kemudian siswa diminta untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan mana yang termasuk hasil perkebunan nyang menjadi komoditi penting pada masa VOC.

Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa menjelaskan atau melakukan langkah-langkah atau prosedur secara urut atau membuat sesuatu? Bila “ya” maka materi yang harus diajarkan adalah “prosedur”.

Contoh: Langkah-langkah melakukan perdagangan jual/beli; langkah-langkah cara menanam padi di sawah; dan sebagainya.

- 2) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa menentukan hubungan antara beberapa konsep, atau menerapkan hubungan antara berbagai macam konsep? Bila jawabannya “ya”, berarti materi pembelajaran yang harus diajarkan termasuk dalam kategori “prinsip”.

Contoh: Hubungan antara penawaran dan permintaan suatu barang dalam lalu lintas ekonomi. Jika permintaan naik sedangkan penawaran tetap, maka harga akan naik, hubungan antara letak suatu negara dengan pengaruh globalisasi.

- 3) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa memilih berbuat atau tidak berbuat berdasar pertimbangan baik buruk, suka tidak suka, indah tidak indah? Jika jawabannya “Ya”, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan berupa aspek afektif, sikap, atau nilai.

Contoh: Tono memilih tidak membeli baju di waktu lebaran yang waktunya berdekatan dengan daftar ulang sekolah.

- 4) Apakah kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa berupa melakukan perbuatan secara fisik? Jika jawabannya “Ya”, maka materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah aspek motorik.

Contoh: Dalam pelajaran “Menjelaskan lingkungan rumah sehat dan perilaku dalam menjaga kebersihan rumah, siswa diharapkan mampu membersihkan rumah sendiri. Materi pembelajaran yang harus diajarkan adalah cara menyapu lantai rumah.

4. Penentuan Cakupan dan urutan Bahan Ajar

Masalah cakupan atau ruang lingkup, kedalaman, dan urutan penyampaian materi pembelajaran penting diperhatikan. Ketepatan dalam menentukan cakupan, ruang lingkup, dan kedalaman materi pembelajaran akan menghindarkan guru dari mengajarkan terlalu sedikit atau terlalu banyak, terlalu dangkal atau terlalu mendalam. Ketepatan urutan penyajian (*sequencing*) akan memudahkan bagi siswa mempelajari materi pembelajaran.

a. Penentuan cakupan bahan ajar

Dalam menentukan cakupan atau ruang lingkup materi pembelajaran harus diperhatikan apakah materinya berupa aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, prosedur) aspek afektif, ataukah aspek psikomotorik, sebab nantinya jika sudah dibawa ke kelas maka masing-masing jenis materi tersebut memerlukan strategi dan media pembelajaran yang berbeda-beda.

Selain memperhatikan jenis materi pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip-prinsip yang perlu digunakan dalam menentukan cakupan materi pembelajaran yang menyangkut keluasan dan kedalaman materinya. Keluasan cakupan materi berarti menggambarkan berapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran, sedangkan kedalaman materi menyangkut seberapa detail konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari/dikuasai oleh siswa. Sebagai contoh, sejarah Hindu Budha dapat diajarkan di SD, SMP dan SMU, juga di perguruan tinggi, namun keluasan dan kedalaman pada setiap jenjang pendidikan tersebut akan berbeda-beda. Semakin tinggi jenjang pendidikan akan semakin luas cakupan aspek sejarah Hindu Budha yang dipelajari dan semakin detail pula setiap aspek yang dipelajari. Di SD dan SMP, aspek filsafat dari bangunan Hindu Budha disinggung sedikit sedangkan di SMU aspek filsafat

bangunan Hindu Budha dipelajari, dan di perguruan tinggi aspek filsafat bangunan Hindu Budha semakin diperdalam.

Prinsip berikutnya adalah prinsip kecukupan (*adequacy*). Kecukupan (*adequacy*) atau memadainya cakupan materi juga perlu diperhatikan dalam pengertian. Cukup tidaknya aspek materi dari suatu materi pembelajaran akan sangat membantu tercapainya penguasaan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Misalnya, jika suatu pelajaran dimaksudkan untuk memberikan kemampuan kepada siswa di bidang jual beli, maka uraian materinya mencakup: (1) penguasaan atas konsep pembelian, penjualan, laba, dan rugi; (2) rumus menghitung laba dan rugi jika diketahui pembelian dan penjualan; dan (3) penerapan/aplikasi rumus menghitung laba dan rugi.

b. Penentuan urutan bahan ajar

Urutan penyajian (*sequencing*) bahan ajar sangat penting untuk menentukan urutan mempelajari atau mengajarkannya. Tanpa urutan yang tepat, jika di antara beberapa materi pembelajaran mempunyai hubungan yang bersifat prasyarat (*prerequisite*) akan menyulitkan siswa dalam mempelajarinya. Misalnya materi Hindu Budha dan Islam. Siswa akan mengalami kesulitan jika langsung mempelajari sejarah Islam tanpa mempelajari terlebih dahulu mempelajari sejarah Hindu Budha. Materi pembelajaran yang sudah ditentukan ruang lingkup serta kedalamannya dapat diurutkan melalui dua pendekatan pokok, yaitu: pendekatan prosedural, dan hierarkis.

1) Pendekatan prosedural.

Urutan materi pembelajaran secara prosedural menggambarkan langkah-langkah secara urut sesuai dengan langkah-langkah melaksanakan suatu tugas. Misalnya langkah-langkah mendirikan koperasi, langkah-langkah menentukan suatu tempat di atlas.

2) Pendekatan hierarkis

Urutan materi pembelajaran secara hierarkis menggambarkan urutan yang bersifat berjenjang dari bawah ke atas atau dari atas ke bawah. Materi sebelumnya harus dipelajari dahulu sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya. *Contoh: Urutan Hierarkis (berjenjang)*

Soal ceritera tentang perhitungan laba rugi dalam jual beli. Agar siswa mampu menghitung laba atau rugi dalam jual beli (penerapan rumus/dalil), siswa terlebih dahulu harus mempelajari konsep/pengertian laba, rugi, penjualan, pembelian, modal dasar (penguasaan konsep). Setelah itu siswa perlu mempelajari rumus/dalil menghitung laba, dan rugi (penguasaan dalil). Selanjutnya siswa menerapkan dalil atau prinsip jual beli (penguasaan penerapan dalil).

B. Pengembangan Metodologi Pembelajaran

1. Pengertian Metodologi Pembelajaran

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

2. Jenis-jenis Metodologi Pembelajaran

Tabel 4.2
Metodologi Pembelajaran

No	Model Pembelajaran	Langkah-Langkah
1.	Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>)	Melibatkan siswa dalam pemecahan masalah melalui konsep dan keterampilan berpikir meliputi mengumpulkan, mensintesis, dan mempresentasikan
	a. <i>Problem Based Instruction</i> (<i>PBI</i>)	Langkah-langkah: 1. Siswa mengumpulkan informasi, mengumpulkan data, hipotesis, dan memecahkan masalah 2. Siswa membuat laporan dan mempresentasikan 3. Refleksi atau evaluasi
	b. Debate	Langkah-langkah: 1. Kelas dibagi menjadi 2 kelompok pro dan kontra 2. Kelompok pro dan kontra presentasi dan saling menanggapi 3. Guru menambahkan konsep-konsep yang belum didiskusikan 4. Kesimpulan
	c. <i>Controversial Issues</i>	Langkah-langkah: 1. Guru dan siswa <i>brainstorming</i> isu-isu kontroversial 2. Siswa melakukan inkuiri, mengundang narasumber, dan mencari informasi lain. 3. Siswa menerapkan konsep, generalisasi, teori ilmu sosial untuk menganalisis permasalahan 4. Presentasi hasil inkuiri
	d. Example Non-Examples	Langkah-langkah: 1. Ditayangkan gambar, <i>chart</i> , foto, dll 2. Dibentuk kelompok 2-3 siswa untuk menganalisis permasalahan 3. Presentasi dan kesimpulan
2	Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	Strategi pembelajaran dimana siswa saling bekerja sama belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang heterogen
	a. Kepala Bernomor (<i>Numbered Head Together</i>)	Langkah-langkah: 1. Kelas dibagi dalam kelompok kecil 2. Setiap siswa mendapatkan nomor 3. Kelompok mendiskusikan tugas 4. Guru memanggil nomor siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya 5. Kesimpulan

No	Model Pembelajaran	Langkah-Langkah
b	Skip Kooperatif (<i>Cooperative Script</i>)	Langkah-langkah: 1. Siswa berpasangan dan guru membagikan materi bacaan 2. Penentuan siapa pembicara dan siapa pendengar dan saling bergantian 3. Kesimpulan secara bersama-sama
c	Tim Siswa Kelompok Prestasi (<i>Student Teams Achievement Divisions/STAD</i>)	Langkah-langkah: 1. Guru membentuk kelompok secara heterogen 2. Guru menyajikan pembelajaran 3. Guru memberikan tugas dan dikerjakan di dalam kelompok, dan siswa yang pandai dapat membantu anggota lain 4. Guru memberikan pertanyaan dan siswa tidak boleh saling membantu 5. Refleksi dan kesimpulan
d	Berpikir Berpasangan dan Berbagi (<i>Think Pair and Share</i>)	Langkah-langkah: 1. Langkah 1, Berpikir (<i>thinking</i>), Guru menyajikan materi dan memberikan pertanyaan kepada siswa 2. Langkah 2, Berpasangan (<i>pairing</i>), Siswa berpasangan dan mendiskusikan jawaban-jawaban 3. Langkah 3, Berbagi (<i>sharing</i>), pasangan-pasangan berbagi untuk seluruh kelas 4. Refleksi dan kesimpulan
e	Model Tim Ahli (<i>Jigsaw</i>)	Langkah-langkah: 1. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok 2. Tiap anggota dalam kelompok mendapat tugas materi yang berbeda 3. Anggota-anggota yang memiliki tugas yang sama berkumpul dan mendiskusikan materi 4. Semua anggota kembali ke kelompok dan setiap anggota kelompok mempresentasikan tugas materi 5. Refleksi dan kesimpulan
f	Melempar Bola Salju (<i>Snowball Throwing</i>)	Langkah-langkah: 1. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok dan menentukan ketua kelompoknya 2. Ketua kelompok mendapatkan penjelasan materi dari guru, dan anggota kelompok membaca materi 3. Ketua kelompok menjelaskan kepada anggota kelompoknya 4. Anggota kelompok menuliskan pertanyaan dan diberikan kepada teman-teman dan mereka wajib menjawab pertanyaan yang diterima 5. Refleksi dan kesimpulan
g	Team Games Tournament (<i>TGT</i>)	Langkah-langkah: 1. Guru menyajikan materi (dan sudah menyusun pertanyaan-pertanyaan yang bernomor) 2. Pembentukan kelompok dan kelompok mendiskusikan materi 3. Kelompok mengambil nomor undian pertanyaan dan guru membacakan pertanyaan yang sesuai dengan nomor pertanyaan 4. Aktivitas ini dilakukan untuk beberapa kali pertemuan sehingga didapat Juara Turnamen

No	Model Pembelajaran	Langkah-Langkah
	h Kooperatif Terpadu Membaca dan Menulis (<i>Cooperative Integrated Reading and Composition/ CIRC</i>)	Langkah-langkah: 1. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok 2. Setiap kelompok mendapatkan bacaan diskusi 3. kelompok mempresentasikan hasil bacaan 4. Refleksi dan kesimpulan
	i Dua Tingal Dua Tamu (<i>Two Stay Two Stray</i>)	Langkah-langkah: 1. Kelas dibagi dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4 siswa @ kelompok 2. Tiap kelompok mendiskusikan materi diskusi 3. Dua siswa meninggalkan kelompoknya menuju kelompok lain untuk mendapat penjelasan atau bertanya, demikian seterusnya 4. Refleksi dan kesimpulan
3	Model Pembelajaran Berbasis Proyek (<i>Project-based Learning</i>)	Siswa melakukan penyelidikan terhadap masalah autentik dan tugas bermakna lainnya, secara sendiri atau kelompok, dan menghasilkan karya nyata
	a Pembelajaran Portofolio	Langkah-langkah: 1. mengidentifikasi masalah yang ada dalam masyarakat 2. Memilih masalah untuk kajian kelas dan mengumpulkan informasi 3. Kelas dibagi dalam kelompok, dan masing-masing kelompok mendapatkan satu materi portofolio 4. Penyajian Portofolio (<i>Presentasi portofolio</i>)
	b Inquiry	Langkah-langkah: 1. Merumuskan masalah 2. Mengamati/observasi lapangan 3. Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan lainnya 4. Presentasi 5. Refleksi dan kesimpulan
	c Group Investigation	Langkah-langkah: 1. Seleksi Topik 2. Merencanakan kerja 3. Pelaksanaan 4. Analisis dan Sintesis 5. Penyajian 6. Refleksi dan kesimpulan
	d Karyawisata	
4	Model Pembelajaran Aksi Sosial (<i>Service Learning</i>)	Penerapan dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas
5	Model Pembelajaran Berbasis Kerja	Siswa menggunakan konteks tempat kerja untuk mempelajari materi pembelajaran
	a <i>Role Playing</i>	Langkah-langkah: 1. Siswa atau kelompok dapat memerankan tokoh-tokoh atau unsur-unsur dalam suatu lembaga (persidangan di pengadilan, persidangan di DPR, memerankan tokoh Soekarno memproklamkan RI, aktivitas jual beli, dll) 2. Setelah penampilan, masing kelompok mengevaluasi penampilan kelompoknya dan kelompok lain 3. Refleksi dan kesimpulan

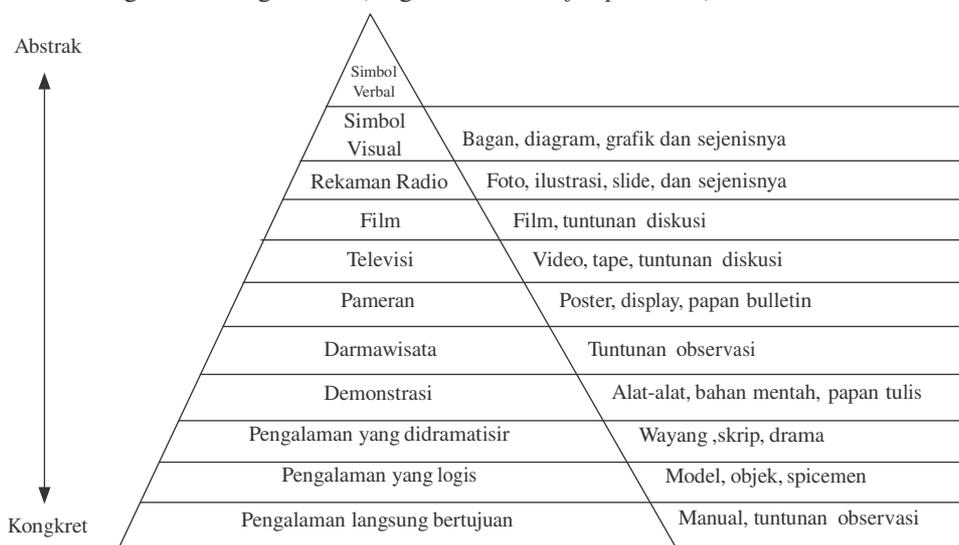
No	Model Pembelajaran	Langkah-Langkah
	b Mendatangkan Model ke Kelas	Langkah-langkah: 1. Guru atau siswa menghadirkan tokoh/pelaku profesi ke dalam kelas 2. Dialog/diskusi 3. Refleksi dan kesimpulan
	c Studi Lapangan Kerja	Langkah-langkah: 1. Guru menjelaskan kompetensi dan studi lapangan kerja yang akan dilakukan (tujuan, prosedur, bentuk, tempat, waktu, dll) 2. Guru dan siswa menyiapkan instrument penelitian (wawancara, observasi) 3. Pelaksanaan studi lapangan 4. Presentasi, refleksi, dan kesimpulan
	d Aktivitas Ekstrakurikuler dan Pengembangan Diri	
6	Model Pembelajaran Konsep (<i>Concept Learning</i>)	Siswa mampu menemukan dan mengkonstruksi sendiri konsep-konsep melalui pengalaman belajar
	a Scramble	Langkah-langkah: 1. Guru menjelaskan materi 2. Guru memberikan/membagikan Lembar Kerja Siswa dengan “mengacak” huruf untuk kata-kata kunci, dan mengacak kata untuk kalimat. Tugas siswa adalah menyusun kata atau kalimat sehingga menjadi kata atau kalimat yang benar.
	b Mencari Pasangan (<i>Make-A Match</i>)	Langkah-langkah: 1. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep (sebaiknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban) 2. Setiap siswa mendapat satu buah kartu 3. Tiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal atau jawaban) 4. Refleksi dan kesimpulan
	c Pecahan Segitiga/Bujur Sangkar/Hati (<i>Broken Triangle/Square/Heart</i>)	Langkah-langkah: 1. Guru menyiapkan beberapa bentuk segitiga/bujur sangkar/ bentuk lain. 2. Masing-masing kartu berisi <i>option</i> uraian dari konsep materi 3. Setiap siswa/kelompok siswa mendapat potongan kartu 4. Setiap siswa berusaha mencari pasangan sehingga nanti akan terbentuk bangun tertentu 5. Refleksi dan kesimpulan
7	Model Pembelajaran Nilai (<i>Value Learning</i>)	

C. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah tiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menunjukkan kondisi, yang memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap dari guru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Edgar Dale cone of experience*).



Gambar 4.1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu

dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media dapat diklasifikasikan menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual.

a. Media Visual

1) Media yang tidak diproyeksikan

a) Media realia adalah benda nyata.

Benda tersebut tidak harus dihadirkan di ruang kelas, tetapi siswa dapat melihat langsung ke objek. Kelebihan dari media realia ini adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Misal mempelajari prasasti dengan mengunjungi museum, mempelajari sejarah proklamasi dengan mengunjungi Monumen Nasional, dan lain lain.

b) Model adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model untuk mengatasi kendala tertentu sebagai pengganti realia. Misal untuk mempelajari candi Borobudur, Masjid Agung Demak, piramida Mesir, Menara Pizza Perancis, dan lain-lain.

c) Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual.

Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Jenis-jenis media grafis adalah:

- i. gambar/foto: jenis ini paling umum digunakan, misalnya foto tokoh-tokoh sejarah, foto bangunan-bangunan bersejarah, dan lain-lain.
- ii. sketsa: gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail. Dengan sketsa dapat menarik perhatian siswa, menghindarkan verbalisme, dan memperjelas pesan. Contoh sketsa wajah Pangeran Diponegoro, wajah Cut Nya Dien, dan lain-lain.
- iii. diagram/skema: gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari objek tertentu secara garis besar. Misal untuk mempelajari struktur organisasi kerajaan Mataram, Kerajaan Goa, dan lain-lain..
- iv. bagan/chart: menyajikan ide atau konsep yang sulit sehingga lebih mudah dicerna siswa. Selain itu bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai

bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal.

- v. grafik: gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif. Misal untuk mempelajari perkembangan perdagangan yang dilakukan Portugis di Indonesia, perkembangan agama Islam di Pulau Jawa pada masa kerajaan Demak, dan lain-lain.

2) Media Proyeksi

- a) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (Overhead transparency/OHT) dan perangkat keras (Overhead projector/OHP). Teknik pembuatan media transparansi, yaitu mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu dan membuat sendiri secara manual. Guru dapat menuliskan kata-kata kunci atau *mind map* dalam plastik transparan, atau guru dapat mengkopi gambar-gambar dengan plastik transparan dan siap untuk ditayangkan dalam pembelajaran di kelas.

Contoh: mendeskripsikan kenampakan alam, keragaman sosial, dan budaya di Indonesia.

- b) Film bingkai/*slide* adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2 x 2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor *slide*. Guru dapat menayangkan melalui film *slide* gambar/foto secara berurutan tentang suatu materi pembelajaran, misalnya ketika akan menjelaskan bagian-bagian Candi Prambanan, maka guru dapat menjelaskan secara berurutan melalui slide film gambar-gambar tentang bagian-bagian Candi Prambanan.

b. Media Audio

1) Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.

Walaupun sekarang ini radio sudah jarang digunakan, namun demikian siaran radio tetap dapat menjadi media pendidikan, misalnya siaran radio dari luar

negeri, BBC, dapat dipakai untuk mendengarkan berita-berita peristiwa yang terjadi di luar negeri.

2) Kaset-audio

Yang dibahas disini khusus kaset audio yang sering digunakan di sekolah. Keuntungannya adalah merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah.

Kaset audio saat ini juga mulai jarang digunakan. Namun demikian, keberadaan kaset audio, misalnya lagu-lagu yang direkam melalui kaset audio tetap dapat digunakan sebagai media pendidikan.

Misal untuk mendengarkan lagu-lagu daerah yang ada di Indonesia.

c. Media Audio Visual

1) Media Video

Merupakan salah satu jenis media audio visual, selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran, biasa dikemas dalam bentuk VCD.

Media video saat ini merupakan media pembelajaran yang penting dan banyak digunakan, karena media video ini mampu menampilkan berbagai gambar, foto, film dari berbagai peristiwa yang ada di masyarakat di berbagai tempat di dunia.

2) Media Komputer

Media ini memiliki semua kelebihan yang dimiliki oleh media lain. Selain mampu menampilkan teks, gerak, suara dan gambar, komputer juga dapat digunakan secara interaktif, bukan hanya searah.

Media computer saat ini merupakan media pembelajar yang paling penting dan paling banyak digunakan, karena media ini merupakan media yang paling lengkap dan mampu menampilkan apa saja. Bahkan komputer yang disambung dengan internet dapat memberikan keleluasaan belajar menembus ruang dan waktu serta menyediakan sumber belajar yang hampir tanpa batas

3. Pemilihan Media Pembelajaran

Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

a. Media pembelajaran yang digunakan harus mendukung tujuan pembelajaran.

Misalnya tujuan pembelajaran adalah peserta didik diharapkan terampil menggunakan bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari, media pembelajarannya adalah laboratorium bahasa secara nyata yang dapat digunakan oleh siswa.

b. Metode Pembelajaran

Media pembelajaran dipilih untuk menunjang proses pembelajaran harus sesuai dengan metode pembelajaran. Misalnya metode yang tepat yang dapat digunakan ketika mempelajari komputer adalah dengan praktik langsung, bukan dengan metode ceramah atau yang lainnya.

- c. Jumlah peserta didik.
Ketika jumlah peserta didik di dalam kelas dalam jumlah yang banyak maka guru memilih menggunakan media yang memfasilitasi semua peserta didik di kelas tersebut. Jangan sampai ada peserta didik yang tidak terlayani ketika guru memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakannya.
- d. Karakteristik peserta didik.
Karakteristik peserta didik yang bercorak audio akan lebih cocok menggunakan media pembelajaran yang berbasis audio, karakteristik peserta didik yang bercorak visual akan lebih cocok menggunakan media pembelajaran yang berbasis visual, dan seterusnya. Kesesuaian antara karakteristik peserta didik dengan corak media pembelajaran yang digunakan akan memudahkan siswa untuk belajar dan mempelajari materi pembelajaran.
- e. Waktu yang tersedia untuk pembelajaran.
Jika waktu pembelajaran yang tersedia cukup banyak maka guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran untuk melakukan eksplorasi materi pembelajaran, namun jika waktu pembelajaran yang dimiliki terbatas, maka guru harus tepat memilih media pembelajaran yang paling efektif.
- f. Biaya yang digunakan untuk pembelajaran.
Jika biaya atau dana sekolah yang tersedia dalam jumlah yang terbatas, maka guru harus mampu memilih media pembelajaran yang paling efektif dan tepat dengan biaya yang paling sedikit.
- g. Kemampuan pengajar menggunakan media pembelajaran.
Dengan banyaknya media pembelajaran yang berteknologi canggih, akan membuat guru berlomba-lomba untuk memiliki dan membelinya. Namun demikian guru tetap harus mempertimbangkan kemampuannya dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut.
- h. Tempat berlangsungnya pembelajaran.
Jika pembelajaran berlangsung di luar kelas, maka guru jangan menggunakan LCD Proyektor atau pun TV. Berbeda ketika pembelajaran berlangsung di kelas, maka penggunaan media pembelajaran akan lebih leluasa

D. Pengembangan Sumber Pembelajaran

1. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan dan diperlukan untuk membantu pengajar maupun peserta didik dalam proses pembelajaran, yang berupa buku teks, media cetak, media elektronik, nara sumber, lingkungan alam sekitar dan sebagainya. Sumber Belajar berupa bahan belajar adalah rujukan, referensi, atau *literature* yang digunakan baik untuk menyusun silabus maupun buku yang akan digunakan oleh

pengajar dalam mengajar, sehingga ketika menyusun silabus akan terhindar dari kesalahan konsep

2. Fungsi Sumber Belajar

Mengajar bukanlah menyelesaikan penyajian suatu buku, melainkan membantu peserta didik mencapai kompetensi. Karena itu hendaknya pengajar menggunakan sebanyak mungkin sumber bahan pelajaran, karena sumber belajar memiliki beberapa fungsi yaitu:

- a. Pengembangan bahan ajar secara ilmiah dan objektif
- b. Membantu pengajar dalam mengefisienkan waktu pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang efektif
- c. Mendukung terlaksananya program pembelajaran yang sistematis
- d. Meringankan tugas pengajar dalam menyajikan informasi atau materi pembelajaran, sehingga pengajar dapat lebih banyak memberikan dorongan dan motivasi belajar kepada peserta didik.
- e. Meningkatkan keberhasilan pembelajaran, karena peserta didik dapat belajar lebih cepat dan menunjang penguasaan materi pembelajaran.
- f. Mempermudah peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga peran pengajar tidak dominan dan menciptakan kondisi atau lingkungan belajar yang memungkinkan siswa belajar.
- g. Peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat, dan minatnya,
- h. Memberikan informasi atau pengetahuan yang lebih luas tidak terbatas ruang, waktu, dan keterbatasan indera.

3. Jenis dan Klasifikasi Sumber Belajar

Pengklasifikasian sumber belajar termasuk didalamnya sumber belajar pada pembelajaran berbasis TIK, yang lain yaitu:

- a. Pesan (*message*)
Pesan merupakan sumber belajar berupa perangkat lunak (*software*), seperti fakta, data, ide, atau informasi. Perangkat lunak ini disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik yang akan menerimanya. Perangkat lunak ini bisa disajikan melalui *hardware*. Sumber belajar itu untuk menjawab pertanyaan apa yang disampaikan yaitu, pesan. Proses pembelajaran yang melibatkan sumber belajar memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung menerima informasi yang berupa pesan tersebut.
Dalam pembelajaran IPS, maka pesan (*message*) yang dapat berfungsi sebagai sumber belajar adalah buku,
- b. Manusia (*people*)
Semua orang pada dasarnya dapat berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi dua kelompok, pertama kelompok orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang didik secara profesional untuk mengajar, seperti

guru, konselor, instruktur, widyaiswara. Termasuk kepala sekolah, laboran, teknisi sumber belajar, pustakawan dan lain lain. Kelompok yang kedua adalah orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan dan profesinya tidak terbatas. Misalnya politisi, tenaga kesehatan, pertanian, arsitek, psikolog, lawyer, polisi, penguasaha dan lain-lain.

Dalam pembelajaran IPS, maka manusia (*people*) yang dapat berfungsi sebagai sumber belajar adalah para tokoh masyarakat, politisi, pelaku sejarah, saksi sejarah, dan lain-lain.

c. Teknik (*technic*)

Teknik yaitu kegiatan atau aktivitas menyampaikan pesan belajar. Misalnya peserta didik mempelajari bagaimana jual beli di koperasi sekolah dengan teknik belajar mandiri. Sumber belajar itu untuk menjawab pertanyaan dengan cara bagaimana pesan itu disampaikan, yaitu teknik. Proses pembelajaran yang melibatkan sumber belajar memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung menerima informasi melalui teknik tertentu.

d. Bahan (*materials*)

Bahan yang dimaksud disini adalah bahan-bahan yang mengandung pesan belajar yang dapat dipelajari. Ini meliputi bahan tercetak seperti buku, majalah, surat kabar, dan sebagainya, serta bahan bahan yang tidak tercetak, yaitu bahan elektronik seperti televisi radio, atau komputer. Sumber belajar itu untuk menjawab dengan apa pesan itu disampaikan yaitu bahan. Proses pembelajaran yang melibatkan sumber belajar memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung menerima informasi melalui bahan.

Dalam pembelajaran IPS, maka bahan (*materials*) yang dapat digunakan adalah buku-buku sejarah, majalah, surat kabar, yang dapat menggambarkan interaksi social masyarakat, dan lain-lain.

e. Alat/perlengkapan (*tool/equipment*)

Alat/perlengkapan (*tool/Equipment*) atau perangkat keras/*hardware* sebagai media untuk menyajikan perangkat lunak/*software*, misalnya *Infocus* untuk menampilkan materi atau program yang terdapat pada video, televisi, komputer, dan sebagainya. Sumber belajar itu untuk menjawab pertanyaan dengan apa pesan itu disampaikan, yaitu alat. Proses pembelajaran yang melibatkan sumber belajar memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung menerima informasi menggunakan berbagai alat yang menunjang.

Dalam pembelajaran IPS, penggunaan alat/perlengkapan menjadi suatu keharusan misalnya penggunaan video, televisi, dan komputer.

f. Lingkungan (*setting*)

Lingkungan seperti gunung, sawah, hutan, kota, desa dan suasana-suasana tertentu yang bisa dikaitkan dengan kebutuhan untuk menjelaskan pelajaran tertentu oleh pendidikan, maka lingkungan tersebut bisa dikatakan sebagai Sumber Belajar.



Namun karena pergeseran dan perkembangan jaman, hasil pemikir atau teknologi semakin banyak dan mencoba memodifikasi lingkungan-lingkungan tersebut ada yang nyata maupun buatan, ada yang dibentuk dalam sebuah model lingkungan tertentu, gambar lingkungan tertentu, foto-foto lingkungan tertentu, bahkan menunjukkannya dalam visual audio seperti dalam televisi, komputer dan sebagainya. Bentuk-bentuk pengkondisian sebuah lingkungan yang dilakukan oleh seorang pendidik tentunya untuk kepentingan pembelajaran. Dan karena ada pengaruh dari hasil Teknologi Informasi dan Komunikasi maka Sumber Belajar yang diciptakan (buatan) atau didesain ini sudah barang tentu termasuk ke dalam Sumber Belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.





Bab 5

KURIKULUM 2013 DI JENJANG SEKOLAH DASAR DAN MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

A. Kurikulum 2013

1. Konsep Kurikulum 2013

a. Rasional Kurikulum 2013

1) Tantangan Internal dan Eksternal

Pengembangan kurikulum perlu dilakukan karena adanya berbagai tantangan yang dihadapi, baik tantangan internal maupun tantangan eksternal. Tantangan internal antara lain terkait dengan kondisi pendidikan dikaitkan dengan tuntutan pendidikan yang mengacu kepada 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan yang meliputi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar pengelolaan, standar biaya, standar sarana prasarana, dan standar penilaian. Tantangan internal lainnya terkait dengan faktor perkembangan penduduk Indonesia dilihat dari pertumbuhan penduduk usia produktif. Tantangan eksternal yang dihadapi dunia pendidikan antara lain berkaitan dengan tantangan masa depan, kompetensi yang diperlukan di masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi, serta berbagai fenomena negatif yang mengemuka.

2) Penyempurnaan Pola Pikir.

Pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan masa depan hanya akan dapat terwujud apabila terjadi pergeseran atau perubahan pola pikir. Pergeseran itu meliputi proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa.
- b) Dari satu arah menuju interaktif.
- c) Dari isolasi menuju lingkungan jejaring.



- d) Dari pasif menuju aktif-menyelidiki.
- e) Dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata.
- f) Dari pembelajaran pribadi menuju pembelajaran berbasis tim.
- g) Dari luas menuju perilaku khas memberdayakan kaidah keterikatan.
- h) Dari stimulasi rasa tunggal menuju stimulasi ke segala penjuru.
- i) Dari alat tunggal menuju alat multimedia.
- j) Dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif.
- k) Dari produksi massa menuju kebutuhan pelanggan.
- l) Dari usaha sadar tunggal menuju jamak.
- m) Dari satu ilmu pengetahuan bergeser menuju pengetahuan disiplin jamak.
- n) Dari kontrol terpusat menuju otonomi dan kepercayaan.
- o) Dari pemikiran faktual menuju kritis.
- p) Dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan

3) Penguatan Tata Kelola Kurikulum

Pada Kurikulum 2013, penyusunan kurikulum dimulai dengan menetapkan standar kompetensi lulusan berdasarkan kesiapan peserta didik, tujuan pendidikan nasional, dan kebutuhan. Setelah kompetensi ditetapkan kemudian ditentukan kurikulumnya yang terdiri dari kerangka dasar kurikulum dan struktur kurikulum. Satuan pendidikan dan guru tidak diberikan kewenangan menyusun silabus, tapi disusun pada tingkat nasional. Guru lebih diberikan kesempatan mengembangkan proses pembelajaran tanpa harus dibebani dengan tugas-tugas penyusunan silabus yang memakan waktu yang banyak dan memerlukan penguasaan teknis penyusunan yang sangat memberatkan guru

4) Pendalaman dan Perluasan Materi.

Perlu dilakukan langkah penguatan materi dengan mengevaluasi ulang ruang lingkup materi yang terdapat di dalam kurikulum dengan cara meniadakan materi yang tidak esensial atau tidak relevan bagi peserta didik, mempertahankan materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan menambahkan materi yang dianggap penting dalam perbandingan internasional. Di samping itu, juga perlu dievaluasi ulang tingkat kedalaman materi sesuai dengan tuntutan perbandingan internasional dan menyusun kompetensi dasar yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan

b. Elemen Perubahan Kurikulum 2013.

Elemen perubahan kurikulum terjadi pada:

- 1) Standar Kompetensi Lulusan
- 2) Standar Isi
- 3) Standar Proses, dan
- 4) Standar Penilaian

Tabel 5.1.
Elemen Perubahan Kurikulum 2013

ELEMEN	DESKRIPSI			
	SD	SMP	SMA	SMK
Kompetensi Lulusan	Adanya peningkatan dan keseimbangan <i>soft skills</i> dan <i>hard skills</i> yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan			
Kedudukan Mata Pelajaran	Kompetensi yang semula dikembangkan dari mata pelajaran berubah menjadi mata pelajaran dikembangkan dari kompetensi			
Pendekatan	Kompetensi dikembangkan melalui:			
	Tematik Terpadu dalam semua mata pelajaran	Mata Pelajaran	Mata Pelajaran	Vokasional
Struktur Kurikulum (Mata Pelajaran dan Alokasi Waktu)	<ul style="list-style-type: none"> Holistik berbasis sains (alam, sosial, dan budaya) Jumlah mata pelajaran dari 10 menjadi 6 Jumlah jam bertambah 4 JP/ minggu akibat perubahan pendekatan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> TIK menjadi media semua mata pelajaran Pengembangan diri terintegrasi pada setiap mata pelajaran dan ekstrakurikuler Jumlah mata pelajaran dari 12 menjadi 10 Jumlah jam bertambah 6 JP/ minggu akibat perubahan pendekatan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Perubahan sistem: ada mata pelajaran wajib dan ada mata pelajaran pilihan Terjadi pengurangan mata pelajaran yang harus diikuti siswa Jumlah jam bertambah 1 JP/ minggu akibat perubahan pendekatan pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Penambahan jenis keahlian berdasarkan spektrum kebutuhan (6 program keahlian, 40 bidang keahlian, 121 kompetensi keahlian) Pengurangan adaptif dan normatif, penambahan produktif produktif disesuaikan dengan trend perkembangan di Industri
Proses Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Standar Proses yang semula terfokus pada Eksplorasi, Elaborasi, dan Konfirmasi dilengkapi dengan Mengamati, Menanya, Mengolah, Menyajikan, Menyimpulkan, dan Mencipta. Belajar tidak hanya terjadi di ruang kelas, tetapi juga di lingkungan sekolah dan masyarakat Guru bukan satu-satunya sumber belajar. Sikap tidak diajarkan secara verbal, tetapi melalui contoh dan teladan 			
	Tematik dan terpadu	IPA dan IPS masing-masing diajarkan secara terpadu	Adanya mata pelajaran wajib dan pilihan sesuai dengan bakat dan minatnya	Kompetensi keterampilan yang sesuai dengan standar industri

ELEMEN	DESKRIPSI			
	SD	SMP	SMA	SMK
Penilaian Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian berbasis kompetensi • Pergeseran dari penilaian melalui tes [mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil saja], menuju penilaian otentik [mengukur semua kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil] • Memperkuat PAP (Penilaian Acuan Patokan) yaitu pencapaian hasil belajar didasarkan pada posisi skor yang diperolehnya terhadap skor ideal (maksimal) • Penilaian tidak hanya pada level KD, tetapi juga kompetensi inti dan SKL • Mendorong pemanfaatan portofolio yang dibuat siswa sebagai instrumen utama penilaian 			
Ekstrakurikuler	<ul style="list-style-type: none"> • Pramuka (wajib) • UKS • PMR • Bahasa Inggris 	<ul style="list-style-type: none"> • Pramuka (wajib) • OSIS • UKS • PMR • DII 	<ul style="list-style-type: none"> • Pramuka (wajib) • OSIS • UKS • PMR • DII 	<ul style="list-style-type: none"> • Pramuka (wajib) • OSIS • UKS • PMR • DII

2. Karakteristik Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum berbasis kompetensi adalah outcomes-based curriculum dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Demikian pula penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik.

- Isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi dinyatakan dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran.
- Kompetensi Inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Kompetensi Inti adalah kualitas yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk setiap kelas melalui pembelajaran KD yang diorganisasikan dalam proses pembelajaran siswa aktif.
- Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu tema untuk SD/MI, dan untuk mata pelajaran di kelas tertentu untuk SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK.
- Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di jenjang pendidikan menengah diutamakan pada ranah sikap sedangkan pada jenjang pendidikan menengah pada kemampuan intelektual (kemampuan kognitif tinggi).
- Kompetensi Inti menjadi unsur organisatoris (*organizing elements*) Kompetensi Dasar yaitu semua KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam Kompetensi Inti.

- f. Kompetensi Dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif, saling memperkuat (*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).
- g. Silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema (SD/MI) atau satu kelas dan satu mata pelajaran (SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK). Dalam silabus tercantum seluruh KD untuk tema atau mata pelajaran di kelas tersebut.
- h. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dikembangkan dari setiap KD yang untuk mata pelajaran dan kelas tersebut

3. Proses Pembelajaran Kurikulum 2013

Proses pembelajaran Kurikulum 2013 terdiri atas pembelajaran intra-kurikuler dan pembelajaran ekstra-kurikuler.

- a. Pembelajaran Intrakurikuler didasarkan pada prinsip:
 - 1) Proses pembelajaran intra-kurikuler adalah proses pembelajaran yang berkenaan dengan mata pelajaran dalam struktur kurikulum dan dilakukan di kelas, sekolah, dan masyarakat.
 - 2) Proses pembelajaran di SD/MI berdasarkan tema sedangkan di SMP/MTS, SMA/MA, dan SMK/MAK berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan guru.
 - 3) Proses pembelajaran didasarkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif untuk menguasai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti pada tingkat yang memuaskan (*excepted*).
 - 4) Proses pembelajaran dikembangkan atas dasar karakteristik konten kompetensi yaitu pengetahuan yang merupakan konten yang bersifat *mastery* dan diajarkan secara langsung (*direct teaching*), keterampilan kognitif dan psikomotorik adalah konten yang bersifat *developmental* yang dapat dilatih (*trainable*) dan diajarkan secara langsung (*direct teaching*), sedangkan sikap adalah konten *developmental* dan dikembangkan melalui proses pendidikan yang tidak langsung (*indirect teaching*).
 - 5) Pembelajaran kompetensi untuk konten yang bersifat *developmental* dilaksanakan berkesinambungan antara satu pertemuan dengan pertemuan lainnya, dan saling memperkuat antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya.
 - 6) Proses pembelajaran tidak langsung (*indirect*) terjadi pada setiap kegiatan belajar yang terjadi di kelas, sekolah, rumah, dan masyarakat. Proses pembelajaran tidak langsung bukan kurikulum tersembunyi (*hidden curriculum*) karena sikap yang dikembangkan dalam proses pembelajaran tidak langsung harus tercantum dalam silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat guru.
 - 7) Proses pembelajaran dikembangkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan,

membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, *chart*, dan lain-lain).

- 8) Pembelajaran remedial dilaksanakan untuk membantu peserta didik menguasai kompetensi yang masih kurang. Pembelajaran remedial dirancang dan dilaksanakan berdasarkan kelemahan yang ditemukan berdasarkan analisis hasil tes, ulangan, dan tugas setiap peserta didik. Pembelajaran remedial dirancang untuk individu, kelompok atau kelas sesuai dengan hasil analisis jawaban peserta didik.
 - 9) Penilaian hasil belajar mencakup seluruh aspek kompetensi, bersifat formatif dan hasilnya segera diikuti dengan pembelajaran remedial untuk memastikan penguasaan kompetensi pada tingkat memuaskan.
- b. Pembelajaran Ekstrakurikuler
- Pembelajaran ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan untuk aktivitas yang dirancang sebagai kegiatan di luar kegiatan pembelajaran terjadwal secara rutin setiap minggu. Kegiatan ekstra-kurikuler terdiri atas kegiatan wajib dan pilihan. Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler wajib.
- Kegiatan ekstrakurikuler wajib dinilai yang hasilnya digunakan sebagai unsur pendukung kegiatan intrakurikuler.

4. Prinsip Pengembangan Kurikulum 2013

Pengembangan kurikulum didasarkan pada prinsip-prinsip berikut:

- a. Kurikulum bukan hanya merupakan sekumpulan daftar mata pelajaran karena mata pelajaran hanya merupakan sumber materi pembelajaran untuk mencapai kompetensi.
- b. Kurikulum didasarkan pada standar kompetensi lulusan yang ditetapkan untuk satu satuan pendidikan, jenjang pendidikan, dan program pendidikan. Sesuai dengan kebijakan Pemerintah mengenai Wajib Belajar 12 Tahun maka Standar Kompetensi Lulusan yang menjadi dasar pengembangan kurikulum adalah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pendidikan selama 12 tahun.
- c. Kurikulum didasarkan pada model kurikulum berbasis kompetensi. Model kurikulum berbasis kompetensi ditandai oleh pengembangan kompetensi berupa sikap, pengetahuan, keterampilan berpikir, keterampilan psikomotorik yang dikemas dalam berbagai mata pelajaran.
- d. Kurikulum didasarkan atas prinsip bahwa setiap sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dirumuskan dalam kurikulum berbentuk Kompetensi Dasar dapat dipelajari dan dikuasai setiap peserta didik (*mastery learning*) sesuai dengan kaedah kurikulum berbasis kompetensi.
- e. Kurikulum dikembangkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan perbedaan dalam kemampuan dan minat.

- f. Kurikulum berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya. Kurikulum dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa peserta didik berada pada posisi sentral dan aktif dalam belajar.
- g. Kurikulum harus tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan seni.
- h. Kurikulum harus relevan dengan kebutuhan kehidupan.
- i. Kurikulum harus diarahkan kepada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.
- j. Kurikulum didasarkan kepada kepentingan nasional dan kepentingan daerah.
- k. Penilaian hasil belajar ditujukan untuk mengetahui dan memperbaiki pencapaian kompetensi. Instrumen penilaian hasil belajar adalah alat untuk mengetahui kekurangan yang dimiliki setiap peserta didik atau sekelompok peserta didik. Kekurangan tersebut harus segera diikuti dengan proses memperbaiki kekurangan dalam aspek hasil belajar yang dimiliki seorang atau sekelompok peserta didik

B. Implementasi Kurikulum 2013 di Jenjang Sekolah Dasar

1. Organisasi Kompetensi, Mata Pelajaran, Tujuan Satuan Pendidikan, dan Struktur Kurikulum

a. Organisasi Kompetensi

Mata pelajaran adalah unit organisasi Kompetensi Dasar yang terkecil. Untuk kurikulum SD/MI, organisasi Kompetensi Dasar dilakukan melalui pendekatan terintegrasi. Berdasarkan pendekatan ini maka terjadi reorganisasi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang mengintegrasikan konten mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas I, II, dan III ke dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, serta Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Dengan pendekatan ini maka Struktur Kurikulum SD/MI menjadi lebih sederhana karena jumlah mata pelajaran berkurang.

Di kelas IV, V, dan VI nama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial tercantum dalam Struktur Kurikulum dan memiliki Kompetensi Dasar masing-masing. Untuk proses pembelajaran, Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagaimana Kompetensi Dasar mata pelajaran lain, diintegrasikan ke dalam berbagai tema. Oleh karena itu, proses pembelajaran semua Kompetensi Dasar dari semua mata pelajaran terintegrasi dalam berbagai tema.

Substansi muatan lokal termasuk bahasa daerah diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Sedangkan substansi muatan lokal yang berkenaan dengan olahraga serta permainan daerah diintegrasikan ke dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

b. Tujuan Satuan Pendidikan

Penyelenggaraan pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan bertujuan membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang:

- 1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berkepribadian luhur;
- 2) berilmu, cakap, kritis, kreatif, dan inovatif;
- 3) sehat, mandiri, dan percaya diri; dan
- 4) toleran, peka sosial, demokratis, dan bertanggung jawab

c. Struktur Kurikulum

Struktur kurikulum menggambarkan konseptualisasi konten kurikulum dalam bentuk mata pelajaran, posisi konten/mata pelajaran dalam kurikulum, distribusi konten/mata pelajaran dalam semester atau tahun, beban belajar untuk mata pelajaran dan beban belajar per minggu untuk setiap peserta didik. Struktur kurikulum adalah juga merupakan aplikasi konsep pengorganisasian konten dalam sistem belajar dan pengorganisasian beban belajar dalam sistem pembelajaran. Pengorganisasian konten dalam sistem belajar yang digunakan untuk kurikulum yang akan datang adalah sistem semester sedangkan pengorganisasian beban belajar dalam sistem pembelajaran berdasarkan jam pelajaran per semester.

Struktur kurikulum adalah juga gambaran mengenai penerapan prinsip kurikulum mengenai posisi seorang peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran di suatu satuan atau jenjang pendidikan. Dalam struktur kurikulum menggambarkan ide kurikulum mengenai posisi belajar seorang peserta didik yaitu apakah mereka harus menyelesaikan seluruh mata pelajaran yang tercantum dalam struktur ataukah kurikulum memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan berbagai pilihan. Struktur kurikulum terdiri atas sejumlah mata pelajaran, dan beban belajar. Struktur Kurikulum SD/MI adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2.
Struktur Kurikulum SD/MI

MATA PELAJARAN	ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU					
	I	II	III	IV	V	VI
Kelompok A						
1. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	4	4	4	4	4	4
2. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	5	5	6	4	4	4
3. Bahasa Indonesia	8	9	10	7	7	7
4. Matematika	5	6	6	6	6	6
5. Ilmu Pengetahuan Alam	-	-	-	3	3	3
6. Ilmu Pengetahuan Sosial	-	-	-	3	3	3

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU BELAJAR PER MINGGU					
		I	II	III	IV	V	VI
Kelompok B							
1.	Seni Budaya dan Prakarya	4	4	4	5	5	5
2.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan	4	4	4	4	4	4
Jumlah Alokasi Waktu Per Minggu		30	32	34	36	36	36

: Pembelajaran Tematik Integratif

Keterangan: Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya dapat memuat Bahasa Daerah.

Selain kegiatan intrakurikuler seperti yang tercantum di dalam struktur kurikulum diatas, terdapat pula kegiatan ekstrakurikuler SD/MI antara lain Pramuka (Wajib), Usaha Kesehatan Sekolah, dan Palang Merah Remaja.

Mata pelajaran Kelompok A adalah kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat.. Mata pelajaran Kelompok B yang terdiri atas mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya serta Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah kelompok mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah. Satuan pendidikan dapat menambah jam pelajaran per minggu sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada satuan pendidikan tersebut.

d. Beban Belajar

Beban belajar dinyatakan dalam jam belajar setiap minggu untuk masa belajar selama satu semester. Beban belajar di SD/MI kelas I, II, dan III masing-masing 30, 32, 34 sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI masing-masing 36 jam setiap minggu. Jam belajar SD/MI adalah 35 menit.

Kompetensi Dasar Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) 4. Dengan adanya tambahan jam belajar ini dan pengurangan jumlah Kompetensi Dasar, guru memiliki keleluasaan waktu untuk mengembangkan proses pembelajaran yang berorientasi siswa aktif. Proses pembelajaran siswa aktif memerlukan waktu yang lebih panjang dari proses pembelajaran penyampaian informasi karena peserta didik perlu latihan untuk mengamati, menanya, mengasosiasi, dan berkomunikasi. Proses pembelajaran yang dikembangkan menghendaki kesabaran guru dalam mendidik peserta didik sehingga mereka menjadi tahu, mampu dan mau belajar dan menerapkan apa yang sudah mereka pelajari di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya. Selain itu bertambahnya jam belajar memungkinkan guru melakukan penilaian proses dan hasil belajar.

2. Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

a. Standar Kompetensi Lulusan

Tabel 5.3.
Standar Kompetensi Lulusan SD/MI

SD/MI/SDLB*/Paket A	
Dimensi	Kualifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain
Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah konkret dan abstrak sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.

b. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi Standar Kompetensi Lulusan dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Kompetensi Inti berfungsi sebagai unsur pengorganisasi (*organising element*) kompetensi dasar. Sebagai unsur pengorganisasi, Kompetensi Inti merupakan pengikat untuk organisasi vertikal dan organisasi horizontal Kompetensi Dasar. Organisasi vertikal Kompetensi Dasar adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu kelas atau jenjang pendidikan ke kelas/jenjang di atasnya sehingga memenuhi prinsip belajar yaitu terjadi suatu akumulasi yang berkesinambungan antara konten yang dipelajari peserta didik. Organisasi horizontal adalah keterkaitan antara konten Kompetensi Dasar satu mata pelajaran dengan konten Kompetensi

Dasar dari mata pelajaran yang berbeda dalam satu pertemuan mingguan dan kelas yang sama sehingga terjadi proses saling memperkuat. Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (Kompetensi Inti 1), sikap sosial (Kompetensi Inti 2), pengetahuan (Kompetensi Inti 3), dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (Kompetensi Inti 3) dan penerapan pengetahuan (Kompetensi Inti 4).

c. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Mata pelajaran sebagai sumber dari konten untuk menguasai kompetensi bersifat terbuka dan tidak selalu diorganisasikan berdasarkan disiplin ilmu yang sangat berorientasi hanya pada filosofi esensialisme dan perenialisme. Mata pelajaran dapat dijadikan organisasi konten yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu atau non disiplin ilmu yang diperbolehkan menurut filosofi rekonstruksi sosial, progresifisme atau pun humanisme. Karena filosofi yang dianut dalam kurikulum adalah eklektik seperti dikemukakan di bagian landasan filosofi maka nama mata pelajaran dan isi mata pelajaran untuk kurikulum yang akan dikembangkan tidak perlu terikat pada kaedah filosofi esensialisme dan perenialisme.

Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar SD/MI untuk setiap mata pelajaran mencakup mata pelajaran: Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang merupakan satu kesatuan ide masing-masing mata pelajaran dimuat dalam tabel-tabel berikut ini:

Tabel 5.4.
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Jenjang SD/MI

KELAS IV:

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya 1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berpikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat 1.3 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya	2.1. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin bertanggung jawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa Hindu Buddha dan Islam dalam kehidupannya sekarang 2.2. Menunjukkan perilaku rasa ingin tahu, peduli, menghargai, dan bertanggung jawab terhadap kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik 2.3. Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	3.1 Mengenal manusia, aspek keruangan, konektivitas antar ruang, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan 3.2 Memahami manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan 3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di sekitarnya 3.4 Memahami kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya di masyarakat sekitar 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	4.1 Menceriterakan tentang hasil bacaan mengenai pengertian ruang, konektivitas antar ruang, perubahan, dan keberlanjutan dalam waktu, sosial, ekonomi, dan pendidikan dalam lingkup masyarakat di sekitarnya 4.2 Merangkum hasil pengamatan dan menceritakan manusia, perubahan dan keberlanjutan dalam waktu pada masa praaksara, Hindu Budha, Islam dalam aspek pemerintah, sosial, ekonomi, dan pendidikan 4.3 Menceritakan manusia dalam hubungannya dengan lingkungan geografis tempat tinggalnya 4.4 Mendeskripsikan kehidupan manusia dalam kelembagaan sosial, pendidikan, ekonomi, dan budaya di masyarakat sekitar 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

KELAS: V

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah menciptakan waktu dengan segala perubahannya 1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berpikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat 1.3 Menghargai karunia Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air	2.1 Menunjukkan perilaku bijaksana dan bertanggung jawab, peduli, santun dan percaya diri sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa penjajahan dan gerakan kebangsaan dalam menumbuhkan rasa kebangsaan 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, sopan, estetika dan memiliki motivasi internal ketika berhubungan dengan lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik 2.3 Menunjukkan perilaku peduli, gotong-royong, tanggung jawab dalam berpartisipasi penanggulangan permasalahan lingkungan hidup
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional 3.2 Mengenal perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya 3.3 Memahami manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia 3.4 Memahami manusia Indonesia dalam aktivitas yang terkait dengan fungsi dan peran kelembagaan sosial, ekonomi dan budaya, dalam masyarakat Indonesia 3.5 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia 4.2 Menceritakan hasil pengamatan mengenai perubahan dan keberlanjutan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, masa tumbuhnya rasa kebangsaan serta perubahan dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam berbagai jenis media 4.3 Menyajikan pemahaman tentang manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia 4.4 Menceritakan secara tertulis pemahaman tentang manusia Indonesia dan aktivitasnya yang terkait dengan fungsi dan peran kelembagaan sosial, ekonomi dan budaya, dalam masyarakat Indonesia 4.5 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

KELAS VI

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya	<p>1.1 Menerima karunia Tuhan YME yang telah memberikan kesempatan kepada bangsa Indonesia untuk melakukan perubahan dalam aspek geografis, ekonomi, budaya dan politik</p> <p>1.2 Menerima adanya kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat yang mengatur kehidupan manusia dalam berpikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia</p> <p>1.3 Menghargai karunia dan rahmat Tuhan YME yang telah menciptakan manusia dan lingkungannya</p>
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air	<p>2.1 Menunjukkan perilaku cinta tanah air dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sebagai perwujudan rasa nasionalisme</p> <p>2.2 Memiliki kepedulian dan penghargaan terhadap lembaga sosial, budaya, ekonomi dan politik</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, percaya diri dalam mengembangkan pola hidup sehat, kelestarian lingkungan fisik, budaya, dan peninggalan berharga di masyarakat</p>
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	<p>3.1 Mengemukakan keragaman aspek keruangan dan konektivitas antar ruang, waktu, perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam masyarakat Indonesia</p> <p>3.2 Menunjukkan pemahaman sebab dan akibat terjadinya perubahan masyarakat Indonesia dari masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi dalam kehidupan berpolitik, berkebangsaan, dan bernegara</p> <p>3.3 Memahami keterkaitan manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia serta pengaruhnya bagi kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya</p> <p>3.4 Menelaah manfaat kelembagaan politik, sosial, ekonomi dan budaya bagi kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia</p> <p>3.5 Menelaah landasan dari dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p>
4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain	<p>4.1 Menyajikan hasil pengamatan terhadap keragaman aspek keruangan dan konektivitas antar ruang, waktu, perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia dalam aspek sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam masyarakat Indonesia dalam bentuk cerita, tulisan atau media lainnya</p> <p>4.2 Menyajikan hasil pemahaman tentang sebab dan akibat terjadinya perubahan masyarakat Indonesia dari masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal reformasi dalam kehidupan berpolitik, berkebangsaan, dan bernegara dalam bentuk tulisan</p> <p>4.3 Mengemukakan hasil pemahaman mengenai keterkaitan manusia dalam hubungannya dengan kondisi geografis di wilayah Indonesia serta pengaruhnya bagi kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya dalam berbagai bentuk media (lisan, tulisan, gambar, foto, dan lainnya)</p> <p>4.4 Menyajikan pemahaman mengenai manfaat kelembagaan politik, sosial, ekonomi dan budaya bagi kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia dalam berbagai bentuk media (lisan, tulisan, gambar, foto, dan lainnya)</p> <p>4.5 Menyajikan hasil telaah mengenai landasan dari dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi dalam berbagai bentuk media (lisan, tulisan, gambar, foto, dan lainnya)</p>



Bab 6

PEMBELAJARAN IPS DI JENJANG SEKOLAH DASAR

A. Analisis Materi Ajar

1. Konsep Pembelajaran Tematik (PTP)

Proses pembelajaran untuk jenjang Sekolah Dasar atau yang sederajat menggunakan pendekatan tematik. PTP diyakini sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif (*highly effective teaching model*), karena mampu mawadahi dan menyentuh secara terpadu dimensi emosi, fisik, dan akademik di dalam kelas atau di lingkungan sekolah. Model PTP ini pun sudah terbukti secara empirik berhasil memacu percepatan dan meningkatkan kapasitas memori peserta didik (*enhance learning and increase long-term memory capabilities of learners*) untuk waktu yang panjang.

Model PTP memiliki perbedaan kualitatif (*qualitatively different*) dengan model pembelajaran lain, karena sifatnya memandu peserta didik mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher levels of thinking*) atau keterampilan berpikir dengan mengoptimasi kecerdasan ganda (*multiple thinking skills*), sebuah proses inovatif bagi pengembangan dimensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

a. Elemen-elemen dalam Pembelajaran Tematik Terpadu

Implementasi PTP menuntut kemampuan guru dalam mentransformasikan materi pembelajaran di kelas. Karena itu guru harus memahami materi apa yang diajarkan dan bagaimana mengaplikasikannya dalam lingkungan belajar di kelas. Ada sepuluh elemen yang terkait dengan hal ini dan perlu ditingkatkan oleh guru.

- 1) Mereduksi tingkat kealpaan atau bernilai tambah berpikir reflektif.
- 2) Memberkaya sensori pengalaman di bidang sikap, keterampilan, dan pengetahuan.
- 3) Menyajikan isi atau substansi pembelajaran yang bermakna.



- 4) Lingkungan yang memperkaya pembelajaran.
 - 5) Bergerak memacu pembelajaran (*Movement to Enhance Learning*).
 - 6) Membuka pilihan-pilihan
 - 7) Optimasi waktu secara tepat
 - 8) Kolaborasi
 - 9) Umpan balik segera
 - 10) Ketuntasan atau aplikasi
- b. Manfaat Pembelajaran Tematik Terpadu (PTP)
Manfaat Pembelajaran Tematik Terpadu adalah:
- 1) Suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan.
 - 2) Menggunakan kelompok untuk bekerjasama, berkolaborasi, belajar berkelompok, dan memecahkan konflik sehingga mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah sosial dengan saling menghargai.
 - 3) Mengoptimasi lingkungan belajar sebagai kunci dalam menciptakan kelas yang ramah otak (*brain-friendly classroom*).
 - 4) Peserta didik secara cepat dan tepat waktu mampu memproses informasi.
 - 5) Proses pembelajaran di kelas memungkinkan peserta didik berada dalam format ramah otak.
 - 6) Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diaplikasikan langsung oleh peserta didik dalam konteks kehidupannya sehari-hari.
 - 7) Peserta didik yang relatif mengalami keterlambatan untuk menuntaskan program belajar memungkinkan mengejar ketertinggalanya dengan dibantu oleh guru melalui pemberian bimbingan khusus dan penerapan prinsip belajar tuntas.
 - 8) Program pembelajaran yang bersifat ramah otak memungkinkan guru untuk mewujudkan ketuntasan belajar dengan menerapkan variasi cara penilaian
- c. Tahap-tahap Pembelajaran Tematik Terpadu
Tahap-tahap Pembelajaran Tematik Terpadu adalah:
- 1) Menentukan tema.
Tema dapat ditetapkan oleh pengambil kebijakan, guru, atau ditetapkan bersama dengan peserta didik.
 - 2) Mengintegrasikan tema dengan kurikulum.
Pada tahap ini guru harus mampu mendesain tema pembelajaran dengan cara terintegrasi sejalan dengan tuntutan kurikulum, dengan mengedepankan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.
 - 3) Mendesain rencana pembelajaran.
Tahapan ini mencakup pengorganisasian sumber belajar, bahan ajar, media belajar, termasuk kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk menunjukkan

suatu tema pembelajaran terjadi dalam kehidupan nyata. Misalnya, pembelajaran di kelas yang didasarkan atau diperkaya hasil karya wisata, kunjungan ke museum, dan lain-lain.

4) Melaksanakan Aktivitas Pembelajaran.

Tahapan ini memberi peluang peserta didik untuk mampu berpartisipasi dan memahami berbagai persepektif dari suatu tema. Hal ini memberi peluang bagi guru dan peserta didik melakukan eksplorasi suatu pokok bahasan

d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu

Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik Terpadu adalah:

- 1) Tema hendaknya tidak terlalu luas dan dapat dengan mudah digunakan untuk memadukan banyak bidang studi, mata pelajaran, atau disiplin ilmu.
- 2) Tema yang dipilih dapat memberikan bekal bagi peserta didik untuk belajar lebih lanjut.
- 3) Tema disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 4) Tema harus mampu mewartakan sebagian besar minat anak,
- 5) Tema harus mempertimbangkan peristiwa-peristiwa otentik yang terjadi dalam rentang waktu belajar
- 6) Tema yang dipilih sesuai dengan kurikulum yang berlaku
- 7) Tema yang dipilih sesuai dengan ketersediaan sumber belajar

e. Model-model Pembelajaran Tematik Terpadu

Model-model Pembelajaran Tematik Terpadu adalah:

- 1) Model penggalan (*fragmented model*). Model ini diimplementasikan dengan pemaduan yang terbatas pada satu mata pelajaran. Misalnya, mata pelajaran bahasa Indonesia materi pembelajaran tentang menyimak, berbicara, membaca dan menulis dapat dipadukan dalam materi pembelajaran ketrampilan berbahasa.
- 2) Model keterhubungan (*connected model*). Model ini diimplementasikan berbasis pada anggapan bahwa beberapa substansi pembelajaran berinduk pada mata pelajaran tertentu. Butir-butir pembelajaran seperti: kosakata, struktur, membaca, dan mengarang misalnya dapat dipayungkan pada mata pelajaran bahasa dan sastra.
- 3) Model sarang (*nested model*). Model ini diimplementasikan dengan memadukan berbagai bentuk penguasaan konsep ketrampilan melalui sebuah kegiatan pembelajaran. Misalnya, pada jam-jam tertentu guru memfokuskan kegiatan pembelajaran pada pemahaman bentuk kata, makna kata, dan ungkapan dengan saran penguasaan ketrampilan dalam mengembangkan daya imajinasi, daya berpikir logis, menentukan ciri bentuk dan makna kata-kata dalam puisi, membuat ungkapan dan menulis puisi.

- 4) Model Urutan/Rangkaian (*sequenced model*). Model ini memadukan topik-topik antarmata pelajaran yang berbeda secara paralel. Isi cerita dalam roman sejarah, misalnya: topik pembahasannya secara paralel atau dalam jam yang sama dapat dipadukan dengan ikhwal sejarah perjuangan bangsa karakteristik kehidupan sosial masyarakat pada periode tertentu maupun topik yang menyangkut perubahan makna kata.
 - 5) Model berbagi (*shared/participative model*). Model ini merupakan pemaduan pembelajaran akibat munculnya tumpang-tindih (*overlapping concept*) atau ide pada dua mata pelajaran atau lebih. Butir-butir pembelajaran tentang kewarganegaraan dalam PKn misalnya, dapat bertumpang tindih dengan butir pembelajaran Tata Negara, Sejarah Perjuangan Bangsa, dan sebagainya.
 - 6) Model jaring laba-laba (*webbed model*). Model ini berangkat dari pendekatan tematis sebagai acuan dasar bahan dan kegiatan pembelajaran. Tema yang dibuat dapat mengikat kegiatan pembelajaran, baik dalam mata pelajaran tertentu maupun antar mata pelajaran.
 - 7) Model galur (*threaded model*). Model ini memadukan bentuk-bentuk ketrampilan. Misalnya: melakukan prediksi dan estimasi dalam matematika, ramalan terhadap kejadian-kejadian, antisipasi terhadap cerita, dan sebagainya. Bentuk model ini terfokus pada mata kurikulum.
 - 8) Model celupan (*immersed model*). Model ini dirancang untuk membantu peserta didik dalam menyaring dan memadukan berbagai pengalaman dan pengetahuan dihubungkan dengan medan pemakaiannya. Kegiatan pembelajaran diarahkan untuk mewedahi tukar pengalaman dan pemanfaatan pengalaman masing-masing.
 - 9) Model jejaring (*networked model*). Model ini merupakan model pemaduan pembelajaran yang mengandaikan kemungkinan perubahan konsepsi, bentuk pemecahan masalah, maupun tuntutan bentuk ketrampilan baru setelah peserta didik mengadakan studi lapangan dalam situasi, kondisi, maupun konteks yang berbeda.
 - 10) Model terpadu (*integrated model*). Model ini merupakan pemaduan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda, tetapi esensinya sama dalam sebuah topik tertentu. Topik evidensi yang semula terdapat dalam pelajaran matematika, bahasa Indonesia, IPA, dan IPS agar tidak membuat muatan kurikulum berlebihan, cukup diletakkan dalam mata pelajaran tertentu, misalnya IPA
- f. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik Terpadu.
- Langkah-langkah pembelajaran tematik terpadu adalah:
- 1) Memilih/menetapkan tema: Berikut ini adalah tema-tema untuk jenjang Sekolah Dasar:

Tabel 6.1.
Tema-tema di Sekolah Dasar

KELAS I	KELAS IV
1. Diriku	1. Indahnya Kebersamaan
2. Kegemaranku	2. Selalu Berhemat Energi
3. Kegiatanku	3. Peduli Makhluk Hidup
4. Keluargaku	4. Berbagai Pekerjaan.
5. Pengalamanku	5. Menghargai Jasa Pahlawan
6. Lingkungan Bersih dan Sehat	6. Indahnya Negeriku
7. Benda, Binatan dan Tanaman di Sekitar	7. Cita-citaku
8. Peristiwa alam	8. Daerah Tempat Tinggalku
	9. Makanan Sehat dan Bergizi

- 2) Melakukan Analisis SKL, KI, Kompetensi Dasar, Membuat Indikator
 Dalam melakukan Analisis Kurikulum (SKL, KI dan KD serta membuat Indikator) dengan cara membaca semua Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar dari semua mata pelajaran. Setelah memiliki sejumlah Tema untuk satu tahun, barulah dapat dilanjutkan dengan menganalisis Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar (SKL, KI dan KD) yang ada dari berbagai mata pelajaran (Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, Matematika, Seni-Budaya dan Keterampilan, Olah Raga dan Kesehatan serta Agama yang sifatnya Tata Krama, Budi Pekerti dan Akhlak Mulia). Kemudian masing-masing Kompetensi Dasar dibuatkan Indikatornya dengan mengikuti kriteria pembuatan Indikator
- 3) Melakukan Pemetaan Kompetensi Dasar, Indikator dengan Tema
 Kompetensi Dasar dari semua mata pelajaran telah disediakan dalam Kurikulum 2013, demikian juga sejumlah Tema untuk proses pembelajaran selama satu tahun untuk Kelas 1 sampai dengan Kelas 6 telah disediakan pula. Namun demikian guru masih perlu membuat Indikator dan melakukan kegiatan pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator tersebut dikaitkan dengan Tema yang tersedia dimasukkan ke dalam format pemetaan agar lebih memudahkan proses penyajian pembelajaran, Indikator mana saja yang dapat disajikan secara terpadu dengan cara memberikan cek (√)
- 4) Membuat Jaringan Kompetensi Dasar
 Kegiatan berikutnya setelah dilakukan pemetaan Kompetensi Dasar, Indikator dengan Tema dalam satu Tahun dan telah terpetakan Indikator mana saja yang akan disajikan dalam setiap Tema, maka sebaiknya dilanjutkan dengan membuat Jaringan KD dan Indikator dengan cara menurunkan hasil cek dari pemetaan ke dalam format Jaringan KD & Indikator
- 5) Menyusun Silabus Tematik Terpadu
 Setelah dibuat Jaringan KD & Indikator, langkah Guru selanjutnya adalah menyusun Silabus Tematik untuk lebih memudahkan Guru dalam melihat

seluruh desain pembelajaran untuk setiap Tema sampai tuntas tersajikan di dalam proses pembelajaran. Di Dalam Silabus Tematik ini memberikan gambaran secara menyeluruh Tema yang telah dipilih akan disajikan berapa minggu dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam penyajian Tema tersebut. Silabus Tematik Terpadu memuat komponen sebagaimana panduan dari Standar Proses yang meliputi

- a) Kompetensi Dasar mana saja yang sudah terpilih (dari Jaringan KD),
 - b) Indikator (dibuat oleh Guru, juga diturunkan dari Jaringan)
 - c) Kegiatan Pembelajaran yang memuat perencanaan penyajian untuk berapa minggu Tema tersebut akan di belajarkan,
 - d) Penilaian proses dan hasil belajar (diwajibkan memuat penilaian dari aspek sikap, keterampilan dan pengetahuan) selama proses pembelajaran berlangsung
 - e) Alokasi waktu ditulis secara utuh komlatif satu minggu berapa jam pertemuan (misalnya 30 JP x 35 menit) x 4 minggu)
 - f) Sumber dan Media
- 6) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu
- Langkah terakhir dari sebuah perencanaan adalah dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu. Di dalam RPP Tematik Terpadu ini diharapkan dapat tergambar proses penyajian secara utuh dengan memuat berbagai konsep mata pelajaran yang disatukan dalam Tema. Di dalam RPP Tematik Terpadu ini peserta didik diajak belajar memahami konsep kehidupan secara utuh. Penulisan identitas tidak mengemukakan mata pelajaran, melainkan langsung ditulis Tema apa yang akan dibelajarkan. Penyusunan RPP Tematik Terpadu sebagaimana dalam penyusunan silabus seyogyanya mengacu pada komponen penyusunan RPP dari Standar Proses yang meliputi: Identitas: Satuan Pendidikan, Tema, Kelas, Semester, Alokasi Waktu. 1) Kompetensi Inti: merupakan jabar dari SKL ada 4 Kompetensi Inti yang harus ditulis semuanya, karena merupakan satu kesatuan yang utuh dan harus dicapai. 2) Kompetensi Dasar hasil penyempurnaan Standar Isi dari Kurikulum 2013 semua mata pelajaran yang telah dipilih dan tertulis di Jaringan KD & Indikator 3) Indikator dari semua mata pelajaran yang telah dibuat dan di tuangkan di Pemetaan 4) Tujuan Pembelajaran yang diharapkan dicapai dari keterpaduan berbagai mata pelajaran 5) Materi Pembelajaran meliputi berbagai mata pelajaran 6) Pendekatan dan Metode pembelajaran 7) Langkah Pembelajaran memuat kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti (memuat langkah pembelajaran Tematik Terpadu memadukan berbagai mata pelajaran yang diatukan dalam Tema, tersaji secara sistematis dan sistemik dalam tuangan Eksplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi, serta menggambarkan pendekatan *Scientific* dan diakhiri

dengan Kegiatan Penutup 8) Sumber dan Media yang memuat semua sumber dan media pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran 9) Penilaian, meliputi proses dan hasil belajar seyogyanya dilampirkan instrumen dan rubrik penilaiannya, baik untuk kepentingan proses dan ketercapaian hasil belajar siswa

2. Konsep Pendekatan Scientific

Pendekatan *scientific* dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu.

Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kriteria seperti berikut ini.

- a. Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- b. Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- c. Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.
- d. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari substansi atau materi pembelajaran.
- e. Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran.
- f. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
- g. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Pembelajaran yang menekankan pada pentingnya kolaborasi dan kerjasama diantara peserta didik dalam menyelesaikan setiap permasalahan dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru sedapat mungkin menciptakan pembelajaran selain dengan tetap mengacu pada Standar Proses dimana pembelajarannya diciptakan suasana yang memuat Ekplorasi, Elaborasi dan Konfirmasi, juga dengan mengedepankan kondisi peserta didik yang berperilaku ilmiah dengan bersama-sama diajak mengamati, menanya, menalar,

merumuskan, menyimpulkan dan mengkomunikasi. Sehingga peserta didik akan dapat dengan benar menguasai materi yang dipelajari dengan baik.

a. Esensi Pendekatan Ilmiah

Kurikulum 2013 mengamanatkan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran. Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.

b. Pendekatan Ilmiah dan Non-Ilmiah dalam Pembelajaran

Pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah itu lebih efektif hasilnya dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Proses pembelajaran dengan berbasis pendekatan ilmiah harus dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan ilmiah. Pendekatan ini bercirikan menonjolkan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Dengan demikian, proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan dipandu nilai-nilai, prinsip-prinsip, atau kriteria ilmiah. Proses pembelajaran disebut ilmiah jika memenuhi kriteria seperti berikut ini.

- 1) Substansi atau materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata.
- 2) Penjelasan guru, respon peserta didik, dan interaksi edukatif guru-peserta didik terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
- 3) Mendorong dan menginspirasi peserta didik berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran.
- 4) Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu dengan yang lain dari substansi atau materi pembelajaran.
- 5) Mendorong dan menginspirasi peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran.
- 6) Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
- 7) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana, jelas, dan menarik sistem penyajiannya.

Proses pembelajaran harus terhindar dari sifat-sifat atau nilai-nilai non-ilmiah yang meliputi intuisi, akal sehat, prasangka, penemuan melalui coba-coba, dan asal berpikir kritis.

1) **Intuisi.**

Intuisi sering dimaknai sebagai kecakapan praktis yang kemunculannya bersifat irasional dan individual. Namun demikian, intuisi sama sekali menafikan dimensi alur pikir yang sistemik.

2) **Akal sehat.**

Guru dan peserta didik harus menggunakan akal sehat selama proses pembelajaran, karena memang hal itu dapat menunjukkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang benar.

3) **Prasangka.**

Prasangka adalah ketika akal sehat terlalu kuat didomplengi kepentingan pelakunya sehingga mereka menjeneralisasi hal-hal khusus menjadi terlalu luas. Berpikir skeptis atau prasangka itu memang penting, jika diolah secara baik. Sebaliknya akan berubah menjadi prasangka buruk atau sikap tidak percaya, jika diwarnai oleh kepentingan subjektif guru dan peserta didik.

4) **Penemuan coba-coba.**

Keterampilan dan pengetahuan yang ditemukan dengan cara coba-coba selalu bersifat tidak terkontrol, tidak memiliki kepastian, dan tidak bersistematika baku. .

5) **Berpikir kritis.**

Kamampuan berpikir kritis itu ada pada semua orang, khususnya mereka yang normal hingga jenius. Hasil pemikiran dari berpikir kritis tidak semuanya benar, karena bukan berdasarkan hasil eksperimen yang valid dan reliabel, karena pendapatnya itu hanya didasari atas pikiran yang logis semata

c. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Pendekatan Ilmiah

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran semua mata pelajaran meliputi menggali informasi melalui pengamatan, bertanya, percobaan, kemudian mengolah data atau informasi, menyajikan data atau informasi, dilanjutkan dengan menganalisis, menalar, kemudian menyimpulkan, dan mencipta. Untuk mata pelajaran, materi, atau situasi tertentu, sangat mungkin pendekatan ilmiah ini tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural. Pada kondisi seperti ini, tentu saja proses pembelajaran harus tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat-sifat ilmiah dan menghindari nilai-nilai atau sifat-sifat nonilmiah. Pendekatan ilmiah pembelajaran disajikan berikut ini.

1. Mengamati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. Tentu saja kegiatan mengamati dalam rangka pembelajaran ini biasanya memerlukan waktu persiapan yang lama dan matang, biaya dan tenaga relatif banyak, dan jika tidak terkendali akan mengaburkan makna serta tujuan pembelajaran. Kegiatan mengamati dalam pembelajaran dilakukan dengan menempuh langkah-langkah seperti berikut ini:

- Menentukan objek apa yang akan diobservasi
- Membuat pedoman observasi sesuai dengan lingkup objek yang akan diobservasi
- Menentukan secara jelas data-data apa yang perlu diobservasi, baik primer maupun sekunder
- Menentukan di mana tempat objek yang akan diobservasi
- Menentukan secara jelas bagaimana observasi akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar
- Menentukan cara dan melakukan pencatatan atas hasil observasi, seperti menggunakan buku catatan, kamera, tape recorder, video perekam, dan alat-alat tulis lainnya.

Selama proses pembelajaran, peserta didik dapat melakukan observasi dengan dua cara pelibatan diri. Kedua cara pelibatan dimaksud yaitu observasi berstruktur dan observasi tidak berstruktur, seperti dijelaskan berikut ini.

- Observasi berstruktur. Pada observasi berstruktur dalam rangka proses pembelajaran, fenomena subjek, objek, atau situasi apa yang ingin diobservasi oleh peserta didik telah direncanakan oleh secara sistematis di bawah bimbingan guru.
- Observasi tidak berstruktur. Pada observasi yang tidak berstruktur dalam rangka proses pembelajaran, tidak ditentukan secara baku atau rjigid mengenai apa yang harus diobservasi oleh peserta didik. Dalam kerangka ini, peserta didik membuat catatan, rekaman, atau mengingat dalam memori secara spontan atas subjek, objektif, atau situasi yang diobservasi.

Praktik observasi dalam pembelajaran hanya akan efektif jika peserta didik dan guru melengkapi diri dengan dengan alat-alat pencatatan dan alat-alat lain, seperti: (1) tape recorder, untuk merekam pembicaraan; (1) kamera, untuk merekam objek atau kegiatan secara visual; (2) film atau video, untuk merekam kegiatan objek atau secara audio-visual; dan (3) alat-alat lain sesuai dengan keperluan.

Secara lebih luas, alat atau instrumen yang digunakan dalam melakukan observasi, dapat berupa daftar cek (*checklist*), skala rentang (*rating scale*), catatan anekdotal (*anecdotal record*), catatan berkala, dan alat mekanikal (*mechanical device*). Daftar cek dapat berupa suatu daftar yang berisikan nama-nama subjek, objek, atau faktor-faktor yang akan diobservasi. Skala rentang, berupa alat untuk mencatat gejala atau fenomena menurut tingkatannya. Catatan anekdotal berupa catatan yang dibuat oleh peserta didik dan guru mengenai kelakuan-kelakuan luar biasa yang ditampilkan oleh subjek atau objek yang diobservasi. Alat mekanikal berupa alat mekanik yang dapat dipakai untuk memotret atau merekam peristiwa-peristiwa tertentu yang ditampilkan oleh subjek atau objek yang diobservasi.

2. Menanya

Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong asuhannya itu untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik.

Pertanyaan guru yang baik dan benar menginspirasi peserta didik untuk memberikan jawaban yang baik dan benar pula. Guru harus memahami kualitas pertanyaan, sehingga menggambarkan tingkatan kognitif seperti apa yang akan disentuh, mulai dari yang lebih rendah hingga yang lebih tinggi. Bobot pertanyaan yang menggambarkan tingkatan kognitif yang lebih rendah hingga yang lebih tinggi disajikan berikut ini.

Tabel 6.2
Tingkatan Pertanyaan

Tingkatan	Subtingkatan	Kata-kata kunci pertanyaan
Kognitif yang lebih rendah	§ Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	§ Apa... § Siapa... § Kapan... § Di mana... § Sebutkan... § Jodohkan atau pasangkan... § Persamaan kata... § Golongkan... § Berilah nama... § Dll.

Tingkatan	Subtingkatan	Kata-kata kunci pertanyaan
	§ Pemahaman (<i>comprehension</i>)	§ Terangkanlah... § Bedakanlah... § Terjemahkanlah... § Simpulkan... § Bandingkan... § Ubahlah... § Berikanlah interpretasi...
	§ Penerapan (<i>application</i>)	§ Gunakanlah... § Tunjukkanlah... § Buatlah... § Demonstrasikanlah... § Carilah hubungan... § Tulislah contoh... § Siapkanlah... § Klasifikasikanlah...
Kognitif yang lebih tinggi	§ Analisis (<i>analysis</i>)	§ Analisislah... § Kemukakan bukti-bukti... § Mengapa... § Identifikasikan... § Tunjukkanlah sebabnya... § Berilah alasan-alasan...
	§ Sintesis (<i>synthesis</i>)	§ Ramalkanlah... § Bentuk... § Ciptakanlah... § Susunlah...
	§	§ Rancanglah... § Tulislah... § Bagaimana kita dapat memecahkan... § Apa yang terjadi seandainya... § Bagaimana kita dapat memperbaiki... § Kembangkan...
	§ Evaluasi (<i>evaluation</i>)	§ Berilah pendapat... § Alternatif mana yang lebih baik... § Setujukah anda... § Kritik... § Berilah alasan... § Nilailah... § Bandingkan... § Bedakanlah...

3. Menalar

a. Esensi Menalar

Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Istilah aktivitas menalar dalam konteks pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah banyak merujuk pada teori belajar asosiasi atau pembelajaran asosiatif. Istilah asosiasi dalam

pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori. Selama mentransfer peristiwa-peristiwa khusus ke otak, pengalaman tersimpan dalam referensi dengan peristiwa lain. Pengalaman-pengalaman yang sudah tersimpan di memori otak berelasi dan berinteraksi dengan pengalaman sebelumnya yang sudah tersedia. Proses itu dikenal sebagai asosiasi atau menalar. Dari persepektif psikologi, asosiasi merujuk pada koneksi antara entitas konseptual atau mental sebagai hasil dari kesamaan antara pikiran atau kedekatan dalam ruang dan waktu.

Teori asosiasi ini sangat efektif menjadi landasan menanamkan sikap ilmiah dan motivasi pada peserta didik berkenaan dengan nilai-nilai instrinsik dari pembelajaran partisipatif. Dengan cara ini peserta didik akan melakukan peniruan terhadap apa yang nyata diobservasinya dari kinerja guru dan temannya di kelas.

Bagaimana aplikasinya dalam proses pembelajaran? Aplikasi pengembangan aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan daya menalar peserta didik dapat dilakukan dengan cara berikut ini.

- Guru menyusun bahan pembelajaran dalam bentuk yang sudah siap sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- Guru tidak banyak menerapkan metode ceramah atau metode kuliah.
- Bahan pembelajaran disusun secara berjenjang atau hierarkis, dimulai dari yang sederhana sampai pada yang kompleks
- Kegiatan pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati
- Setiap kesalahan harus segera dikoreksi atau diperbaiki
- Perlu dilakukan pengulangan dan latihan agar perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan atau pelaziman.
- Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang nyata atau otentik.
- Guru mencatat semua kemajuan peserta didik untuk kemungkinan memberikan tindakan pembelajaran perbaikan.

4. Analogi dalam Pembelajaran

Analogi adalah suatu proses penalaran dalam pembelajaran dengan cara membandingkan sifat esensial yang mempunyai kesamaan atau persamaan. Berpikir analogis sangat penting dalam pembelajaran, karena hal itu akan mempertajam daya nalar peserta didik. Seperti halnya penalaran, analogi terdiri dari dua jenis, yaitu analogi induktif dan analogi deduktif. Analogi induktif disusun berdasarkan persamaan yang ada pada dua fenomena atau gejala. Atas dasar persamaan dua gejala atau fenomena itu ditarik simpulan bahwa apa yang

ada pada fenomena atau gejala pertama terjadi juga pada fenomena atau gejala kedua.

Analogi deduktif merupakan suatu 'metode menalar' untuk menjelaskan atau menegaskan sesuatu fenomena atau gejala yang belum dikenal atau masih samar, dengan sesuatu yang sudah dikenal. Analogi deklaratif ini sangat bermanfaat karena ide-ide baru, fenomena, atau gejala menjadi dikenal atau dapat diterima apabila dihubungkan dengan hal-hal yang sudah diketahui secara nyata dan dipercayai.

5. Hubungan Antarfenonena

Hubungan sebab-akibat diambil dengan menghubungkan satu atau beberapa fakta yang satu dengan data atau beberapa fakta yang lain. Suatu simpulan yang menjadi sebab dari satu atau beberapa fakta itu atau dapat juga menjadi akibat dari satu atau beberapa fakta tersebut.

Penalaran sebab-akibat ini masuk dalam ranah penalaran induktif, yang disebut dengan penalaran induktif sebab-akibat. Penalaran induksi sebab akibat terdiri dari tiga jenis.

- Hubungan sebab-akibat. Pada penalaran hubungan sebab-akibat, hal-hal yang menjadi sebab dikemukakan terlebih dahulu, kemudian ditarik simpulan yang berupa akibat.
- Hubungan akibat-sebab. Pada penalaran hubungan akibat-sebab, hal-hal yang menjadi akibat dikemukakan terlebih dahulu, selanjutnya ditarik simpulan yang merupakan penyebabnya.
- Hubungan sebab-akibat 1-akibat 2. Pada penalaran hubungan sebab-akibat 1-akibat 2, suatu penyebab dapat menimbulkan serangkaian akibat. Akibat yang pertama menjadi penyebab, sehingga menimbulkan akibat kedua. Akibat kedua menjadi penyebab sehingga menimbulkan akibat ketiga, dan seterusnya.

6. Mencoba

Aplikasi metode eksperimen atau mencoba dimaksudkan untuk mengembangkan berbagai ranah tujuan belajar, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Agar pelaksanaan percobaan dapat berjalan lancar maka: (1). Guru hendaknya merumuskan tujuan eksperimen yang akan dilaksanakan murid, (2). Guru bersama murid mempersiapkan perlengkapan yang dipergunakan, (3). Perlu memperhitungkan tempat dan waktu, (4). Guru menyediakan kertas kerja untuk pengarah kegiatan murid, (5). Guru membicarakan masalah yang akan yang akan dijadikan eksperimen, (6) Membagi kertas kerja kepada murid, (7) Murid melaksanakan eksperimen dengan bimbingan guru, dan (8), Guru

mengumpulkan hasil kerja murid dan mengevaluasinya, bila dianggap perlu didiskusikan secara klasikal.

Kegiatan pembelajaran dengan pendekatan eksperimen atau mencoba dilakukan melalui tiga tahap, yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Ketiga tahapan eksperimen atau mencoba dimaksud dijelaskan berikut ini.

a. Persiapan

- Menetapkan tujuan eksperimen
- Mempersiapkan alat atau bahan
- Mempersiapkan tempat eksperimen sesuai dengan jumlah peserta didik serta alat atau bahan yang tersedia. Di sini guru perlu menimbang apakah peserta didik akan melaksanakan eksperimen atau mencoba secara serentak atau dibagi menjadi beberapa kelompok secara paralel atau bergiliran
- Memertimbangkan masalah keamanan dan kesehatan agar dapat diperkecil atau menghindari risiko yang mungkin timbul
- Memberikan penjelasan mengenai apa yang harus diperhatikan dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan peserta didik, termasuk hal-hal yang dilarang atau membahayakan.

b. Pelaksanaan

- Selama proses eksperimen atau mencoba, guru ikut membimbing dan mengamati proses percobaan. Di sini guru harus memberikan dorongan dan bantuan terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik agar kegiatan itu berhasil dengan baik.
- Selama proses eksperimen atau mencoba, guru hendaknya memperhatikan situasi secara keseluruhan, termasuk membantu mengatasi dan memecahkan masalah-masalah yang akan menghambat kegiatan pembelajaran.

c. Tindak lanjut

- Peserta didik mengumpulkan laporan hasil eksperimen kepada guru
- Guru memeriksa hasil eksperimen peserta didik
- Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik atas hasil eksperimen.
- Guru dan peserta didik mendiskusikan masalah-masalah yang ditemukan selama eksperimen.
- Guru dan peserta didik memeriksa dan menyimpan kembali segala bahan dan alat yang digunakan

3. Pembelajaran Kolaboratif

Pada pembelajaran kolaboratif fungsi guru lebih bersifat direktif atau manajer belajar, sebaliknya, peserta didiklah yang harus lebih aktif. Dalam situasi kolaboratif itu, peserta

didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing. Ciri-ciri pembelajaran kolaboratif:

a. Guru dan peserta didik saling berbagi informasi

Dengan pembelajaran kolaboratif, peserta didik memiliki ruang gerak untuk menilai dan membina ilmu pengetahuan, pengalaman personal, bahasa komunikasi, strategi dan konsep pembelajaran sesuai dengan teori, serta menautkan kondisi sosiobudaya dengan situasi pembelajaran. Di sini, peran guru lebih banyak sebagai pembimbing dan manajer belajar ketimbang memberi instruksi dan mengawasi secara riid.

b. Berbagi tugas dan kewenangan

Pada pembelajaran atau kelas kolaboratif, guru berbagi tugas dan kewenangan dengan peserta didik, khususnya untuk hal-hal tertentu. Cara ini memungkinkan peserta didik menimba pengalaman mereka sendiri, berbagi strategi dan informasi, menghormati antarsesama, mendorong tumbuhnya ide-ide cerdas, terlibat dalam pemikiran kreatif dan kritis serta memupuk dan menggalakkan mereka mengambil peran secara terbuka dan bermakna.

4. Konsep Penilaian Authentic

a. Definsi dan Makna Asesment Autentik

Istilah asesmen merupakan sinonim dari penilaian, pengukuran, pengujian, atau evaluasi. Istilah autentik merupakan sinonim dari asli, nyata, valid, atau reliabel. Asesmen autentik adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Secara konseptual asesmen autentik lebih bermakna secara signifikan dibandingkan dengan tes pilihan ganda terstandar sekali pun. Ketika menerapkan asesmen autentik untuk mengetahui hasil dan prestasi belajar peserta didik, guru menerapkan kriteria yang berkaitan dengan konstruksi pengetahuan, aktivitas mengamati dan mencoba, dan nilai prestasi luar sekolah.

b. Asesmen Autentik dan Tuntutan Kurikulum 2013

Asesmen autentik memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan ilmiah dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan Kurikulum 2013. Karena, asesmen semacam ini mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik dalam rangka mengobservasi, menalar, mencoba, membangun jejaring, dan lain-lain. Asesmen autentik adalah penilaian kinerja, portofolio, dan penilaian proyek. Asesmen autentik dapat dibuat oleh guru sendiri, guru secara tim, atau guru bekerja sama dengan peserta didik. Dalam asesmen autentik, seringkali pelibatan siswa sangat penting. Asumsinya, peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar lebih baik ketika mereka tahu bagaimana akan dinilai. Peserta didik diminta untuk merefleksikan dan mengevaluasi kinerja mereka sendiri dalam rangka meningkatkan pemahaman yang lebih dalam tentang tujuan pembelajaran serta mendorong kemampuan belajar yang

lebih tinggi. Pada asesmen autentik guru menerapkan kriteria yang berkaitan dengan konstruksi pengetahuan, kajian keilmuan, dan pengalaman yang diperoleh dari luar sekolah. Asesmen autentik sering digambarkan sebagai penilaian atas perkembangan peserta didik, karena berfokus pada kemampuan mereka berkembang untuk belajar bagaimana belajar tentang subjek. Asesmen autentik harus mampu menggambarkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan apa yang sudah atau belum dimiliki oleh peserta didik, bagaimana mereka menerapkan pengetahuannya, dalam hal apa mereka sudah atau belum mampu menerapkan perolehan belajar, dan sebagainya.

c. Asesmen Autentik dan Belajar Autentik

Asesmen autentik meniscayakan proses belajar yang autentik pula. Belajar autentik mencerminkan tugas dan pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik dikaitkan dengan realitas di luar sekolah atau kehidupan pada umumnya. Asesmen semacam ini cenderung berfokus pada tugas-tugas kompleks atau kontekstual bagi peserta didik, yang memungkinkan mereka secara nyata menunjukkan kompetensi atau keterampilan yang dimilikinya. Asesmen autentik mengharuskan pembelajaran yang autentik pula.

Dalam pembelajaran autentik, peserta didik diminta mengumpulkan informasi dengan pendekatan *scientific*, memahami aneka fenomena atau gejala dan hubungannya satu sama lain secara mendalam, serta mengaitkan apa yang dipelajari dengan dunia nyata yang luar sekolah. Di sini, guru dan peserta didik memiliki tanggung jawab atas apa yang terjadi. Peserta didik pun tahu apa yang mereka ingin pelajari, memiliki parameter waktu yang fleksibel, dan bertanggung jawab untuk tetap pada tugas. Asesmen autentik pun mendorong peserta didik mengkonstruksi, mengorganisasikan, menganalisis, mensintesis, menafsirkan, menjelaskan, dan mengevaluasi informasi untuk kemudian mengubahnya menjadi pengetahuan baru.

Sejalan dengan deskripsi di atas, pada pembelajaran autentik, guru harus menjadi “guru autentik.” Peran guru bukan hanya pada proses pembelajaran, melainkan juga pada penilaian. Untuk bisa melaksanakan pembelajaran autentik, guru harus memenuhi kriteria tertentu seperti disajikan berikut ini.

1. Mengetahui bagaimana menilai kekuatan dan kelemahan peserta didik serta desain pembelajaran.
2. Mengetahui bagaimana cara membimbing peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan mereka sebelumnya dengan cara mengajukan pertanyaan dan menyediakan sumber daya memadai bagi peserta didik untuk melakukan akuisisi pengetahuan.
3. Menjadi pengasuh proses pembelajaran, melihat informasi baru, dan mengasimilasikan pemahaman peserta didik.
4. Menjadi kreatif tentang bagaimana proses belajar peserta didik dapat diperluas dengan menimba pengalaman dari dunia di luar tembok sekolah.

d. Jenis-jenis Asesmen Autentik

Beberapa jenis asesmen autentik disajikan berikut ini:

1) Penilaian Kinerja

Asesmen autentik mengharuskan guru untuk melibatkan partisipasi peserta didik, khususnya dalam proses dan aspek-aspek yang akan dinilai. Guru dapat melakukannya dengan meminta para peserta didik menyebutkan unsur-unsur proyek/tugas yang akan mereka gunakan untuk menentukan kriteria penyelesaiannya. Dengan menggunakan informasi ini, guru dapat memberikan umpan balik terhadap kinerja peserta didik baik dalam bentuk laporan naratif maupun laporan kelas. Ada beberapa cara berbeda untuk menilai hasil penilaian berbasis kinerja:

- a) Daftar cek (*checklist*). Digunakan untuk mengetahui muncul atau tidaknya unsur-unsur tertentu dari indikator atau subindikator yang harus muncul dalam sebuah peristiwa atau tindakan.
- b) Catatan anekdot/narasi (*anecdotal/narative records*). Digunakan dengan cara guru menulis laporan narasi tentang apa yang dilakukan oleh masing-masing peserta didik selama melakukan tindakan. Dari laporan tersebut, guru dapat menentukan seberapa baik peserta didik memenuhi standar yang ditetapkan.
- c) Skala penilaian (*rating scale*). Biasanya digunakan dengan menggunakan skala numerik berikut predikatnya. Misalnya: 5 = baik sekali, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = kurang sekali.
- d) Memori atau ingatan (*memory approach*). Digunakan oleh guru dengan cara mengamati peserta didik ketika melakukan sesuatu, dengan tanpa membuat catatan. Guru menggunakan informasi dari memorinya untuk menentukan apakah peserta didik sudah berhasil atau belum. Cara seperti tetap ada manfaatnya, namun tidak cukup dianjurkan.

Pengamatan atas kinerja peserta didik perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat pencapaian kemampuan tertentu. Untuk mengamati kinerja peserta didik dapat menggunakan alat atau instrumen, seperti penilaian diri, observasi perilaku, pertanyaan langsung, atau pertanyaan pribadi.

2) Penilaian Proyek

Penilaian proyek (*project assessment*) merupakan kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu. Penyelesaian tugas dimaksud berupa investigasi yang dilakukan oleh peserta didik, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, pengorganisasian, pengolahan, analisis, dan penyajian data. Dengan demikian, penilaian proyek bersentuhan dengan aspek pemahaman, mengaplikasikan, penyelidikan, dan lain-lain.

Selama mengerjakan sebuah proyek pembelajaran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Karena itu, pada setiap penilaian proyek, setidaknya ada tiga hal yang memerlukan perhatian khusus dari guru.

- a) Keterampilan peserta didik dalam memilih topik, mencari dan mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis, memberi makna atas informasi yang diperoleh, dan menulis laporan.
- b) Kesesuaian atau relevansi materi pembelajaran dengan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta didik.
- c) Orijinalitas atas keaslian sebuah proyek pembelajaran yang dikerjakan atau dihasilkan oleh peserta didik.

Penilaian proyek berfokus pada perencanaan, pengerjaan, dan produk proyek. Dalam kaitan ini serial kegiatan yang harus dilakukan oleh guru meliputi penyusunan rancangan dan instrumen penilaian, pengumpulan data, analisis data, dan penyiapan laporan. Penilaian proyek dapat menggunakan instrumen daftar cek, skala penilaian, atau narasi. Laporan penilaian dapat dituangkan dalam bentuk poster atau tertulis.

Produk akhir dari sebuah proyek sangat mungkin memerlukan penilaian khusus. Penilaian produk dari sebuah proyek dimaksudkan untuk menilai kualitas dan bentuk hasil akhir secara holistik dan analitik. Penilaian produk dimaksud meliputi penilaian atas kemampuan peserta didik menghasilkan produk, seperti makanan, pakaian, hasil karya seni (gambar, lukisan, patung, dan lain-lain), barang-barang terbuat dari kayu, kertas, kulit, keramik, karet, plastik, dan karya logam. Penilaian secara analitik merujuk pada semua kriteria yang harus dipenuhi untuk menghasilkan produk tertentu. Penilaian secara holistik merujuk pada apresiasi atau kesan secara keseluruhan atas produk yang dihasilkan.

3) Penilaian Portofolio

Penilaian portofolio merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu. Informasi tersebut dapat berupa karya peserta didik dari proses pembelajaran yang dianggap terbaik, hasil tes (bukan nilai), atau informasi lain yang relevan dengan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dituntut oleh topik atau mata pelajaran tertentu. Fokus penilaian portofolio adalah kumpulan karya peserta didik secara individu atau kelompok pada satu periode pembelajaran tertentu. Penilaian terutama dilakukan oleh guru, meski dapat juga oleh peserta didik sendiri.

Melalui penilaian portofolio guru akan mengetahui perkembangan atau kemajuan belajar peserta didik. Misalnya, hasil karya mereka dalam menyusun

atau membuat karangan, puisi, surat, komposisi musik, gambar, foto, lukisan, resensi buku/literatur, laporan penelitian, sinopsis, dan lain-lain. Atas dasar penilaian itu, guru dan atau peserta didik dapat melakukan perbaikan sesuai dengan tuntutan pembelajaran.

4) Penilaian Tertulis

Meski konsepsi asesmen autentik muncul dari ketidakpuasan terhadap tes tertulis yang lazim dilaksanakan pada era sebelumnya, penilaian tertulis atas hasil pembelajaran tetap lazim dilakukan. Tes tertulis terdiri dari memilih atau mensuplai jawaban dan uraian. Memilih jawaban dan mensuplai jawaban. Memilih jawaban terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar-salah, ya-tidak, menjodohkan, dan sebab-akibat. Mensuplai jawaban terdiri dari isian atau melengkapi, jawaban singkat atau pendek, dan uraian.

Tes tertulis berbentuk uraian atau esai menuntut peserta didik mampu mengingat, memahami, mengorganisasikan, menerapkan, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan sebagainya atas materi yang sudah dipelajari. Tes tertulis berbentuk uraian sebisa mungkin bersifat komprehensif, sehingga mampu menggambarkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

5. Analisis Buku Guru dan Siswa

a. Pengertian

Dalam menganalisis buku guru dan siswa maka seorang guru harus mampu memahami strategi menggunakan buku guru dan buku siswa untuk kegiatan pembelajaran; menganalisis kesesuaian isi buku guru dan buku siswa dengan tuntutan SKL, KI, dan KD; menganalisis buku guru dan siswa dilihat dari aspek kecukupan dan kedalaman materi, serta keterkaitannya dengan tema dan jaringan tema; menganalisis kesesuaian buku guru dan buku siswa dengan konsep pendekatan *scientific* dan penilaian autentik; dan menganalisis tindak lanjut dari hasil analisis.

b. Tujuan

Tujuan analisis buku guru dan buku siswa adalah:

- 1) Mendeskripsikan strategi penggunaan buku guru dan buku siswa untuk kegiatan pembelajaran,
- 2) Mendeskripsikan kesesuaian isi buku guru dan buku siswa dengan tuntutan SKL, KI, dan KD,
- 3) Mendeskripsikan kecukupan dan kedalaman materi buku guru dan buku siswa serta keterkaitannya dengan tema dan jaringan tema;
- 4) Mendeskripsikan kesesuaian isi buku guru dan buku siswa dengan konsep pendekatan *scientific* dan penilaian autentik,
- 5) Merencanakan tindak lanjut dari hasil analisis

c. Langkah-langkah Analisis Buku Guru dan Buku Siswa

Langkah-langkah analisis buku guru dan buku siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Pelajari format analisis buku guru dan buku siswa
- 2) Pelajari SKL, KI, dan KD
- 3) Lakukan analisis terhadap buku tersebut dengan menggunakan format yang sudah tersedia
- 4) Berikan tanda centang (√) jika sudah sesuai dan tanda silang (x) jika belum sesuai
- 5) Berdasarkan hasil analisis, tuliskan tindak lanjut hasil analisis sebagai berikut:
 - a) Jika sesuai dengan kebutuhan, buku bisa digunakan dalam pembelajaran
 - b) Jika kurang/tidak sesuai, disarankan untuk memberikan rekomendasi untuk tidak menggunakan buku tersebut dalam pembelajaran

d. Lembar Kerja Analisis Buku Guru

LEMBAR KERJA ANALISIS BUKU GURU

Judul buku :

Kelas :

Jenjang :

Tema :

Subtema :

NO	ASPEK YANG DIANALISIS	HASIL ANALISIS					TINDAK LANJUT HASIL ANALISIS
		PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	
1.	Kesesuaian dengan SKL						
2.	Kesesuaian dengan KI						
3.	Kesesuaian dengan KD						
4.	Kecukupan materi ditinjau dari: a. cakupan konsep/materi esensial; dan b. alokasi waktu.						
5.	Kedalaman materi pengayaan ditinjau dari: a. Pola pikir keilmuan; dan b. Karakteristik siswa						
6.	Informasi pembelajaran sesuai Standar Proses						
7.	Informasi keterpaduan: Penerapan model pembelajaran tematik terpadu						
8.	Informasi tentang penerapan pendekatan <i>scientific</i>						
9.	Instrumen penilaian autentik dan bahan <i>remedial teaching</i>						

e. Lembar Kerja Analisis Buku Siswa

LEMBAR KERJA ANALISIS BUKU SISWA

Judul buku :

Kelas :

Jenjang :

Tema :

Subtema :

No.	Aspek yang Dianalisis	HASIL ANALISIS					TINDAK LANJUT HASIL ANALISIS
		PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	
1.	Kesesuaian dengan SKL						
2.	Kesesuaian dengan KI						
3.	Kesesuaian dengan KD						
4.	Kesesuaian materi dengan tema						
5.	Kecukupan materi ditinjau dari: a. cakupan konsep/materi esensial; dan b. alokasi waktu.						
6.	Kedalaman materi ditinjau dari: a. Pola pikir keilmuan; dan b. Karakteristik siswa						
7.	Keterpaduan berbagai mata pelajaran						
8.	Penerapan Pendekatan <i>Scientific</i>						
9.	Penilaian Autentik yang Tersedia dalam Buku Siswa						
10.	Kolom interaksi antara guru dengan orangtua						

f. Rubrik Penilaian Analisis Buku Guru dan Buku Siswa

Rubrik penilaian analisis buku guru dan buku siswa digunakan fasilitator untuk menilai hasil analisis peserta terhadap buku guru dan buku siswa sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Langkah-langkah penilaian hasil analisis.

1. Cermati format penilaian analisis buku guru atau buku siswa serta hasil analisis peserta yang akan dinilai!
2. Berikan nilai pada setiap aspek yang dianalisis sesuai dengan penilaian Anda terhadap hasil analisis peserta menggunakan rentang nilai sebagai berikut!
3. Setelah selesai penilaian masing-masing komponen, jumlahkan nilai seluruh komponen sehingga menghasilkan nilai hasil analisis buku guru/siswa.

Tabel 6.
Rubrik Penilaian Analisis Buku Guru dan Buku Siswa

Peringkat	Nilai	Kriteria
Amat Baik (A)	$90 < A \leq 100$	Hasil analisis tepat, tindak lanjut logis dan bisa dilaksanakan
Baik (B)	$75 < B \leq 90$	Hasil analisis tepat, tindak lanjut kurang logis
Cukup (C)	$60 < C \leq 75$	Hasil analisis kurang tepat, tindak lanjut logis
Kurang (K)	≤ 60	Hasil analisis kurang tepat, tindak lanjut tidak logis

B. Penyusunan RPP

1. Pengertian

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus

2. Rambu-rambu Penyusunan RPP

Rambu-rambu penyusunan RPP:

- RPP dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD)
- Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis
- RPP disusun untuk setiap KD berbagai mata pelajaran yang dapat dipadukan dan dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih
- Guru merancang penggalan RPP untuk setiap satu atau beberapa pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan di satuan pendidikan

3. Komponen RPP

Komponen RPP tercantum dalam Standar Proses no 65 Tahun 2013:

- Identitas Sekolah
- Tema/Subtema
- Kelas/Semester
- Materi Pokok
- Alokasi Waktu
- Tujuan Pembelajaran

- h. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi
 - KD-KI 1
 - KD-KI 2
 - KD-KI 3
 - Indikator
 - Indikator
 - KD-KI 4
 - Indikator
 - Indikator
- i. Materi Pembelajaran
- j. Alokasi Waktu
- k. Metode Pembelajaran
- l. Media Pembelajaran
- m. Sumber Belajar
- n. Langkah-langkah Pembelajaran
- o. Penilaian Hasil Pembelajaran

Keterangan:

1. Pada kurikulum 2013, istilah standar kompetensi tidak dikenal lagi, tetapi digunakan istilah Kompetensi Inti
2. Kompetensi Inti: Gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, psikomotor, dan kognitif) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran; atau kemampuan yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk setiap kelas melalui pembelajaran.

4. Prinsip Penyusunan RPP

Prinsip-prinsip penyusunan RPP:

- a. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik.
- b. Mendorong partisipasi aktif peserta didik,
- c. Mengembangkan budaya membaca dan menulis,
- d. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut,
- e. Keterkaitan dan keterpaduan,
- a. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi

5. Langkah-langkah Penyusunan RPP

Langkah-langkah penyusunan RPP:

- a. Mengisi kolom identitas
- b. Menentukan alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pertemuan yang telah ditetapkan

- c. Menentukan KI, KD, dan Indikator yang akan digunakan (terdapat pada silabus yang telah disusun)
- d. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan KI, KD, dan Indikator yang telah ditentukan. (Lebih rinci dari KD dan Indikator, pada saat-saat tertentu rumusan indikator sama dengan tujuan pembelajaran, karena indikator sudah sangat rinci sehingga tidak dapat dijabarkan lagi.).
- e. Mengidentifikasi materi ajar berdasarkan materi pokok/pembelajaran yang terdapat dalam silabus.
- f. Materi ajar merupakan uraian dari materi pokok/pembelajaran.
- g. Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan
- h. Merumuskan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup
 - 1) Kegiatan Pendahuluan
 - 2) Kegiatan Inti:
 - 3) Kegiatan Penutup
- i. Menentukan alat/bahan/sumber belajar yang digunakan
- j. Menyusun kriteria penilaian, lembar pengamatan, contoh soal, teknik penskoran, dll

6. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

Langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran:

1. Kegiatan Pendahuluan:
 - a. Orientasi: memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menarik, memberikan ilustrasi, menampilkan slide animasi, fenomena alam, fenomena sosial, dan lain lain
 - b. Apersepsi: memberikan apersepsi awal kepada peserta didik tentang tema yang akan diajarkan
 - c. Motivasi: guru memberikan gambaran manfaat mempelajari tema dan materi yang akan diajarkan
 - d. Pemberian Acuan: berkaitan dengan tema yang akan dipelajari, acuan dapat berupa penjelasan tema dan sub tema secara garis besar, pembagian kelompok belajar, dan penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).
2. Kegiatan Inti: Proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik; dan menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tema dan keterpaduan berbagai mata pelajaran.

Langkah-langkah:

- b. Eksplorasi:
 - c. Elaborasi:
 - d. Konfirmasi
 - e. Ilmiah/*Scientific*
3. Kegiatan Penutup: Kegiatan guru mengarahkan peserta didik untuk membuat rangkuman/simpulan; dan pemberian tes atau tugas, dan memberikan arahan tindak lanjut pembelajaran, dapat berupa kegiatan di luar kelas, di rumah, dan atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan

7. Contoh Format RPP

Contoh format RPP:

Satuan Pendidikan :

Kelas/Semester :

Tema :

Sub Tema :

Pertemuan Ke- :

Alokasi Waktu :

- A. Kompetensi Inti:
- B. Kompetensi Dasar:
- C. Indikator Pencapaian Kompetensi:
- D. Tujuan Pembelajaran:
- E. Materi Ajar:
- F. Metode Pembelajaran:
- G. Kegiatan Pembelajaran:

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan		
Inti		
Penutup		

- H. Alat dan Sumber Belajar:
 1. Alat dan Bahan:
 2. Sumber Belajar:
- I. Penilaian Proses dan Hasil Belajar:
 1. Teknik:
 2. Bentuk:
 3. Instrumen (Tes dan Nontes):
 4. Kunci dan Pedoman Penskoran:
 5. Tugas:



Bab 7

PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA MELALUI PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

A. Pentingnya Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

1. Pemahaman tentang Karakter dan Budaya Bangsa

Perbincangan tentang budaya dan karakter bangsa dalam suatu kerangka identitas kebangsaan selalu menarik dan menyedot perhatian di berbagai kalangan. Mengapa demikian?. Hal ini tidak lain karena karakter, budaya dan identitas kebangsaan menjadi penanda penting untuk dapat mengatakan siapa dari mana, siapa berperilaku bagaimana yang pada ujungnya akan diukur dengan nilai-nilai universal yang bernama kebaikan, kepatutan, bermoral, tidak bermoral, menyakiti atau tidak menyakiti orang lain, dan bahkan dirujuk pada nilai-nilai Hak Asasi Manusia yang diakui dunia.

Aktivitas dan perilaku masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara penuh dengan tanda budaya dan karakter bangsa. Keramahtamahan, senyuman yang tulus, tepuk tangan meriah pada suatu moment yang sangat berkesan yang diberikan dengan ikhlas tanpa komando, saling tolong-menolong, menjaga nama diri dan bangsa dalam pergaulan internasional menjadi bagian dari nilai budaya dan karakter yang seharusnya dipupuk dan dikembangkan sesuai dengan tuntutan dan tantangan jaman yang berlaku. Meski demikian, bila kita cermati dalam apa yang sering kita lihat, kita dengan, kita saksikan dalam lingkup pendidikan formal kita telah terjadi berbagai tindak pelanggaran nilai dan norma pelajar kita seperti tawuran sampai terjadi korban meninggal, permusuhan, menyontek, saling membenci dan kompetisi yang tidak sehat dan sebagainya. Selanjutnya di dalam masyarakat kita yang sedang gegap gempita memaknai nilai-nilai demokrasi yang sudah sangat terbuka justru nampak perilaku tindak korupsi yang seolah olah tidak ada habisnya, staf melawan pimpinan, pimpinan menindas staf, demonstrasi yang tidak terkendali, antrian sedekah yang berujung pada saling mendesak dan jatuh korban, dan

masih banyak lagi berbagai bentuk ekspresi kehidupan sosial yang belum teratur. Kondisi ini mengingatkan kita pada apa yang diungkapkan oleh Mochtar Lubis dalam ceramahnya pada tahun 1977 tentang Manusia Indonesia dengan ciri-ciri sebagai berikut (Musdah Mulia dan Ira D Aini, 2013):

1. Hipokrit atau munafik yaitu berpura pura lain, dimuka lain dibelakang lain
2. Segan dan enggan bertanggung jawab atas perbuatannya, putusannya, pikirannya dan lain-lain
3. Jiwa feodal yang tampak pada faktanya dalam bentuk baru dalam diri masyarakat Indonesia
4. Masih percaya takhayul atau memuja hal hal yang dianggap ghaib
5. Artistik dalam pengertian sikapnya yang memasang roh, sukma, tuah dan benda benda di sekelilingnya
6. Watak yang lemah atau karakter yang tidak kuat dalam mempertahankan sikap atau memperjuangkan keyakinannya
7. Cenderung boros.

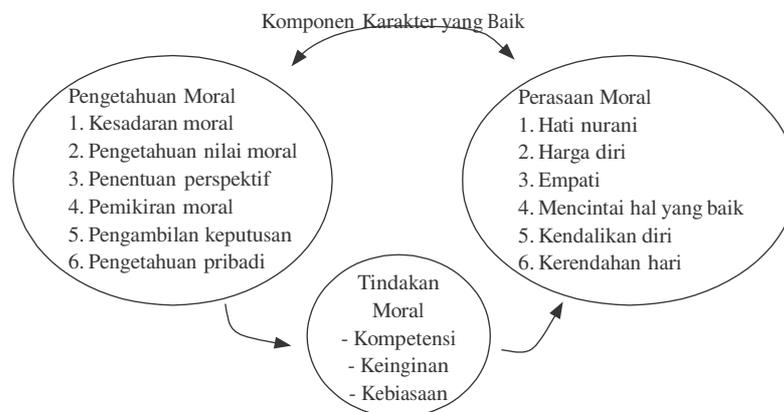
Mencermati hal tersebut, sebagai sumbangan pemikiran Mochtar Lubis untuk peningkatan kualitas manusia Indonesia masa sekarang dan masa yang akan datang. Sebenarnya apa yang terjadi, dan apa yang harus dilakukan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal dengan kenyataan seperti ini. Otokritik ini sangat berguna apabila disikapi dengan terbuka guna membangun karakter bangsa Indonesia menjadi lebih baik dan membawa perubahan.

Berkaitan dengan hal tersebut, sekolah dalam hal ini adalah lembaga pendidikan formal diyakini sebagai lembaga pemerintah/masyarakat yang diharapkan dapat menjadi penyemai nilai nilai kebaikan. Namun demikian, sekolah bukanlah lembaga independen yang berdiri sendiri. Sekolah selalu menjadi bagian dari masyarakat dan sekolah adalah cermin dari masyarakat yang sesungguhnya. Berbagai kebijakan telah digulirkan pemerintah, untuk mendukung sekolah guna mengembalikan peran sekolah dalam penanaman nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang sesungguhnya. Untuk itu, dalam apa dan bagaimana budaya, karakter dan hal hal lain yang berkaitan dapat dicermati dalam uraian di bawah ini.

Istilah karakter dapat diartikan sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap bertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat. Selanjutnya karakter juga dimaknai sebaagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan

orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh aristoteles (dalam Lickona, 2012) yang menyatakan bahwa karakter yang baik adalah selalu melakukan tindakan yang benar sehubungan dengan diri seseorang dan orang lain. Sementara itu, Michael Novak (dalam Lickona, 2012) menyatakan karakter merupakan campuran kompatibel dari seluruh kebaikan yang diidentifikasi oleh tradisi religius, cerita sastra, kaum bijaksana dan kumpulan orang berakal sehat yang ada dalam sejarah. Thomas Lickona (2012) menjelaskan bahwa karakter yang baik memiliki tiga bagian yang saling berhubungan, yaitu pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral, sebagaimana bagan di bawah ini.

Bagan komponen Karakter baik dari Thomas Lickona (2012)



Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 Undang-undang Sisdiknas menyebutkan,

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sehubungan dengan hal itu, maka tujuan pendidikan nasional itu merupakan rumusan mengenai kualitas manusia Indonesia yang harus dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Oleh karena itu, rumusan tujuan pendidikan nasional menjadi dasar dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Pendidikan

karakter sejatinya adalah pendidikan yang tidak hanya mengandalkan dan mengasah kecerdasan intelektual semata, tetapi juga membangun karakter warga negara berbasis nilai-nilai kemanusiaan dan nilai-nilai kebangsaan yang bertumpu pada Pancasila sebagai ideologi negara (Musdah Mulia dan Ira D Aini, 2013). Dengan kata lain, pendidikan yang didalamnya terdapat proses pembelajaran dapat diperdalam maknanya menjadi proses pengembangan diri peserta didik dengan penuh kesadaran sebagai manusia yang bermartabat sekaligus memiliki kesadaran sebagai bagian dari warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya, memiliki tanggung jawab penuh dan memiliki kemauan keras untuk mempertahankan martabat bangsa dalam lingkup percaturan dan pergaulan dunia yang sudah mengglobal.

Selanjutnya, istilah budaya tidak lepas dari apa yang disebut dengan karakter. Untuk mendapatkan wawasan mengenai arti pendidikan budaya dan karakter bangsa perlu dikemukakan pengertian istilah budaya, karakter bangsa, dan pendidikan. Pengertian yang dikemukakan di sini dikemukakan secara teknis yang masih dapat dikembangkan sesuai dengan konteks yang dikembangkan. Guru-guru Antropologi, Pendidikan Kewarganegaraan, dan mata pelajaran lain, yang istilah-istilah itu menjadi pokok bahasan dalam mata pelajaran terkait, tetap memiliki kebebasan sepenuhnya membahas dan berargumentasi mengenai istilah-istilah tersebut secara akademik.

Istilah budaya berasal dari bahasa sansekerta buddhaya bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti akal dan budi. Menurut para ahli budaya, kata budaya merupakan gabungan dari dua kata budi dan daya. Budi mengandung makna akal, pikiran, paham, pendapat, ikhtiar, perasaan. Sedangkan daya mengandung makna tenaga, kekuatan, kesanggupan. Berdasarkan hal itu kata budaya berkaitan dengan budi dan akal (Sulasman dan Setia Gumilar, 2013). Secara etimologis terdapat kurang lebih 161 definisi tentang kebudayaan, yang secara umum dapat diartikan sebagai keseluruhan sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan (*belief*) manusia yang dihasilkan masyarakat. Sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan itu adalah hasil dari interaksi manusia dengan sesamanya dan lingkungan alamnya. Sistem berpikir, nilai, moral, norma dan keyakinan itu digunakan dalam kehidupan manusia dan menghasilkan sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, sistem pengetahuan, teknologi, seni, dan sebagainya. Manusia sebagai makhluk sosial menjadi penghasil sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan; akan tetapi juga dalam interaksi dengan sesama manusia dan alam kehidupan, manusia diatur oleh sistem berpikir, nilai, moral, norma, dan keyakinan yang telah dihasilkannya. Ketika kehidupan manusia terus berkembang, maka yang berkembang sesungguhnya adalah sistem sosial, sistem ekonomi, sistem kepercayaan, ilmu, teknologi, serta seni. Pendidikan merupakan upaya terencana dalam mengembangkan potensi peserta didik, sehingga mereka memiliki sistem berpikir, nilai, moral, dan keyakinan yang diwariskan masyarakatnya dan mengembangkan warisan tersebut ke arah yang sesuai untuk kehidupan masa kini dan masa mendatang.

Oleh karena itu, pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang. Akan tetapi, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, maka pengembangan karakter individu seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang berangkutan. Artinya, pengembangan budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa. Lingkungan sosial dan budaya bangsa adalah Pancasila; jadi pendidikan budaya dan karakter bangsa haruslah berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Dengan kata lain, mendidik budaya dan karakter bangsa adalah mengembangkan nilai-nilai Pancasila pada diri peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.

Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah juga suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan. Keberlangsungan itu ditandai oleh pewarisan budaya dan karakter yang telah dimiliki masyarakat dan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan adalah proses pewarisan budaya dan karakter bangsa bagi generasi muda dan juga proses pengembangan budaya dan karakter bangsa untuk peningkatan kualitas kehidupan masyarakat dan bangsa di masa mendatang. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat, mengembangkan kehidupan masyarakat yang lebih sejahtera, serta mengembangkan kehidupan bangsa yang bermartabat.

Atas dasar pemikiran itu, pengembangan pendidikan budaya dan karakter sangat strategis bagi keberlangsungan dan keunggulan bangsa di masa mendatang. Pengembangan itu harus dilakukan melalui perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, dan metode belajar serta pembelajaran yang efektif. Sesuai dengan sifat suatu nilai, pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah usaha bersama sekolah; oleh karenanya harus dilakukan secara bersama oleh semua guru dan pemimpin sekolah, melalui semua mata pelajaran, dan menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah

2. Fungsi

Fungsi pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah:

- a. **pengembangan:** pengembangan potensi peserta didik untuk menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi peserta didik yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa;
- b. **perbaikan:** memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi peserta didik yang lebih bermartabat; dan
- c. **penyaring:** untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat

3. Tujuan

Tujuan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah:

- a. mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;
- b. mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
- c. menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa;
- d. mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan
- e. mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*)

4. Sumber Nilai Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber-sumber berikut ini.

- a. *Agama*: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.
- b. *Pancasila*: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara.
- c. *Budaya*: sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari oleh nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat itu. Nilai-nilai budaya itu dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat itu. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa.
- b. *Tujuan Pendidikan Nasional*: sebagai rumusan kualitas yang harus dimiliki setiap warga negara Indonesia, dikembangkan oleh berbagai satuan pendidikan di berbagai

jenjang dan jalur. Tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan yang harus dimiliki warga negara Indonesia. Oleh karena itu, tujuan pendidikan nasional adalah sumber yang paling operasional dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

5. Prinsip-Prinsip

Pada prinsipnya, pengembangan budaya dan karakter bangsa tidak dimasukkan sebagai pokok bahasan tetapi terintegrasi ke dalam mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah. Oleh karena itu, guru dan sekolah perlu mengintegrasikan nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa ke dalam Rencana Program Pembelajaran (RPP).

Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa mengusahakan agar peserta didik mengenal dan menerima nilai-nilai budaya dan karakter bangsa sebagai milik mereka dan bertanggung jawab atas keputusan yang diambilnya melalui tahapan mengenal pilihan, menilai pilihan, menentukan pendirian, dan selanjutnya menjadikan suatu nilai sesuai dengan keyakinan diri. Dengan prinsip ini, peserta didik belajar melalui proses berpikir, bersikap, dan berbuat. Ketiga proses ini dimaksudkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam melakukan kegiatan sosial dan mendorong peserta didik untuk melihat diri sendiri sebagai makhluk sosial.

Berikut prinsip-prinsip yang digunakan dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa.

- 1) *Berkelanjutan*; mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan sebuah proses panjang, dimulai dari awal peserta didik masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan. Sejatinya, proses tersebut dimulai dari kelas 1 SD atau tahun pertama dan berlangsung paling tidak sampai kelas 9 atau kelas akhir SMP. Pendidikan budaya dan karakter bangsa di SMA adalah kelanjutan dari proses yang telah terjadi selama 9 tahun.
- 2) *Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah*; mensyaratkan bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran, dan dalam setiap kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler.
- 3) *Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan*; mengandung makna bahwa materi nilai budaya dan karakter bangsa bukanlah bahan ajar biasa; artinya, nilai-nilai itu tidak dijadikan pokok bahasan yang dikemukakan seperti halnya ketika mengajarkan suatu konsep, teori, prosedur, ataupun fakta seperti dalam mata pelajaran agama, bahasa Indonesia, PKn, IPA, IPS, matematika, pendidikan jasmani dan kesehatan, seni, dan ketrampilan. Materi pelajaran biasa digunakan sebagai bahan atau media untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Oleh karena itu, guru tidak perlu mengubah pokok bahasan yang sudah ada, tetapi menggunakan materi pokok bahasan itu untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Juga,

guru tidak harus mengembangkan proses belajar khusus untuk mengembangkan nilai. Suatu hal yang selalu harus diingat bahwa satu aktivitas belajar dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Konsekuensi dari prinsip ini, nilai-nilai budaya dan karakter bangsa tidak ditanyakan dalam ulangan ataupun ujian. Walaupun demikian, peserta didik perlu mengetahui pengertian dari suatu nilai yang sedang mereka tumbuhkan pada diri mereka. Mereka tidak boleh berada dalam posisi tidak tahu dan tidak paham makna nilai itu.

- 4) *Proses pendidikan dilakukan peserta didik secara aktif dan menyenangkan*; prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh peserta didik bukan oleh guru. Guru menerapkan prinsip "tut wuri handayani" dalam setiap perilaku yang ditunjukkan peserta didik. Prinsip ini juga menyatakan bahwa proses pendidikan dilakukan dalam suasana belajar yang menimbulkan rasa senang dan tidak indoktrinatif. Diawali dengan pengenalan terhadap pengertian nilai yang dikembangkan maka guru menuntun peserta didik agar secara aktif. Hal ini dilakukan tanpa guru mengatakan kepada peserta didik bahwa mereka harus aktif, tapi guru merencanakan kegiatan belajar yang menyebabkan peserta didik aktif merumuskan pertanyaan, mencari sumber informasi, dan mengumpulkan informasi dari sumber, mengolah informasi yang sudah dimiliki, merekonstruksi data, fakta, atau nilai, menyajikan hasil rekonstruksi atau proses pengembangan nilai, menumbuhkan nilai-nilai budaya dan karakter pada diri mereka melalui berbagai kegiatan belajar yang terjadi di kelas, sekolah, dan tugas-tugas di luar sekolah

6. Nilai-nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini.

Tabel 7.1.
Nilai dan Deskripsi Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai	Deskripsi
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.

Nilai	Deskripsi
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

B. Peranan Sekolah dalam Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Kebutuhan yang begitu mendesak akan pentingnya pendidikan yang berkarakter dan berbudaya sangat membutuhkan peran sekolah yang sungguh-sungguh. Beberapa gejala yang dapat disinyalir sebagai menurunnya moral di kalangan remaja kita dewasa ini antara lain: kekerasan dan anarkhi, pencurian, tindakan curang, pengabaian terhadap peraturan yang berlaku, tawuran antar peserta didik, ketidaktoleran, penggunaan bahasa yang tidak baik, kematangan seksual yang terlalu dini dan penyimpangannya (Lickona, 2012) menjadi hal yang sangat krusial. Melihat kenyataan ini, masyarakat membutuhkan suatu sistem pendidikan dengan muatan-muatan nilai baik sebagai bentuk penyelamatan maupun perbaikan menuju pembentukan sumber daya dengan karakter yang kuat.

Pendidikan adalah suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Usaha sadar itu tidak boleh dilepaskan dari lingkungan peserta didik berada, terutama dari lingkungan budayanya, karena peserta didik hidup tak terpisahkan dalam lingkungannya dan bertindak sesuai dengan kaidah-kaidah budayanya. Pendidikan yang tidak dilandasi oleh prinsip itu akan menyebabkan peserta didik tercerabut dari akar budayanya. Ketika hal ini terjadi, maka mereka tidak akan mengenal budayanya dengan baik sehingga ia menjadi orang “asing” dalam lingkungan budayanya. Selain menjadi orang asing, yang lebih mengkhawatirkan adalah dia menjadi orang yang tidak menyukai budayanya sendiri.

Fungsi utama pendidikan yang diamanatkan dalam Undang-undang Sisdiknas adalah, “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Oleh karena itu, aturan dasar yang mengatur pendidikan nasional (UUD 1945 dan UU Sisdiknas) sudah memberikan landasan yang kokoh untuk mengembangkan keseluruhan potensi diri seseorang sebagai anggota masyarakat dan bangsa.

Pendidikan adalah suatu proses enkulturasi, berfungsi mewariskan nilai-nilai dan prestasi masa lalu ke generasi mendatang. Nilai-nilai dan prestasi itu merupakan kebanggaan bangsa dan menjadikan bangsa itu dikenal oleh bangsa-bangsa lain. Selain mewariskan, pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu itu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa. Oleh karena itu, pendidikan budaya dan karakter bangsa merupakan inti dari suatu proses pendidikan.

Proses pengembangan nilai-nilai yang menjadi landasan dari karakter itu menghendaki suatu proses yang berkelanjutan, dilakukan melalui berbagai mata pelajaran yang ada dalam kurikulum. Dalam mengembangkan pendidikan karakter bangsa, kesadaran akan siapa dirinya dan bangsanya adalah bagian yang teramat penting. Kesadaran tersebut hanya dapat terbangun dengan baik melalui sejarah yang memberikan pencerahan dan penjelasan mengenai siapa diri bangsanya di masa lalu yang menghasilkan dirinya dan bangsanya di masa kini. Perlu ada upaya terobosan kurikulum berupa pengembangan nilai-nilai yang menjadi dasar bagi pendidikan budaya dan karakter bangsa. Dengan terobosan kurikulum yang demikian, nilai dan karakter yang dikembangkan pada diri peserta didik akan sangat kokoh dan memiliki dampak nyata dalam kehidupan diri, masyarakat, bangsa, dan bahkan umat manusia.

Perencanaan dan pelaksanaan pendidikan budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan (konselor) secara bersama-sama sebagai suatu komunitas pendidik dan diterapkan ke dalam kurikulum melalui hal-hal berikut ini.

1. Pengintegrasian dalam Mata Pelajaran

Pengembangan nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa diintegrasikan dalam setiap pokok bahasan dari setiap mata pelajaran. Nilai-nilai tersebut dicantumkan dalam silabus dan RPP. Pengembangan nilai-nilai itu dalam silabus ditempuh melalui cara-cara berikut ini:

- a. mengkaji Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Standar Isi (SI) untuk menentukan apakah nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang tercantum itu sudah tercakup di dalamnya;
- b. memperlihatkan keterkaitan antara KI dan KD dengan nilai dan indikator untuk menentukan nilai yang akan dikembangkan;
- c. mencantumkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa ke dalam silabus;
- d. mencantumkan nilai-nilai yang sudah tertera dalam silabus ke dalam RPP;
- e. mengembangkan proses pembelajaran peserta didik secara aktif yang memungkinkan peserta didik memiliki kesempatan melakukan internalisasi nilai dan menunjukkannya dalam perilaku yang sesuai; dan
- f. memberikan bantuan kepada peserta didik, baik yang mengalami kesulitan untuk menginternalisasi nilai maupun untuk menunjukkannya dalam perilaku

2. Program Pengembangan Diri

Kegiatan pengembangan diri adalah kegiatan yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, bakat, dan minat. Pengembangan diri terdiri atas 2 (dua) bentuk kegiatan, yaitu terprogram dan tidak terprogram

a. Pengembangan Diri Terprogram

Kegiatan pengembangan diri secara terprogram dilaksanakan dengan perencanaan khusus dalam kurun waktu tertentu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik secara individual, kelompok, dan atau klasikal. Kegiatan pengembangan diri dapat dilakukan dalam bentuk bimbingan konseling dan kegiatan ekstrakurikuler.

1) Bimbingan konseling

Pelayanan bimbingan konseling:

- a) Pengembangan kompetensi pribadi, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami, menilai, dan mengembangkan potensi dan kecakapan, bakat dan minat, serta kondisi sesuai dengan karakteristik kepribadian dan kebutuhan dirinya secara realistis.
- b) Pengembangan kompetensi sosial, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami dan menilai serta mengembangkan kemampuan hubungan sosial yang sehat dan efektif dengan teman sebaya, anggota keluarga, dan warga lingkungan sosial yang lebih luas.

- c) Pengembangan kompetensi akademik, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik mengembangkan kemampuan belajar dalam rangka mengikuti pendidikan sekolah/madrasah dan belajar secara mandiri.
- d) Pengembangan kompetensi karir, yaitu bidang pelayanan yang membantu peserta didik dalam memahami dan menilai informasi, serta memilih dan mengambil keputusan karir.

Kegiatan bimbingan konseling dapat dilaksanakan di dalam jam pembelajaran sekolah dan di luar jam pembelajaran.

- a). Layanan di dalam jam pembelajaran
 - (1). Kegiatan tatap muka secara klasikal dengan peserta didik untuk menyelenggarakan layanan informasi, penempatan dan penyaluran, penguasaan konten, kegiatan instrumentasi, serta layanan/kegiatan lain yang dilakukan di dalam kelas.
 - (2). Volume kegiatan tatap muka klasikal adalah 1 (satu) jam per kelas per minggu dan dilaksanakan secara terjadwal.
 - (3). Kegiatan tidak tatap muka dengan peserta didik untuk menyelenggarakan layanan konsultasi, kegiatan konferensi kasus, himpunan data, kunjungan rumah, pemanfaatan perpustakaan, dan alih tangan kasus.
 - b). Layanan di luar jam pembelajaran sekolah.
 - (1) Kegiatan tatap muka di luar kelas dengan peserta didik untuk menyelenggarakan layanan orientasi, konseling perorangan, bimbingan kelompok, konseling kelompok, dan mediasi, serta kegiatan lainnya
 - (2) Satu kali kegiatan layanan/pendukung konseling di luar kelas/di luar jam pembelajaran ekuivalen dengan 2 (dua) jam pembelajaran tatap muka dalam kelas.
- 2). Kegiatan Ekstrakurikuler

b. Pengembangan Diri Tidak Terprogram

Kegiatan pengembangan diri secara tidak terprogram dapat dilaksanakan sebagai berikut.

- 1) Rutin, yaitu kegiatan yang dilakukan terjadwal
 - a) Ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dalam bentuk kegiatan
 - ii. Berdo'a pada awal dan akhir pelajaran
 - iii. Sholat *dzuhur* berjamaah dilakukan setelah selesai kegiatan pembelajaran
 - iv. Pengumpulan dana sosial berupa Infaq, setiap hari Jum'at
 - v. Tadarus Al-Quran setiap hari
 - vi. Sholat *dhuha* sesuai dengan jadwal

- b) Bela Negara dalam bentuk kegiatan
 - i. Upacara bendera dilaksanakan setiap hari senin dan setiap peringatan hari besar nasional
 - ii. Melaksanakan tata tertib sekolah
 - c) Pengembangan Wawasan dalam bentuk kegiatan
 - i. Kunjungan ke perpustakaan
 - ii. kunjungan ke laboratorium komputer untuk mengakses internet
 - d) Pelaksanaan program 7 K dengan bentuk kegiatan
 - i. Berpakaian rapi dan sopan
 - ii. Kebersihan lingkungan kelas
 - iii. Membuang sampah pada tempatnya
 - iv. Menyelenggarakan UKS
 - v. Perawatan taman kelas
 - vi. Menjaga ketertiban, keamanan dan kekeluargaan
- 1) Spontan, adalah kegiatan tidak terjadwal dalam kejadian khusus
- a) Memberi dan menjawab salam
 - b) Meminta maaf
 - c) Berterima kasih
 - d) Menghormati pada yang lebih tua
 - e) Menyayangi pada yang lebih muda
 - f) Mengunjungi orang yang sakit
 - g) Membuang sampah pada tempatnya
 - h) Menolong orang yang sedang dalam kesusahan
 - i) Melerai pertengkaran
 - j) Kegiatan kesetiakawanan sosial dan peduli terhadap musibah atau bencana
- 2) Keteladanan, adalah kegiatan dalam bentuk perilaku sehari-hari
- a) Menaati tata tertib (disiplin, taat waktu, taat pada peraturan)
 - b) Mengambil sampah yang berserakan
 - c) Cara berbicara yang sopan
 - d) Mengucapkan terima kasih
 - e) Meminta maaf
 - f) Menghargai pendapat orang lain
 - g) Memberikan kesempatan terhadap pendapat yang berbeda
 - h) Mendahulukan kesempatan kepada orang tua
 - i) Penugasan peserta didik secara bergilir
 - j) Memberi salam ketika bertemu
 - k) Berpakaian rapi dan bersih
 - l) Menepati janji
 - m) Memberikan penghargaan kepada orang yang berprestasi
 - n) Berperilaku santun

- o) Pengendalian diri yang baik
- p) Memuji pada orang yang jujur
- q) Mengakui kebenaran orang lain
- r) Mengakui kesalahan diri sendiri
- s) Berani mengambil keputusan
- t) Berani berkata benar
- u) Melindungi kaum yang lemah
- v) Membantu kaum yang fakir
- w) Sabar mendengarkan orang lain
- x) Mengunjungi teman yang sakit
- y) Membela kehormatan bangsa
- z) Mengembalikan barang yang bukan miliknya
- aa) Antri dalam barisan

C. Penilaian Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Penilaian pencapaian pendidikan nilai budaya dan karakter didasarkan pada indikator-indikator yang telah ditetapkan. Sebagai contoh, indikator untuk nilai *jujur* di suatu semester dirumuskan dengan “*mengatakan dengan sesungguhnya perasaan dirinya mengenai apa yang dilihat, diamati, dipelajari, atau dirasakan*”. Maka guru mengamati (melalui berbagai cara) apakah yang dikatakan seorang peserta didik itu jujur mewakili perasaan dirinya. Mungkin saja peserta didik menyatakan perasaannya itu secara lisan tetapi dapat juga dilakukan secara tertulis atau bahkan dengan bahasa tubuh. Perasaan yang dinyatakan itu mungkin saja memiliki gradasi dari perasaan yang tidak berbeda dengan perasaan umum teman sekelasnya sampai bahkan kepada yang bertentangan dengan perasaan umum teman sekelasnya.

Penilaian dilakukan secara terus menerus, setiap saat guru berada di kelas atau di sekolah. Model *anecdotal record* (catatan yang dibuat guru ketika melihat adanya perilaku yang berkenaan dengan nilai yang dikembangkan) selalu dapat digunakan guru. Selain itu, guru dapat pula memberikan tugas yang berisikan suatu persoalan atau kejadian yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan nilai yang dimilikinya. Sebagai contoh, peserta didik dimintakan menyatakan sikapnya terhadap upaya menolong pemalas, memberikan bantuan terhadap orang kikir, atau hal-hal lain yang bersifat bukan kontroversial sampai kepada hal yang dapat mengundang konflik pada dirinya.

Dari hasil pengamatan, catatan anekdot, tugas, laporan, dan sebagainya, guru dapat memberikan kesimpulan atau pertimbangan tentang pencapaian suatu indikator atau bahkan suatu nilai. Kesimpulan atau pertimbangan itu dapat dinyatakan dalam pernyataan kualitatif sebagai berikut ini.

BT: Belum Terlihat (apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator).

- MT: Mulai Terlihat (apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten).
- MB : Mulai Berkembang (apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten).
- MK: Membudaya (apabila peserta didik terus-menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten).

Ada 2 (dua) jenis indikator yang dikembangkan dalam pedoman ini. *Pertama*, indikator untuk sekolah dan kelas. *Kedua*, indikator untuk mata pelajaran, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Indikator sekolah dan kelas adalah penanda yang digunakan oleh kepala sekolah, guru, dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksana pendidikan budaya dan karakter bangsa. Indikator ini berkenaan juga dengan kegiatan sekolah yang diprogramkan dan kegiatan sekolah sehari-hari (rutin).
2. Indikator mata pelajaran menggambarkan perilaku afektif seorang peserta didik berkenaan dengan mata pelajaran tertentu. Indikator dirumuskan dalam bentuk perilaku peserta didik di kelas dan sekolah yang dapat diamati melalui pengamatan guru ketika seorang peserta didik melakukan suatu tindakan di sekolah, tanya jawab dengan peserta didik, jawaban yang diberikan peserta didik terhadap tugas dan pertanyaan guru, serta tulisan peserta didik dalam laporan dan pekerjaan rumah.

Perilaku yang dikembangkan dalam indikator pendidikan budaya dan karakter bangsa bersifat progresif. Artinya, perilaku tersebut berkembang semakin kompleks antara satu jenjang kelas ke jenjang kelas di atasnya (1-3; 4-6; 7-9; 10-12), dan bahkan dalam jenjang kelas yang sama. Guru memiliki kebebasan dalam menentukan berapa lama suatu perilaku harus dikembangkan sebelum ditingkatkan ke perilaku yang lebih kompleks. Misalkan, "membagi makanan kepada teman" sebagai indikator kepedulian sosial pada jenjang kelas 1-3. Guru dapat mengembangkannya menjadi "membagi makanan", membagi pensil, membagi buku, dan sebagainya. Indikator berfungsi bagi guru sebagai kriteria untuk memberikan pertimbangan tentang perilaku untuk nilai tertentu telah menjadi perilaku yang dimiliki peserta didik.

D. Guru Sebagai Teladan dalam Pendidikan Karakter

Dalam proses pembelajaran di Indonesia, terlebih pada jenjang pendidikan sekolah dasar, guru memiliki peran yang sangat penting. Sejak jaman dahulu ada pepatah yang mengatakan "guru digugu dan ditiru". "guru kencing berdiri, murid kencing berlari", dan sebagainya. Hal ini dapat diartikan bahwa apapun yang dilakukan dan diperbincangkan oleh guru, apalagi kemudian diperintahkan, kemungkinan besar akan diikuti oleh muridnya, terlebih

pada peserta didik di sekolah dasar. Memang tidak ada persoalan ketika seorang peserta didik meniru dan mengembangkan keilmuan yang dimiliki oleh seorang guru, bahkan dapat menjadi suatu keharusan, terutama untuk etika yang baik. Sehubungan dengan hal itu, dapat dinyatakan bahwa guru merupakan sumber ide, sumber pengetahuan, (Masykur Arif Rahman, 2013) sumber nilai dan kultur bagi para peserta didiknya. Dengan kata lain, seorang guru dalam pendidikan berkontribusi untuk meningkatkan kualitas SDM termasuk kualitas etika dan moralitasnya. Selanjutnya (Lickona, 2012) menyatakan bahwa guru memiliki kekuatan untuk menanamkan nilai-nilai dan karakter pada muridnya dengan tiga cara sebagai berikut:

1. Guru menjadi seorang penyayang yang efektif, menyayangi dan menghormati para muridnya, membantu mereka meraih sukses di sekolah, membangun kepercayaan diri mereka dan membuat mereka mengerti apa itu moral dengan melihat cara guru mereka memperlakukan mereka dengan etika yang baik.
2. Guru dapat menjadi model, yaitu orang yang beretika yang menunjukkan rasa hormat dan tanggung jawabnya yang tinggi.
3. Guru dapat menjadi mentor yang beretika, memberikan instruksi moral dan bimbingan melalui penjelasan, diskusi kelas, bercerita, pemberian motivasi personal, memberikan umpan balik yang korektif dan sebagainya.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka apa yang harus dilakukan oleh guru dalam rangka penanaman nilai yang berkarakter dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Tabel 7.
Karakter Positif Guru (Lickona, 2013)

No	Karakter Guru yang Dikembangkan	Penjelasan
1	Guru sebagai pemberi kasih sayang: Memperlakukan peserta didik dengan penuh hormat dan kasih sayang	Para peserta didik akan senang bila diperlakukan dengan baik dan hangat karena hal ini menjadi sumber kebahagiaan. Para peserta didik dalam kelas adalah suatu keluarga yang akrab
2	Ketika peserta didik tidak mengetahui jawabannya	Temukan sesuatu dari jawaban peserta didik yang belum tepat sebagai kekuatan atas keberanian mereka. Guru memberikan respek dan mendukung peserta didik yang sedang berusaha berbicara di depan kelas
3	Menghormati perhatian pada anak-anak	Guru menjelaskan dan memberikan model respek dengan cara menggunakan bahasa yang hormat dalam berinteraksi dengan para peserta didik
4	Membangun hubungan yang manusiawi	Yaitu memiliki hubungan yang hangat, manusiawi dan sesuai dengan jiwa para peserta didiknya

No	Karakter Guru yang Dikembangkan	Penjelasan
5	Menghubungkan antara contoh yang baik dan pengajaran langsung	Menghormati setiap upaya peserta didik, mereka merasa aman di kelas dan merasakan hubungan personal dengan guru, mereka akan lebih reseptif terhadap pengajaran yang berlangsung
6	Membantu para peserta didik untuk mengerti dengan benar tentang apa yang dimaksud dengan kecurangan	Guru menciptakan suasana belajar yang bermoral dan menyatakan kecurangan adalah hal yang salah. Karena kecurangan dapat mengurangi rasa hormat pada diri sendiri, karena curang adalah kebohongan, kecurangan merusak kepercayaan guru ketika kamu dapat melakukan pekerjaan kamu sendiri, kecurangan merupakan hal yang tidak adil bagi orang lain yang jujur, ketika kamu melakukan kecurangan maka kamu akan mudah melakukannya lagi di situasi lain dalam hidupmu bahkan dengan orang-orang terdekatmu.
7	Mengajarkan peserta didik untuk peduli dengan nilai-nilai moral	Guru benar-benar bersikap peduli pada seluruh aktivitas para peserta didiknya. Guru langsung bereaksi terhadap penyimpangan nilai-nilai moral
8	Guru bercerita sebagai pengajar moral	Bercerita menjadi instrumen penting dalam pembelajaran. Karena cerita biasanya memberikan daya tarik dan bersifat mengajak dari pada mengganggu. Cerita dapat menggambarkan imajinasi yang menyentuh hati
9	Guru Membimbing setiap peserta didik	Dalam banyak hal guru terus memberikan bimbingan kepada para peserta didiknya.
10	Guru Memberikan bimbingan secara individu	Guru melakukan bimbingan secara personal pada persoalan yang dihadapi peserta didik dengan bijaksana. Guru mencoba mencari tahu, menguatkan dan mengembangkan bakat khusus dan kelebihan yang ada, memuji peserta didik melalui tulisan, menggunakan pertemuan personal untuk umpan balik
11	Guru merangkul peserta didik dengan komunikasi tulisan	Sebuah catatan tertulis dari guru dapat menjadi sebuah cara efektif dalam memberikan pesan moral

Mencermati catatan di atas, dapat memberikan gambaran bagaimana aktivitas dan tampilan yang hendaknya nampak pada setiap guru dalam melaksanakan tugas profesinya. Namun demikian, ada berbagai keterbatasan yang dimiliki guru dalam melaksanakan tugas dengan karakter tersebut. Oleh karena itu, apa yang dilakukan guru akan menjadi efektif bila mendapat dukungan dari keluarga para peserta didik, sistem manajemen organisasi sekolah, kebijakan pemerintah dan juga kepedulian dari unsur masyarakat secara luas.

Dalam upaya untuk memperkuat karakter seorang guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai sosok pembentuk moral/karakter para peserta didiknya, ada beberapa hal perilaku/tindakan yang harus dihindari guru sebagaimana tabel di bawah ini:

Tabel 7.
Hal hal yang harus Dihindari Guru (Masykur Arif Rahman, 2013)

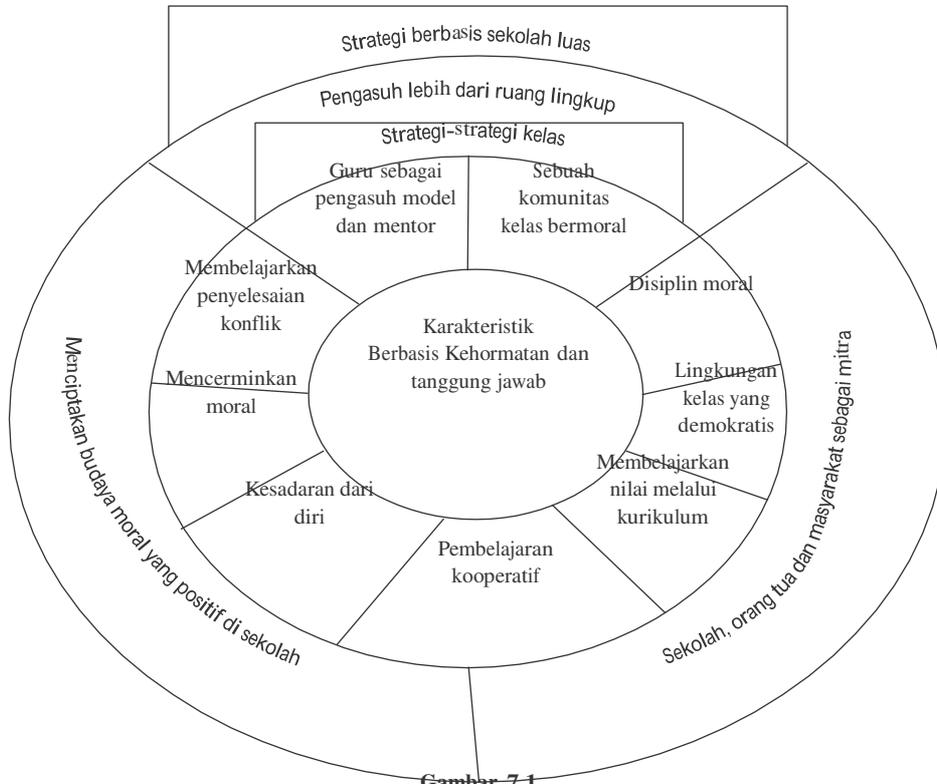
No	Hal-hal Yang harus dihindari guru	Penjelasan
1	Duduk di atas meja ketika mengajar	Tingkah laku yang kurang sopan, karena secara tidak langsung akan mengajarkan kepada peserta didik duduk pada tempat yang bukan seharusnya. Meja jelas bukan tempat duduk
2	Mengajar sambil merokok	Asap rokok mengganggu konsentrasi belajar dan kesehatan para peserta didik yang tidak suka merokok. Peserta didik yang alergi terhadap rokok akan batuk dan sesak napas.
3	Mengajar sambil makan/mengunyah permen karet	Guru yang mengajar sambil mengunyah akan merepotkan muridnya dalam memahami sesuatu yang disampaikan
4	Guru mengajar sambil bermain <i>handphone</i>	Merupakan contoh penggunaan teknologi yang tidak tepat, kecuali untuk mendukung kegiatan belajar
5	Guru tidur saat mengajar	Tidur di kelas merupakan perbuatan yang memalukan untuk seorang guru ketika sedang mengajar
6	Guru menganggap dirinya paling pandai	Guru yang merasa paling pandai telah membatasi dirinya untuk belajar kepada siapapun
7	Guru mengajar secara monoton	Akan membosankan
8	Guru tidak disiplin	Yaitu guru yang sering melanggar peraturan
9	Guru melakukan komunikasi tidak efektif	Karena komunikasi yang efektif dapat meningkatkan prestasi belajar dan mengajar. Komunikasi tidak efektif ditandai dengan: penggunaan kata-kata yang boros, suara tidak jelas, kata-kata yang membingungkan pengertian yang tidak tepat, pemberian label negatif kepada peserta didik, tidak mengasai bahasa ibu peserta didik, dan ada ketidakcocokan antara komunikasi verbal dan non verbal, komunikasi satu arah.
9	Guru berpakaian tidak sopan	Penampilan guru dalam berpakaian sangat menentukan konsentrasi belajar peserta didiknya. Pakaian guru yang tidak sopan mencerminkan hal hal sebagai berikut: tidak memberikan contoh baik, mencerminkan jati diri yang semrawut, tidak menghormati orang lain,
10	Guru tidak melakukan evaluasi	Tujuan evaluasi adalah memberikan informasi tentang kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

No	Hal-hal Yang harus dihindari guru	Penjelasan
11	Guru membiarkan peserta didik saling menyontek	Menyontek adalah pelanggaran etika dalam kegiatan belajar dan mengajar. Guru yang membiarkan muridnya menyontek, secara tidak langsung telah mendidik muridnya untuk melakukan sesuatu yang tidak pantas, yaitu tidak mentaati aturan, tidak disiplin, tidak jujur, tidak percaya diri, tidak menghargai hasil karena mengambil jalan pintas dengan menghalalkan segala cara, tidak menghargai diri sendiri.
12	Membocorkan soal ujian dan mengubah perolehan nilai murid	Merupakan tindakan guru yang tidak beretika. Hal demikian dapat mematikan motivasi peserta didik untuk selalu bekerja keras dengan belajar
13	Mengajarkan permusuhan dan kebencian	Dalam konteks multi kultur di Indonesia hal ini sangat berbahaya bila dilakukan oleh seorang guru, seperti guru melarang peserta didik bergaul dengan peserta didik yang tidak seagama, tidak sesuku, dan sebagainya
14	Guru mengajarkan pornografi dan melakukan tindak pelecehan seksual	Hal ini tidak sesuai dengan etika dimanapun berada. Karena pornografi dapat meracuni sikap dan mental peserta didik dalam kehidupan yang penuh dengan kekuatan norma.
15	Guru Yang tidak mengikuti perkembangan Jaman	Guru jadul adalah kesan guru yang tidak berkarakter. Bila guru tetap bertahan dengan sikap ini, maka proses pembelajaran yang dilakukan akan berlangsung monoton.

Tabel di atas menjadi bagian penting dari perilaku guru dalam tanggung jawabnya sebagai pendidik yang berkarakter. Hal ini tidak lepas dari *image* sekolah di masyarakat yang selalu dikatakan sebagai lembaga yang memndidik dengan tujuan utama membantu orang menjadi pintar dan menjadi lebih baik. Istilah baik disini adalah nilai-nilai moral yang memiliki kebaikan objektif, yaitu nilai-nilai yang memperkuat martabat manusia dan memajukan individu serta masyarakat. Guru mendidik dengan harapan agar para peserta didiknya memiliki rasa saling menghormati dan bertanggung jawab dengan membuat para peserta didik nya dapat mengimplementasikan nilai nilai dalam hidupnya, dan telah menanamkan nilai nilai karakter yang sesungguhnya. Karakter yang dimaksud adalah:

- a) pengetahuan moral yang ditandai dengan: kesadaran moral, mengetahui nilai-nilai moral, memiliki perspektif, memiliki alasan moral, membuat keputusan dan berpengetahuan.
- b) perasa yaitu: berhati nurani, percaya diri, berempati, menyukai kebaikan, dapat mengontrol diri dan rendah hati
- c) Tindakan bermoral, yaitu berkemampuan, memiliki kemauan, dan memiliki kebiasaan baik.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menyelenggarakan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan komprehensif, (Lickona, 2012) sebagaimana bagan di bawah ini;



Gambar 7.1
Pendekatan Komprehensif terhadap Nilai dan Pendidikan Karakter

Berdasarkan gambar di atas dapat dipahami bahwa dalam penanaman nilai budaya dan karakter, guru dituntut untuk melakukan pembelajaran dengan pendekatan komprehensif dengan cakupan sebagai berikut:

1. Bertindak sebagai seorang penyayang, model, dan mentor yang memperlakukan siswa dengan kasih sayang dan respek, memberikan sebuah contoh yang baik, mendukung kebiasaan yang bersifat sosial, dan memperbaiki jika ada yang salah.
2. Menciptakan sebuah komunitas bermoral di dalam ruang kelas, membantu siswa untuk saling mengenal, saling menghormati, dan menjaga satu sama lain, dan merasa bagian dari kelompok tersebut.
3. Berlatih memiliki disiplin moral, menggunakan aturan-aturan sebagai kesempatan untuk membantu menegakkan moral, kontrol terhadap diri sendiri, dan sebuah generalisasi rasa hormat bagi orang lain.



4. Menciptakan sebuah lingkungan kelas yang demokratis, melibatkan siswa dalam pengambilan keputusan dan berbagai tanggung jawab untuk menciptakan ruang kelas yang baik, serta nyaman untuk belajar.
5. Mengajarkan nilai-nilai yang baik melalui kurikulum, menggunakan pelajaran akademik sebagai kendaraan untuk membahas permasalahan etika. (secara bersamaan hal ini merupakan strategi perluasan sekolah ketika kurikulum menyinggung tentang hal lain seperti pendidikan seks, narkoba, dan alkohol).
6. Menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dalam mengajar anak-anak untuk bersikap dan dapat saling membantu, serta bekerja sama. (Lickona, 2012).





142





GLOSARIUM

Analogi: proses penalaran dalam pembelajaran dengan cara membandingkan sifat esensial yang mempunyai kesamaan atau persamaan.

Analogi deduktif: 'metode menalar' untuk menjelaskan atau menegaskan sesuatu fenomena atau gejala yang belum dikenal atau masih samar, dengan sesuatu yang sudah dikenal.

Analogi induktif: disusun berdasarkan persamaan yang ada pada dua fenomena atau gejala. Atas dasar persamaan dua gejala atau fenomena itu ditarik simpulan bahwa apa yang ada pada fenomena atau gejala pertama terjadi juga pada fenomena atau gejala kedua.

Antropologi: studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih.

Apersepsi: memberikan apersepsi awal kepada peserta didik tentang tema yang akan diajarkan

Asesmen autentik: adalah pengukuran yang bermakna secara signifikan atas hasil belajar peserta didik untuk ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Autonomy: memberikan kesadaran, pengetahuan dan kemampuan secara maksimal kepada individu maupun kelompok untuk dapat hidup mandiri dan hidup bersama dalam kehidupan yang lebih baik.

Bahan ajar: garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai.

Beban belajar: jumlah jam belajar setiap minggu untuk masa belajar selama satu semester.

Belajar: perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara peserta didik dengan sumber-sumber belajar yang ada. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan latihan atau pengalaman tertentu. Perubahan adalah ciri belajar yang dapat bersifat fungsional ataupun struktural serta perubahan menyeluruh yang bersifat multi dimensi.

Compatibiliti: terdapat tingkat kesesuaian inovasi dengan kebutuhan penerima. Untuk saat ini inovasi pendidikan berperspektif gender belum menjadi kebutuhan pokok.

Complexity: mempunyai daya manfaat tinggi. Mudah digunakan penerima. Semakin sulit dimengerti, maka inovasi sulit menyebar.

Discovery: suatu penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang. Misalnya penemuan benua Amerika. Sebenarnya benua Amerika itu sudah lama ada, tetapi baru ditemukan oleh Columbus pada tahun 1492, maka dikatakan Columbus menemukan benua Amerika, artinya orang Eropa yang pertama menjumpai benua Amerika.

Empirisme: belajar yang menitik beratkan pada perubahan perilaku yang dapat diamati dan dikur dalam wujud respon perilaku kognitif, afektif dan psikomotor.

Equity (keadilan): artinya bahwa tujuan pendidikan harus memberikan kesempatan kepada seluruh warga masyarakat untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbudaya dan kehidupan ekonomi.

Geografi: memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah

Gestalt: menjelaskan bahwa belajar merupakan perilaku organisme sebagai totalitas yang bertujuan. Implikasi teori ini adalah tidak semua hal yang dipelajari selalu dapat diamati dalam bentuk perilaku. Ada beberapa hal yang dilejari hanya dapat dihayati atau dirasakan oleh pribadi yang bersangkutan.

Globalisasi: diartikan sebagai perubahan budaya yang mencakup tata pikir dan perilaku.

Ilmu Sosial: ilmu yang mengkaji perilaku manusia dalam kehidupan kompleksnya sebagai anggota masyarakat.

Inovasi (*innovation*): suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil *invention* maupun diskoveri. Inovasi diadakan untuk mencapai tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

Inovator: biasanya orang yang cosmopolitan, gemar berpetualang, gemar sekali mencoba gagasan baru dan pemberani. Bila melihat pejuang gerakan pemberdayaan perempuan di Indonesia kita bisa melihat Nur Syahbani Katjasungkana, Debra H. Yatim dan yang lainnya.

Intuisi: sering dimaknai sebagai kecakapan praktis yang kemunculannya bersifat irasional dan individual.

Invensi (*invention*): suatu penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia. Benda atau hal yang ditemui itu benar-benar sebelumnya belum ada, kemudian diadakan dengan hasil kreasi baru.

- IPS : digunakan untuk menyebut salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) mulai dari kelas satu sampai dengan kelas enam dan di jenjang Sekolah Menengah Pertama dari kelas satu sampai kelas tiga.
- Kegiatan Inti: proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik; dan menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tema dan keterpaduan berbagai mata pelajaran.
- Keputusan: keterlibatan seseorang dalam kegiatan yang membawa pada perilaku untuk menerima atau menolak inovasi.
- Kognitif: yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
- Kompetensi Dasar: merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari Kompetensi Inti.
- Kompetensi Inti: gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, psikomotor, dan kognitif) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran; atau kemampuan yang harus dimiliki seorang peserta didik untuk setiap kelas melalui pembelajaran.
- Konfirmasi: seseorang mencari penguat untuk keputusan inovasi yang dipilihnya. Mencari pendapat bandingan akan keputusan yang diambilnya.
- Konten kurikulum: kompetensi dinyatakan dalam bentuk Kompetensi Inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran.
- Mata pelajaran: adalah unit organisasi Kompetensi Dasar yang terkecil.
- Materi fakta: nama-nama objek, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, dsb.
- Media: tiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menunjukkan kondisi, yang memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap dari guru.
- Media pembelajaran: segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
- Media pendidikan: alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.
- Metode ilmiah: merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya.

modernisasi adalah proses perubahan sosial dari masyarakat tradisional (yang belum modern) ke masyarakat yang lebih maju (masyarakat industri yang sudah modern).
 nativisme,: menjelaskan bahwa belajar adalah melatih daya untuk mengasah otak agar tajam dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi. Hasil belajar dapat ditransfer ke bidang lain, karena adanya proses akomodasi dengan memanfaatkan struktur kognitif individu.

Nilai Substantif: keyakinan yang telah dipegang oleh seseorang dan umumnya hasil belajar.
 Observability: mudah tidaknya diamati hasil suatu inovasi. Semakin mudah diamati semakin mudah untuk diterima, sebagaimana dicontohkan pada point empat di atas.

Opinion leader: orang-orang yang berbeda dari masyarakat pada umumnya.

Orientasi: memusatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dibelajarkan, dengan cara menunjukkan benda yang menarik, memberikan ilustrasi, menampilkan slide animasi, fenomena alam, fenomena social, dan lain lain

Pelopor: Biasanya mereka meneliti terlebih dahulu tentang suatu inovasi sebelum berkeputusan untuk menggunakannya.

Pembelajaran ekstrakurikuler: adalah kegiatan yang dilakukan untuk aktivitas yang dirancang sebagai kegiatan di luar kegiatan pembelajaran terjadwal secara rutin setiap minggu. Kegiatan ekstra-kurikuler terdiri atas kegiatan wajib dan pilihan. Pramuka adalah kegiatan ekstrakurikuler wajib.

Pemberian Acuan: berkaitan dengan tema yang akan dipelajari, acuan dapat berupa penjelasan tema dan sub tema secara garis besar, pembagian kelompok belajar, dan penjelasan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar (sesuai dengan rencana langkah-langkah pembelajaran).

Penalaran: adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

Pendekatan *scientific*: dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

Pendidikan: hakekatnya merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia yang dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup.

Pengenalan: Pada kesempatan ini seseorang mengetahui adanya inovasi dan memperoleh beberapa informasi tentang inovasi.

Pengikut akhir: mereka adalah kelompok yang mengadopsi ide baru setelah rata-rata anggota *system social* menerimanya.

- Pengikut dini*: mereka adalah kelompok sosial yang mempertimbangkan dulu berulang kali sebelum menerima inovasi.
- Penilaian portofolio: merupakan penilaian berkelanjutan yang didasarkan pada kumpulan informasi yang menunjukkan perkembangan kemampuan peserta didik dalam satu periode tertentu.
- Penilaian proyek (*project assessment*) merupakan kegiatan penilaian terhadap tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik menurut periode/waktu tertentu.
- Persuasi: Proses membentuk sikap berkenan atau tidak berkenan terhadap inovasi.
- PIPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah, dengan tanggung jawab utama membantu siswa mengembangkan pengetahuan, ketrampilan, sikap dari nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, baik tingkat lokal, nasional, maupun internasional.
- PIPS: bahan kajian yang bersifat terpadu, merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, yang diorganisir dan disajikan secara pedagogis serta psikologis untuk pendidikan sekolah dasar.
- Prasangka: ketika akal sehat terlalu kuat didomplengi kepentingan pelakunya sehingga mereka menjeneralisasi hal-hal khusus menjadi terlalu luas.
- Psikomotor: berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem syaraf dan otot serta fungsi psikis.
- Radio: merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif.
- Relative advantage*: bila inovasi itu membangun keuntungan baru baik bersifat ekonomi ataupun status social.
- RPP: adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus
- Struktur kurikulum: menggambarkan konseptualisasi konten kurikulum dalam bentuk mata pelajaran, posisi konten/mata pelajaran dalam kurikulum, distribusi konten/mata pelajaran dalam semester atau tahun, beban belajar untuk mata pelajaran dan beban belajar per minggu untuk setiap peserta didik.
- Sumber belajar: adalah bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan dan diperlukan untuk membantu pengajar maupun peserta didik dalam proses pembelajaran, yang berupa buku teks, media cetak, media elektronik, nara sumber, lingkungan alam sekitar dan sebagainya.



148



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Wahab. (2005). *Materi Perkuliahan Inovasi Pendidikan*. Jurusan Pendidikan IPS S3 UPI Bandung.
- _____. (2007). *Metode dan Model Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Agus Subagyo dan Sutarjo Atmowasito. (2006). "Menelanjangi Kapitalisme Global". [http://www. Media Indonesia . com](http://www.Media Indonesia . com).
- _____. (2006). "" Arus Globalisasi dan Agenda Demokrasi ". <http://www. Media Indonesia . com>.
- Alisyahbana, Iskandar. (2006). " Masyarakat Global ". <http://www. Kompas. Com>
- Ashkenas, Ron. (et. al). (2002). *The Boundaryless Organization: Breaking The Chains of Organizational Structure*. San francisco. Jossey-Bass.
- B.C. Potgieter. (2003). *Exploring Leadership and Organization for Change and Innovation in Higher Education*. <http://herdsa>
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). *Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu*.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). *Konsep Pembelajaran Tematik Terpadu*.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). *Konsep Penilaian Autentik Pada Proses dan Hasil Belajar*.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). *Contoh Penerapan Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik*.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). *Analisis Buku Guru dan Siswa (Tematik)*

- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). Rambu-rambu Penyusunan RPP Tematik.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). Kurikulum 2013. Kompetensi Dasar SD/MI.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). *Elemen Perubahan Kurikulum 2013*.
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). *Rasional Kurikulum 2013*
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)
- Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. (2013). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*
- Bhagwati, Jagdish. (2004). In Defense of Globalization. Oxford University Press-New York.
- Bellog, Hilaire. (1956). *The French Revolution*. London: Oxford University Press.
- Brundtland, gro Harlem. (1987). Our Common Future: World Commision On Environment and Development. Oxforf: New York University
- B.C. Potgieter. (2003). Exploring Leadership and Organization for Change and *Innovation in Higher Education*. <http://herdsa>
- C. Asri Budiningsih.(2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dickinsons, Lows. (1952). *Revolution and Reaction in Modern France*. Indiana The University of Rotredame.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan. (2005). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Modul Pelatihan.
- Djatmiko, Yayat hayati. (2003). Perilaku Organisasi. Bandung: Alfabeta
- Dryden, Gordon dan Jeanette Vos. (1999). *The Learning Revolution*. Selandia Baru
- Everett S. Rogers. (1995). Diffusion of Innovations. New York: The Fref Press.
- Everett S. Rogers and Shoemaker F. Floyd. (1971). *Communication of Innovation A Cross Cultural Approach*. New York: The Free Press.
- Ernest R. House. (1974). *The Politic of Educational Innovation*. USA: MC Cutchan Publishing Company
- Faisal Basri. (1995). Perekonomian Indonesia Menjelang abad XXI: Distorsi, Peluang dan *Kendala*. Jakarta: Erlangga.
- Fareed Zakaria. (2004). “The Future of Freedom Illiberal Democracy at Home and Abroad”. Alih Bahasa: Ahmad Lukman: Masa Depan Kebebasan Penyimpangan Demokrasi *di Amerika dan Negara Lain*. Jakarta: Ina Publikation.
- Fukuyama, Francois. (2004). “The End of History and The Last Man. Alih Bahasa: M.H. Amrullah: Kemenangan kapitalisme dan Demokrasi Liberal. Yogyakarta: Qolam.
- Gaffar, Mohammad Fakry. (2006). “Materi Kuliah Globalisasi dan Pendidikan Internasional”. *Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Semester II TA. 2005-2006*. Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

- Giddens, Anthony. (2002). "The Third Way The Renewal of Social Democracy". Alih Bahasa: Ketut Arya Mahardika . Jalan Ketiga: Pembaruan Demokrasi Sosial . Jakarta: PT SUN
- Harrison, Lawrence E and Samuel P Huntington. (2000). *Culture Matters*. Basic Books: A Member of the Perseus Books Group.
- Hirst, Paul and Grahame Thompson. (2001). *Globalisasi Adalah Mitos*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- HAR Tilaar. (1999). Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan di Indonesia Dalam *Perspektif Abad 21*. Magelang. Tera Indonesia.
- International Forum on Globalization. (2003). *Globalisasi Kemiskinan dan Ketimpangan*. Yogyakarta: Pustaka Rakyat Cerdas.
- Idris HM Noor (2005). "Sebuah Tinjauan Teoretis Tentang Inovasi Pendidikan di Indonesia". *Portal Informasi Pendidikan di Indonesia*. Balitbang Dikdasmen DIKTI
- Jacobsen, David A, Paul Eggen dan Donald Kauchak. (2009). *Methods For Teaching: Promoting Student Learning in K 12 Classroom*. USA: New Jersey.
- J. Drost. (2000). "Proses Pembelajaran Masa Kini dan Masa Mendatang" . Dalam A. Atmadi dan Y Setiyaningsih. *Transformasi Pendidikan Memasuki Milenium Ketiga*. Yogyakarta: Kanisius dan Sanata Darma
- Johnson, Elaine B. (2002). "Contextual Teaching and Learning: What It Is and Why It's Here to Stay". Alih bahasa: *Contextual Teaching and Learning Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan Dan Bermakna*. Bandung: MLC
- Joyce Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhaun. (2000). *Models Of Teaching*. Allyn and Bacon.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) *Materi Pelatihan guru Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) *Pedoman Pelatihan Kurikulum 2013*. Jakarta. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013) Tema 1 Diriku. Buku Tematik Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas 1. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013) Tema 1 Diriku. Buku Tematik Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas 1. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013) *Tema 1 Indahnya Kebersamaan. Buku Tematik Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas 4*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013) *Tema 1 Indahnya Kebersamaan. Buku Tematik Kurikulum 2013 Buku Guru SD/MI Kelas 4*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan.

- Lickona, Thomas. (2012). "Educating For Character: How Our Schools Can Teach and Responsibility". Mendidik Untuk Membentuk Karakter: bagaimana sekolah Dapat Memberikan Pendidikan Tentang sikap Hormat dan Bertanggung Jawab. Alih bahasa: Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Musdah Mulia, Siti dan Ira D Aini. (2013). *Karakter manusia Indonesia: butir Butir Pendidikan karakter Untuk Generasi Muda*. Bandung: Nuasa Cendekia.
- Masykur Arif Rahman. (2013). *Kesalahan Kesalahan Guru Dalam Mengajar*. Jogjakarta: Laksana
- Mickletwait, John and adrian Wooldridge. (2000). *The Challenge and Hidden Promise of Globalization*. New York: Crown Publishers, Ramdon House . Inc.
- Martorella, Peter H. (1985). *Elementary Social Studies*. Little Brown Toronto
- Mukminan. (1998). *Belajar dan Pembelajaran*. IKIP Yogyakarta
- Napitupulu. (1998). *Belajar Untuk Hidup Bersama dalam Damai dan Harmoni*. Bandung: UPI.
- Ohmae, Kenichi. (2002). "The End of the Nation State The Rise of Regional Economies. Alih Bahasa: Ruslani. *Hancurnya Negara Bangsa Bangkitnya Negara Kawasan dan Geliat Ekonomi Regional di Dunia Tak Terbatas*. Yogyakarta: Qolam.
- Riggs, Fred W. (2002). "Globalization, Ethnic Diversity and Nationalism The Challenges for Democracies". *Annals AAPSS*. 581.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2003). "Pembelajaran IPS Pada Tingkat Sekolah Dasar". JPIPS. Bandung
- Sudarwan Danim. (2003). *Agenda Pembaruan Sistem Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sulasman dan Setia Gumilar. (2013). *Teori-Teori Kebudayaan*. Bandung Pustaka Setia.
- Suyanto. (1998). "Aktualisasi Kompetensi dasar Dalam Kurikulum Ekonomi SMU ". *Makalah Seminar Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia*. Yogyakarta
- Sunyoto Usman. (1998). *Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syaifurahman dan Tri Ujiati. (2013). *Manajemen Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Indek.
- Tim Yayasan Jati Diri Bangsa. (2011). *Pendidikan Karakter di Sekolah: Dari gagasan ke Tindakan*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Zamroni. (1997). "Mempersiapkan Kurikulum Abad XXI". *Educatio Indonesiae*.
- World Commision on the Social Dimension of Globalization. (2004). *A Fair Globalization; Creating Opportunities for All*. Ilo Publication.
- Zaini Hisyam, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani. (2004). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: IAIN.

INDEKS

A

Abbot, 60
Abdul Aziz Wahab, 43, 53, 58
Achmad Kosasih, 31
Achmad Sanusi, 31
Adrian Wooldridge, 5, 9
Albrow, 1
Alfin Toffler, 5
Anthony Giddens, 2, 5, 7

B

Banks, 25, 31
Barr, Barth, 27
Barr, Barth, dan Shermish, 27
B.C Potgieter, 58
Bellog, 3
Briggs, 16

C

Columbus, 44
Corey, 15
C.P Snow, 58

D

David E. Kapel, 16
Dickinson, 3
Didik Suwardi, 31
Dimiyati, 15

Djahiri, 31
Djarmiko, 2
Donald P. Ely, 45
Dryden, 2, 11, 18
Duncan, 45

E

Edgar Bruce Wesley, 27
Ernest House, 52, 60
Everett S. Rogers, 43, 56, 150

F

Faisal Basri, 10
Fakry Goffar, 5
Francis Fukuyama, 4

G

Gagne, 16
G. Lowes., 3
Grahamme Thompson, 4
Gro Harlem Brundtland, 8
Gunnar Myrdal, 22

H

HAR. Tilaar, 59
Henderson, 12, 13
Henry Ellington, 16
Hillarrie, 3
Holbek, 45

H. Thellen, 60
Huberman, 45

I

Idris HM. Noor, 57

J

James Petras, 8
J. Drost SJ, 55
Jeannette Vos, 2
John Dewey, 55
John Micklethwait, 5, 9

K

Kemp, 16
Kenichi Ohmae, 1, 2, 5, 9, 10

L

Lerner, 47, 48
Lybarger, 28

M

Mager, 16
Matthew B. Miles, 45
M. Francais Abraham, 46
More, Black, 48
More, Black, and Chodak, 48
M. Rogers, 45, 50
Mudjiono, 15
Mukminan, 14, 18
Mulyono, 29

N

Nana Syaodih, 13
Noe'man Somantri, 31

O

Oemar Hamalik, 16

P

Paul Hirst, 4
Peter Kline, 18

R

Ron Ashkenas, 5

S

Saidihardjo, 29
Samion Ar, 28
Samsul AB, 1
Sapriya, 33, 36, 39
Shermish, 27
Shoemaker, 51, 150
Somantri, 29, 31, 34
Sudarman Danim, 55
Sudjana, 15
Suyanto, 61

T

Torsten Hagerstand, 52
Trianto, 15

U

Udin S. Winataputra, 16

V

Veetmejer, 8

W

Warsita, 15
W. Riggs, 1

Y

Yayat Hayati Djatmiko, 2

Z

Zaltman, 45
Zamroni, 55



TENTANG PENULIS



Suswandari. Dilahirkan di Purworejo, 20 November 1966. Pendidikan dasar dan menengah diselesaikan di Kabupaten Purworejo. Melanjutkan kuliah S1 (1985) Pendidikan Sejarah IKIP Yogyakarta, lulus tahun 1991. Dilanjutkan S2 (1998) Jurusan PIPS di IKIP Yogyakarta, yang kemudian berganti nama menjadi Universitas Negeri Yogyakarta, lulus tahun 2000 (*cum laude*), dan Jenjang S3 Jurusan PIPS (2005) di Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, lulus tahun 2008. Sejak tahun 1993 sampai sekarang menjadi tenaga pengajar PNS DpK Universitas

Muhammadiyah Prof.Dr. Hamka, pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Program Studi PGSD, Program Studi Pendidikan Matematika dan Pasca Sarjana UHAMKA. Mata kuliah yang diampu antara lain: Sejarah Amerika Serikat, Belajar Pembelajaran Sejarah, Konsep Dasar IPS dan Metode Penelitian. Di samping itu, aktivitas penelitian juga menjadi bagian yang tidak terpisahkan dan terus dilakukan. Dalam tiga tahun terakhir telah melakukan penelitian tentang: Profil Pembelajaran IPS di jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Berstandar Nasional di Wilayah Jakarta Timur (2010), Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Bentuk Tes Formatif Terhadap hasil belajar IPS Kelas VII di SMP Islam Al Izhar Pondok Labu (2011), Perkembangan Pemahaman Dan Resistensi Perempuan Terhadap Praktik Ideologi Patriarki Suatu Tinjauan Sejarah Sosial, (2012), Efektifitas Perubahan IKIP Menjadi Universitas Di Indonesia (2012, kerjasama dengan Puslitjak Kemendikbud), Pemberdayaan Masyarakat tentang Sekolah Internasional (2013, kerjasama dengan Direktorat Pendidikan Menengah Depdikbud). Selain itu juga menulis beberapa modul tingkat nasional untuk Pembelajaran Jarak jauh, yaitu: Sosiologi Pendidikan (2006), Suplemen Hak Asasi Manusia (2007), Kajian IPS SD (2008), Pengembangan Kompetensi Guru IPS SMP, (2012 Kerjasama dengan PPGTK Prov DKI Jakarta), Pengembangan Profesi Guru IPS SMP (2013, Kerjasama dengan PPGTK Prov, DKI Jakarta). Beberapa buku yang ditulis baik mandiri ataupun kelompok antara lain: Revolusi Perancis, 1789 (2006), Anak



Jalanan Jakarta (2007), Adaptasi Perempuan Betawi dalam Menghadapi Perubahan Sosial (2010), Perempuan dan Kekerasan Catatan hasil Survei di Provinsi DKI Jakarta (2007), Modul Pelatihan Penanganan Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak (2009), Proses Hukum Kekerasan Dalam Rumah Tangga (2007), Penanganan Kasus Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak Bagi Petugas Kepolisian (2009), Panduan Penanganan Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak (2011), Penanganan Anak Berhadapan dengan Hukum (2012), Hak Hak Perempuan dalam Perkawinan (2013).



Drs. Toto Hastiartono, M.Pd, lahir di Purbalingga pada tanggal 6 Januari 1969. Memiliki riwayat pendidikan sebagai berikut: SD – SMA ditempuh di kota kelahirannya Purbalingga. Sarjana Pendidikan Sejarah ditempuh di IKIP Yogyakarta (1987 – 1992), dan magister Penelitian dan Evaluasi Pendidikan (PEP) ditempuh di Pasca Sarjana UHAMKA, Jakarta. (2009 – 2011).

Memiliki pengalaman organisasi sebagai anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Komisariat IKIP Yogyakarta (1989 – 1992), Ketua Seksi Penalaran Himpunan Mahasiswa Sejarah IKIP Yogyakarta (1989 – 1991), Sekretaris Badan Perwakilan Mahasiswa (BPM) FPIPS IKIP Yogyakarta, dan anggota KMA-

PBS IKIP Yogyakarta (1989 – 1991).

Pelatihan yang pernah diikuti: Pelatihan TOT Zat Adiktif oleh Yayasan Yakita (2004), Pelatihan Kurikulum “Membangun Siswa menjadi Produsen” oleh Sampoerna Foundation, dan

Pelatih di Yayasan Cahaya Guru dan KPP Perguruan Islam Al Izhar Pondok Labu.

Riwayat Pekerjaan: Guru SMAI Al Izhar Pondok Labu (1995 – 2000), Guru SMPI Al Izhar Pondok Labu (2000 – 2004), Kepala Departemen Ilmu Sosial dan Humaniora SMPI Al Izhar Pd Labu (2004 – 2012), dan Kepala Sekolah SMPI Al Izhar Pd Labu (2012 – sekarang)