BAB V
METODE BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

A. Metode Inkuiri

Metode inkuiri adalah salah satu metode pembelajaran yang memfokuskan pada pengembangan kemampuan siswa dalam berfikir reflektif kritis dan kreatif. Inkuiri adalah metode pembelajaran yang dipandang modern yang dapat dipergunakan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai tingkat pendidikan dasar hingga menengah.

Winarno Surakhmad (1976) Metode inkuiri adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan dalam kegiatan pembelajaran diperlukan metode, sesuai dengan situasi dan kondisi. Metode pembelajaran seharusnya tepat guna, maksudnya adalah metode itu mampu memfungsikan si anak didik belajar sendiri, sesuai dengan "student active learning"

Proses inkuiri disarankan menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif karena menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif meleui kegiatan-kegiatan pencarian (discovery) hingga penemuan (inkuiri). Pelaksanaan inkuiri di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirasionalisasi pada pandangan dasar bahwa dalam metode pembelajaran tersebut siswa di dorong untuk mencari dan mendapatkan informasi melalui kegiatan belajar lebih mandiri. Metode inkuiri pada hakikatnya merupakan penerapan metode ilmiah khususnya di lapangan sains, namun dapat dilakukan terhadap berbagai pemecahan masalah sosial. Savage Armtrong mengemukakan bahwa metode tersebut secara luas dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sosial Studies (Savage and Armstrong, 1996).

Pengembangan strategi pembelajaran dengan metode inkuiri dipandang sangat sesuai dengan karakteristik materi pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang bertujuan mengembangkan tanggung jawab individu dan kemampuan berpertisipasi aktif baik sebagai anggota masyarakat dan sebagai warga negara

Inkuiri dan discoveri adalah dua istilah yang dapat dipergunakan secara bersamaan, karena keduanya merupakan proses mental dimana siswa atau individu melekukan asimilasi konsep-konsep, prinsip-prinsip, atau hukum-hukum dan teori-teori yang belum diketahui siswa. Dengan kata lain, penemuan terjadi apabila siswa terlibat dalam menggunakan proses mentalnya untuk menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip, hukum-hukum, dan teori-teori. Suatu pembelajaran dapat dikatakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memenuhi proses.inkuiri apabila kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa hingga siswa dapat menemukan sendiri sejumlah informasi melalui proses mentalnya sendiri. Proses mental siswa dapat teridentifikasi pada saat melakukan kegiatan belajar, seperti: mengamati, mengklasifikasi, membuat hipotesis, mengukur, membuat perhitungan hingga menarik kesimpulan

Metode Inkuiri adalah pendekatan ekspositori proses pembelajaran sepenuhnya dikuasai dan di diktekan oleh guru. Sebaikya pendekatan inkuiri, muridlah yang benar-benar aktif belajar. Ekspositori untuk Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial kurang cocok, karena tidak sesuai dengan prinsip CBSA. Inkuiri lebih cocok karena ada discovery dan pemecahan masalah. Pendekatan ini melibatkan diri siswa secara aktif.

Ada enam cirri yang harus dimiliki guru dalam pendekatan inkuiri adalah:

1. Memiliki kemampuan sebagai perencana Iprogram pengajaran, pelaksanaan, evaluasi, dan kegiatan lainnya).
2. Mempunyai kemampuan untuk melaksanakan rencana itu dengan baik
3. Mempunyai kemampuan sebagai penanya (guru harus sudah mempersiapkannya)
4. Guru mempunyai kemampuan sebagai manager
5. Mampu memberikan pujian dan memotivasi belajar
6. Mempunyai kemampuan sebagai penguji kebenaran dari pada system nilai

   Inkuiri, discovery, dan problem solving mempunyai pengertian yang sama atau se

jiwa, yaitu istilah yang menunjukkan suatu kegiatan atau cara belajar yang bersifat mencari logis-kritis-analisis menuju kesimpulan yang meyakinkan.

Ada tiga jenis inkkuiri yaitu:

1. *Free inquiry* – murid mempunyai kebebasan penuh dalam menetapkan tujuan, isi dan cara belajar. Fungsi guru hanya mengawasi pelaksanannya.
2. *Modified inquiry*- murid-murid tidak lagi sepenuhnya bebas, karena dalam beberapa hal mendapatkan pengarahan dan pengawasan guru.
3. *Guided inquiry*- kebeasan murid sudah semakin berkurang, dan peran guru semakin besar

Jonh Dewey mengatakan untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik murid-murid harus diberi kesempatan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Murid perlu dilatih berfikir kritis mengenai permasalahan yang terjadi di sekitarnya. Pelaksanaan metode inkuiri ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

contohnya dapat melalui inkuiri kepustakaan (kaji buku), dokumentasi atau lingkungan dengan jalan meminta siswa untuk mencari sumber dokumen tentang hal ikhwal materi pelajaran dari para orang tuanya atau kedinasan yang bersangkutan atau manusia sumber. Mendiskusikan hasil inkuiri kepustakaan dan membuat laporan proses diskusi serta hasilnya, selanjutnya agar hasil diskusi tersebut dibaca dan dikoreksi oleh orang tuanya (instrumennya ditentukan guru).

Langkah yang harus ditempuh metode inkuiri pada hakikatnya tidak berbeda jauh dengan langkah-langkah pemecahan ,masalah yang dikembangkan oleh John Dewey dalam bukunya *"How We Think"* langkah-langkah tersebut antara lain:

- Langkah pertama adalah *orientation,* siswa mengidentifikasi masalah, dengan pengarahan dari guru terutama yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehar-hari.
- Langkah kedua *hypothesis,* yakni kegiatan menyusun sebuah hipotesis yang dirumuskan sejelas mungkin sebagai antiseden dan konsekuensi dari penjelasan yang telah diajukan.
- Langkah ketiga *definition,* yaitu mengklarifikasikan hipotesis yang diajukan dalam forum diskusi kelas untuk mendapat tanggapan
- Langkah keempat *exploration,* pada tahap ini hipotesis diperluas kajiannya dalam pengertian implikasinya dengan asumsi yang dikembangkan dari hipotesis tersebut.
- Langkah kelima *evidencing,* fakta dan bukti dikumpulkan untuk mencari dukungan atau pengujian bagi hipotesis tersebut.
- Langkah keenam *generalization,* pada tahap ini kegiatan inkuiri sudah sampai pada tahap mengambil kesimpulan terhadap pemecahan masalah (Joyce dan Weil, 1980).

Manfaat Metode Inkuiri:

1. Mengembangkan ketrampilan siswa untuk mampu memcahkan permasalahan serta mengambil keputusan secara obyektif dan mandiri
2. Mengembangkan kemampuan berfikir siswa (meningkatkan potensi intelektual)
3. Membina pengembangan sikap penasaran (ingin tahu lebih jauh) dan cara berfikir obyektif, mandiri, kritis, logis, analitis, baik secara individual maupun kelompok
4. Bertambahnya kemampuan untuk mengerti tentang melacak kembali (heuristic) dari discovery di mana discovery akan merupakan cara berfikir dan cara hidup dalam menghadapi segala masalah atau keadaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kelemahan Metode Inkuiri:
1. Jalannya pelajaran agak lamban
2. Hanya dapat mencari satu pengertian
3. Kelas yang besar dapat menimbulkan kegaduhan.

B. Metode Karya Wisata

Metode karya wisata adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengunjungi obyek-obyek dalam rangka untuk menambah dan memperluas wawasan obyek yang dipelajari tersebut (sesuai dengan bidangnya). Misalnya untuk pelajaran pendidikan geografi siswa diajak ke obyek pemukiman transmigrasi atau obyek morfologi. Untuk pendidikan sejarah siswa dapat diajak ke situs sejarah, untuk pendidikan ekonomi siswa dapat diajak mengunjungi pab rik, atau obyek kegiatan ekonomi lainnya.

Fungsi Metode Karya Wisata adalah:
1. Mendekatkan dunia sekolah dan dunia kenyataan
2. Mempelajari konsep atau teori dengan kenyataan dan sebaliknya
3. Membekali pengalaman nyata pada siswa.

Kebaikannya:
1. Siswa dapat mengamati obyek secara nyata dan bervariasi, sepert peninggalan sejarah, bila berkunjung ke suatu pabrik dapat mengamati bagaimana proses pembuatan suatu barang bila pergi ke pantai dapat meneliti batu-batu yang ada.
2. Siswa dapat menjawab dan memecahkan masalah-masalah dengan cara melihat, mencoba serta membuktikan secara langsung suatu obyek yang dipelajari.
3. Siswa dapat memperoleh informasi langsung dari para nara sumber ataupun dapat penjelasan langsung dari manajer pabrik dan lain sebagainya.

Kelemahannya:
1. Perlu persiapan yang memerlukan perijinan dan melibatkan banyak pihak
2. Perlu pengawasan dan pembimbing dari pihak guru.
3. Perlu didukung biaya yang cukup

Metode karya wisata adalah kegiatan pembelajaran yang yang efektif dan aplikatif terhadap pengalaman siswa selama berada di lingkungan sekolah. Mereka secara tidak langsung berada dalam kondisi geografis yang nyata. Perkembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat dilakukan melalui kegiatan dalam kehidupan sehari-hari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

misalnya masalah budaya; siswa bisa mengadakan kunjungan ke candi-candi, museum, keratin dan lain sebagainya.

C. Metode Role Playing (Bermain Peran)

Role playing adalah metode pembelajaran yang perlu menjadi pengalaman belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan kewarganegaraan di dalamnya. Sebagai langkah teknis, role playing senidiri tidak jarang menjadi pelengkap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dengan stressing metode pendekatan lainnya, seperti inkuiri, demonstrasi dan lainnya. Hal tersebut memungkinkan karena role playing memiliki makna kontekstual dalam memberikan kegiatan pada peserta didik berkenaan dengan metode tindakan dalam kerangka tujuan pembentukan perilaku hasil belajar yang diharapkan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan pendidikan kewarganegaraan di dalamnya, yang bermuara pada tujuan pembentukan sikap, nilai pribadi sebagai anggota masyarakat dan warga negara di dalam aktualisasinya dan bukan semata pengembangan konseptualisasinya menuntut reka yasa dan upaya guru atau sekolah dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih aktuak, konstektual. Secara komprehensif makna penggunaan role playing dikemukakan George Sheftel (Djahiri, 1978) antara lain:

1. untuk menghayati sesuatu hal/kejadian sebenarnya dalam realitas kehidupan;
2. agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya;
3. untuk mempertajam indera dan perasaan siswa terhadap sesuatu;
4. sebagai penyaluran/pelepasan tensi dan perasaan-perasaan;
5. sebagai alat diagnosa keadaan;
6. kearah pembentukan konsep secara mandiri (self concept);
7. menggali peran-peran dari pada dalam suatu kehidupan/kejadian/keadaan;
8. menggali dan meneliti nilai-nilai (norma) dan peranan budaya dalam kehidupan;
9. membantu siswa dalam mengklasifikasikan (memperinci, memperjelas) pola berpikir, berbuat dan keterampilannya dalam membuat atau mengambil keputusan (decision making) menurut caranya sendiri;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10. membina siswa dalam kemampuan memecahkan masalah(problem solving behavior);
11. berpikir kritis analitis, berkomunikasi, hidup dalam kelompok dan lain-lain;
12. melatih anak kea rah mengendalikan dan memperbarui, perasaannya, cara berpikir dan perbuatannya.

Metode Role Playing dapat juga disebut Sosiodrama. Dalam proses pembelajaran, diharapkan para guru dan para siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan-perasaan dengan bermain peran diharapkan siswa terampil atau menghayati dan berperan dalam berbagai figure khayalan atau fihur sesungguhnya dalam berbagai situs. Dalam metode ini dapat melibatkan aspekaspek kognitif dan afektif atas dasar tokoh yang mereka perankan.

Role Playing termasuk permainan pendidikan yang dapat dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain.

Tujuan dan Manfaat Role Playing

Menurut Shaftel adalah sebagai berikut:

1. Agar menghayati sesuatu kejadian atau hal sebenarnya dalam realitas hidup
2. Agar memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya
3. Untuk mempelajari indera dan rasa siswa terhadap sesuatu
4. Sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dsn perasaan-perasaan
5. Sebagai alat pendiagnosaan keadaan kemampuan siswa dan sebagainya
6. Untuk memperoleh pemahaman dalam nilai dan rasa.

Langkah-langkah Metode Role Playing

Adapun langkah Role Playing, Djahiri (1978:109) menerangkan urutan teknis yang dikembangkan Staffelvyang terdiri dari sembilan langkah dalam table sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

N	Urutan Langkah	Kegiatan dan Pelakunya
1	Penjelasan Umum	1. Mencari atau mengemukakan permasalahan (oleh guru atau bersama siswa) 2. Memperjelas masalah / topik tersebut (guru) 3. Mencari bahan-bahan, keterangan atau penjelasan lebih lanjut dengan menunjukkan sumbernya (guru dan siswa) 4. Menjelaskan tujuan, dan makna dari Role Playing
2	Memilih para pelaku	1. Menganalisis peran yang harus dimainkan (guru bersama siswa) 2. Memilih para pelakunya (dibantu guru)
3	Menentukan Observer	1. Menetukan observer dan menjelaskan tugas peranannya (guru dan siswa)
4	Menentukan jalan cerita	1. Gariskan jalan ceritanya 2. Tegaskan peran-peran yang ada di dalamnya 3. Berikan gambaran situasi keadaan cerita tersebut (guru dan siswa)
5	Pelaksanaan (bermain)	1. Mulai melakonkan permainan tersebut 2. Menjaga agar setiap peran berjalan 3. Jagalah agar babakan-babakan terlihat jelas
6	Diskusi dan penilaian	1. Telaah setiap peran, posisi dan permainan 2 Diskusikan hal tersebut berikut saran perbaikannya 3. Siapkan permainan ulangan
7	Permainan ulangan	1. Mulai melakonkan permainan tersebut

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		2. Menjaga agar setiap peran berjalan 3. Jagalah agar babakan-babakan terlihat jelas
8	Diskusi dan penelaahan	1. Telaah setiap peran, posisi dan permainan 2. Diskusikan hal tersebut berikut saran perbaikannya 3. Siapkan permainan ulangan
9	Mempertukarkan pikiran, pengalaman membuat kesimpulan	1. Setiap pelaku mengemukakan pengalaman, persaan dan pendapatnya 2. Observer mengemukakan penilaian pendapatnya (juga fase 6 dan 8) 3. Siswa dan guru membuat kesimpulan dan merangkaikannya dengan topic atau konsep yang sedang dipelajarinya.

Langkah tersebut tentu saja sebagai acuan teknis standar yang dibuat oleh ahli di negaranya. Untuk keadaan di tanah air dan saat ini kkhusunya, sesungguhnya metode role playing sudah tidak asing lagi. Namun untk pemula dan atau sebagai upaya peningkatan makna pembelajaran dengan menggunakan metode pendekatan ini kerangka teknis tersebut dapat menjadi patokan. Selebihnya para guru dan perancang praktis pendidikan di sekolah dapat lebih kreatif, kondusif dan akseleratif dalam membaca tuntutan karakteristik lapanngan masing-masing. Sehingga upaya meningkatkan penghampiran kebermaknaan pembelajaran yang kita lakukan mencapai sasarannya.

D. Metode Demonstrasi

Metode Demonstrasi merupakan metode yang sederhana, namun sebelum menggunakannya guru hendaknya telah memahami benar. Cardille mengemukakan bahwa demonstrasi adalah suatu penyajian yang dipersiapkan secara teliti untuk mempertontonkan sebuah tindakan atau prosedur yang digunakan. Metode ini disertai dengan penjelasan ilustrasi, dari pertanyaan lisan (oral) atau peragaan (visual) secara tepat.

Winarno Surahmad mngemukakan bahwa metode demonstrasi adalah adanya seorang guru, orang luar yang diminta / siswa mempertontonkan suatu proses kepada seluruih kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ulih Bukit Karo-karo mengemukakan metode demonstrasi adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan memperlihatkan atau menunjukkan suatu proses atau hasil dari suatu prose situ untuk mencapai tujuan pengajaran. Yang di demonstrasikan misalnya cara membuat peta, mengamati cara bekerjanya mesin, membuat benda miniature candi dan sebagainya.

Langkah-langkah Metode Demonstrasi

1. Menjelaskan tujuan.Guru menerangkan secara jelas metode demonstrasi yang hendak di capai dengan digunakan metode metode demonstrasi. Misalnya agar anak didik dapat memahami proses apa yang terjadi, bagaimana cara bekerja alat tertentu, bagaimana hasilnya, serta benar tidaknya hipotesis yang diajukan.
2. Menyediakan peralatan yang digunakan. Penyediaan ini dapat dilakukan oleh guru, murid, atau bersama-sama, bahkan dapat pula oleh orang lain, kemudian guru atau instruktur menjelaskan fungsi alat tersebut serta bagaimana cara menggunakannya.
3. Menjelaskan urutan langkah-langkah dalam mendemonstrasikan. Hal ini dimaksudkan agar urutan langkah dapat dipahami anak didik dengan sebaik-baiknya.
4. Melaksanakan demonstrasi.
5. Mencatat dan membuat kesimpulan hasil demonstrasi
6. Mengadakan penilaian dimaksudkan untuk membahas kebaikan-kebaikan apa yang telah dikerjakan, serta mengidentifikasikan berbagai kekurangan serta cara-cara mengatasinya.

Kelebihan dan Kekurangan Metode Demonstrasi

Kelebihannya:

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

Kekurangannya:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Menuntut pengetahuan dan kecekatan guru.guru
2. Kurangnya peralatan yang tersedia di sekolah
3. Waktu yang diperlukan lebih banyak, agar materi yang di demonstrasikan tidak terputus-putus, memerlukan biaya yang lebih banyak
4. Jika adanya terlalu kecil ataupun penempatannya kurang tepat, mengakibatkan demonstrasi itu tidak diamati secara jelas oleh seluruh siswa.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam metode demonstrasi adalah; apakah jumlah siswa yang ada memberikan kemungkinan pelaksanaan metode demonstrasi dapat berhasil. Sebelum digunakan di kelas ,perlu di coba terlebih dahulu , sehingga dapat di ketahui kondisi peralatan yang di gunakan. Juga memberi kesempatan pada kepada siswa untuk mengamati dengan seksama maupun untuk bertanya. Dengan metode demonstrsi ini perlu diadakan evaluasi untuk mengetahui apakah mengetahui berhasil tidaknya demonstrasi yang dilakukan , jika perlu dan ada waktu demonstrasi dapat diulang kembali.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Pemilihan Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah:

1. Pengajar (pengetahuan yang dikuasai, pengalaman mengajar, dan personalitas)
2. Siswa (tingkat dan latar belakang, umur, dan pengalaman lingkungan sosial dan budaya).
3. Tujuan yang akan di capai, bila tujuan yang akan dicapai lebih dari satu maka dapat ditentukan kombinasi berbagai metode
4. Materi (bahan) dengan karakteristik yang berbeda
5. Waktu (persiapan mengajar)
6. Keadaan dan fasilitas yang tersedia di sekolah atau kelas.
7. Besar kecilnya kelompok subyek belajar.

E. Metode Bermain Peta

Ketrampilan menggunakan dan menafsirkan peta dan globe merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Ketrampilan menginterpretasikan peta maupun globe perlu dilakukan siswa secara fungsional. Peta adalah gambaran bumi yang diperkecil atau sebagian dari permukaan bumi pada bidang datar. Globe adalah model kecil dari bumi. Peta dan globe memberikan beberapa manfaat yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. siswa dapat memperoleh gambaran mengenai bentuk, besar dan batas-batas suatu daerah;
b. memperoleh pengertian yang lebih jelas mengenai istilah-istilah geografi seperti: pulau, selat, semenanjung, samudra, benua dan sebagainya;
c. memahami hubunngan-hubungan tertentu dari suatu lokasi dengan lokasi lainnya.

Untuk memahami peta dan globe, diperlukan beberapa syarat yaitu:

No	Nama	Keterangan
1	Arah	Siswa mengerti tentang cara menentukan tempat di bumi seperti arah mata angina, meridian, parallel, belahan timur dan barat
2	Skala	Merupakan model atau gambar yang lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya
3	Lambang-lambang	Merupakan symbol-simbol yang mudah dibaca tanpa ada keterangan lain
4	Warna	Menggunakan berbagai warna untuk menyatakan hal-hal tertentu, misalnya: bagi laut, beda tinggi dataran, daerah, negara tertentu dan sebagainya

Dengan menggunakan peta dan globe pangalaman siswa dalam mengenal geografi semakin mudah. Disamping mempermudah untuk mengenal samudera, selat, pulau dan benua yang berada di wilayah bumi siswa juga mengenal batas-batas yang dimiliki oleh suatu negara di dunia.

F. Metode Value Clarification Tecnique (VCT)

VCT adalah salah satu teknik pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan pencapaian pendidikan nilai, Djahiri (1979:115) mengemukakan bahwa *Value Clarifiction Technique,* merupakan sebuah cara bagaimana menanamkan dan menggali atau mengungkapkan nilai-nilai tertentu dari diri siswa. Karena itu pada prosesnya VCT berfungsi untuk:

a. mengukur atau mengetahui tingkat kesadaran siswa tentang nilai;
b. membina kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimilikinya baik yang positif maupun negative untuk kemudian dibina kearah peningkatan atau pembetulannya;
c. menanamkan suatu nilai kepada siswa melalui cara yang rasional dan diterima siswa sebagai milik pribadinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan kata lain, Djahiri (1979: 116) menyimpulkan bahwa VCT dimaksudkan untuk "melatih dan membina siswa tentang bagaimana cara menilai, mengambil keputusan terhadap suatu nilai umum untuk kemudian dilaksanakannya sebagai warga masyarakat".

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

a. teknik evaluasi diri (self evaluation) dan evaluasi kelompok (group evaluation);
b teknik lecturing;
c. teknik menarik dan memberi percontohan;
d. teknik indoktrinasi dan pembakuan kebiasaan;
e. teknik Tanya jawab;
f. teknik menilai bahan tulisan.
g. teknik mengungkap nilai melalui permainan (games)
h. teknik inkuiri nilai

Keterangan:

1. *Teknik evaluasi diri dan evaluasi kelompok*

Peserta didik diajak berdiskusi Tanya jawab tentang apa yang dilakukannya atau dianutnya serta diarahkan kepada keinginan untuk perbaikan dan penyempurnaan oleh dirinya sendiri. Yaitu:

a. Menentukan tema , dari persoalan yang ada atau temuan siswa
b. Guru bertanya berkenaan dengan yang dialami siswa
c. Siswa merespons pertanyaan guru
d. Tanya jawab antara guru dengan siswa berlangsung terus hingga sampai pada tujuan yang diharapkan untuk menanamkan nilai-nilai terkandung dalam materi tersebut.

2. *Teknik lecturing*

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

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

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Teknik menarik dan memberi percontohan

Guru memberikan dan meminta contoh-contoh baik dari diri siswa ataupun kehidupan masyarakat luas, kemudian dianalisis, dinilai dan didiskusikan.

4. Teknik indoktrinasi dan pembakuan kebiasan

Dalam teknik ini siswa dituntut untuk menerima atau melakukan sesuatu yang oleh guru dinyatakan baik, harus, dilarang, dan sebagainya

5. Teknik tanya jawab

Guru mengangkat suatu masalah, kemudian mengemukakan pertanyaan-pertanyaan, sedangkan siswa aktif menjawab atau mengemukakan pendapat pikirannya

6. Teknik menilai suatu bahan tulisan

Teknik ini dilakukan baik dari buku atau kkhusus dibuat guru. Dalam hal ini siswa diminta memberikan tanda-tanda penilaiannya dengan kode (missal: baik-buruk, benar-salah, adil-tidak adil dan laib-lain). Cara ibi dapat dibalik, siswa membuat tulisan sedangkan guru yang membuat catatan kode penilaiannya. Selanjutnya hasil kerja itu dibahas bersama atau kelompok untuk memberikan kesempatan, memberikan tanggapan terhadap penilaian.

7. Teknik mengungkap nilai melalui permainan (games)

Dalam pilihan ini guru dapat menggunakan metode yang sudah ada maupun ciptaan sendiri dengan melalui dialog.

Guru : "Kalian suka bermain bukan?"
Siswa : "Suka Pak.../Bu... yang lain terdiam
Guru : "Sekarang kita belajar sambil bermain, setuju?"
Siswa : "Setuju Pak/Bu!"

Selanjutnnya guru menetukan tema yang akan dibawakan dalam permainan. Misalnya "Kebangkkitan Nasional", "Sumpah Pemuda" dan lain-lain. Kemudian membuat kesepakatan dengan siswa tentang waktu dan tempat yang cocok untuk kerja kelompok, serta menyiapkan peralatan yang berupa lembar data dan tugas mereka. Guru menjelaskan dan makna dan tata cara permainan kepda siswa serta mengatur dan menyepakati pembagian kelompok sekaligus membagikan data permainan.

Siswa berdiskusi dalam kelompok, kemudian dilanjtkan dengan diskusi kelas yang diawali laporan dari masing-masing kelompok. Pada kegiatan akhir guru bersama siswa mengambil kesimpulan, dilanjutkan memberikan pengarahan dengan mengaitkan nilai-nilai yang sesuai dengan tema materi pembelajaran yang sedang dilakukan pada jam pelajaran tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8. Teknik Inkuiri Nilai

Teknik ini merupakan teknik yang dipandang paling cocok dengan tuntutan materi nilai yang dimulai dengan:

a. Guru mengemukakan pokok bahasan yang akan dibahas pada saat pembelajaran. Misalnya: Pokok Bahasan "Transportasi".
b. Guru bersama siswa memilih dan merumuskan masalah. Misalnya: Pencemaran Lingkungan. Pada kegiatan ini guru dapat bertanya atau meminta keterangan siswa, misalnya: "Apakah Pencemaran Lingkungan?", "Mengapa terjadi pencem,aran dan perusakan lingkungan, dan sebagainya?"
c. Guru bertanya kepada siswa mengenai kejadian atau masalah yang dilihat dan dialaminya, dan mereka memberikan respon berdasarkan pengetahuan, pengalaman dan perasannya.
d. Mencari alternative pendapat pihak lain di luar diri siswa, misalnya guru bertanya bagaimana kira-kira pendapat masyarakat, pemerintah, polisi, dan sebagainya.
e. Membuat kesimpulan penilaian, misalnya mengemukakan alat transportasi, apa yang membuat pencemaran lingkungan, bagaimana menghindari atau mengantisipasi timbulnya pencemaran lingkungan, membuat saran-saran tentang dampak pencemaran lingkungan dan sebagainya.

G. Metode Ceramah Bervariasi

Istilah ceramah sering digantikan dengan ekspositori, metode ini dipakai dalam hal seorang guru ingin menyampaikan bahan berbentuk fakta, konsep, atau prinsip, ataupun untuk menyampaikan informasi.

Metode ceramah merupakan cara mengajar yang paling tradisional dan sudah lama digunakan di dalam dunia pendidikan, tentu dengan segala kelebihan dan kelemahannya. Untuk mengatasi kelemahan dalam metode ceramah, biasanya metode tersebut diselingi dengan metode Tanya jawab atau metode diskusi, metode ceramah yang dilengkapi dengan diskusi, Tanya jawab serta metode yang lain dinamakan metode ceramah bervariasi.

Ceramah dengan tujuan mengaktifkan siswa dapat dilakukan dengan menyusun pola variasi ceramah yang diselingi kegiatan intelektual emosional siswa seperti :

a. melakukan Tanya jawab;
b. melaksanakan diskusi kelompok
c. memberikan tugas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. membuat percobaan
e. melaksanakan demonstrasi dan sebagainya.

Contoh model langkah-langkah ceramah-diskusi

Langkah-langkahnya:

1. Pembagian hand outs sebelum ceramah dimulai
2. Penyajian uraian singkat tentang pokok ceramah dibantu dengan bagan
3. Penyajian ceramah tahap 1 sesuai yang tercantum dalam bagan
4. Istirahat dua sampai tiga menit siswa dapat memilih catatan atau menjawab pertanyaan guru
5. Penyajian ceramah tahap 2 yang diakhiri dengan perumusan masalah untuk diskusi
6. Diskusi kelompok untuk memecahkan masalah
7. Diskusi kelas untuk merumuskan hasil diskusi kelompok
8. Evaluasi interaksi untuk memperoleh balikan

Ceramah-diskusi

1. Pembagian hand outs sebelum ceramah dimulai
2. Penyajian uraian singkat tentang pokok-pokok ceramah dan tujuannya
3. Penyajian informasi permasalahan simulasi yang akan dilakukan
4. Pelaksanaan simulasi
5. Diskusi kelas untuk menilai simulasi serta merumuskan kesimpulannya
6. Evaluasi interaksi untuk memperoleh balikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id