

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut¹ :

1. Aspek Kognitif

Evaluasi aspek kognitif, mengukur pemahaman konsep yang terkait dengan percobaan yang dilakukan untuk aspek pengetahuan evaluasi dapat dilakukan melalui tes tertulis yang relevan dengan materi pokok tersebut.

Aspek kognitif dapat berupa pengetahuan dan keterampilan intelektual yang meliputi: pengamatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Klasifikasi tujuan kognitif oleh Bloom (1956) domain kognitif terdiri atas enam bagian sebagai berikut:

a) Ingatan/*recall*

Mengacu kepada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Yang penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar.

b) Pemahaman

Mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berfikir yang rendah.

¹ <http://adfal86.blogspot.com/2011/11/aspek-hasil-belajar-menurut-bloom.html> (diakses tgl 01-11-2014) Diposkan oleh [Adfal Pradigdo](#) di [17.12](#)

c) Penerapan

Mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan, prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi dari pada pemahaman.

d) Analisis

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebab dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi daripada aspek pemahaman maupun penerapan.

e) Sintesis

Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur dan bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berfikir yang lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

f) Evaluasi

Mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berpikir yang tinggi.

2. Aspek Afektif

Evaluasi aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Evaluasi aspek afektif dalam hal ini digunakan untuk penilaian kecakapan hidup meliputi kesadaran diri, kecakapan berpikir rasional, kecakapan sosial, dan kecakapan akademis. Aspek ini belum ada patokan yang pasti dalam penilaiannya.

Klasifikasi tujuan afektif terbagi dalam lima kategori sebagai berikut:

a) Penerimaan

Mengacu pada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

b) Pemberian respon

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi tersangkut secara aktif, menjadi peserta, dan tertarik.

c) Penilaian

Mengacu pada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi 'sikap' dan 'apresiasi'.

d) Pengorganisasian

Mengacu kepada penyatuan nilai. Sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal

membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam falsafah hidup.

e) Karakterisasi

Mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang dengan teratur sehingga, tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah dipikirkan. Tujuan dalam kategori ini bisa ada hubungannya dengan ketentuan pribadi, sosial, dan emosi siswa.

3. Aspek Psikomotor

Pengukuran keberhasilan pada aspek psikomotor ditunjukkan pada keterampilan dalam merangkai alat keterampilan kerja dan ketelitian dalam mendapatkan hasil. Evaluasi dari aspek keterampilan yang dimiliki oleh siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai teknik praktikum. Aspek ini menitikberatkan pada unjuk kerja siswa.

Klasifikasi tujuan psikomotor terbagi dalam lima kategori sebagai berikut:

a) Peniruan

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberikan respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot syaraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

b) Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan

melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

c) Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi, dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respons-respons lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

d) Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dengan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

e) Pengalamiahan

Menuntut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

B. Metode Pembelajaran ARIAS

1. Metode Pembelajaran ARIAS

Metode pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction*) merupakan modifikasi dari metode ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller dan Kopp².

Dengan modifikasi tersebut, metode pembelajaran yang digunakan mengandung lima komponen yaitu *attention* (minat/ perhatian), *relevance* (relevansi), *confidence* (percaya/yakin), *satisfaction* (kepuasan /bangga), dan *assessment* (evaluasi). Untuk memperoleh akronim yang lebih baik dan lebih bermakna maka urutannya pun dimodifikasi menjadi *assurance, relevance, interest, assessment dan satisfaction*. Makna dari modifikasi ini adalah usaha pertama dalam kegiatan pembelajaran untuk menanamkan rasa yakin/percaya pada siswa. Kegiatan pembelajaran ada relevansinya dengan kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat/perhatian siswa. Kemudian diadakan evaluasi dan menumbuhkan rasa bangga pada siswa dengan memberikan penguatan (*reinforcement*). Dengan mengambil huruf awal dari masing-masing komponen menghasilkan kata ARIAS sebagai akronim. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang sudah dimodifikasi ini disebut metode pembelajaran ARIAS².

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, motivasi ARIAS terdiri dari lima komponen yaitu *assurance, relevance, interest, assessment, dan satisfaction* yang disusun berdasarkan teori belajar.

² Ahmadi, I. K. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2011), hal.69.

Kelima komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Deskripsi singkat masing-masing komponen dan beberapa contoh yang dapat dilakukan untuk membangkitkan dan meningkatkan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. *Assurance* (percaya diri), yaitu berhubungan dengan sikap percaya diri, yakni akan berhasil atau yang berhubungan dengan harapan untuk berhasil. Seseorang yang memiliki sikap percaya diri tinggi cenderung akan berhasil bagaimana pun kemampuan yang ia miliki. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap percaya diri pada siswa adalah membantu siswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri serta menanamkan kepada siswa gambaran positif terhadap diri sendiri. Hal ini dapat dilakukan dengan menampilkan video ataupun gambar seseorang yang telah berhasil. Dengan adanya ini, maka siswa akan bisa menanamkan gambaran positif terhadap diri sendiri.

Menggunakan suatu patokan, standar yang memungkinkan siswa dapat mencapai keberhasilan. Memberi tugas yang sukar tetapi cukup realistis untuk diselesaikan dengan kemampuan siswa. Menyajikan materi secara bertahap sesuai dengan urutan dan tingkat kesukarannya maka akan dapat menanamkan rasa percaya diri siswa. Memberi kesempatan kepada siswa secara bertahap mandiri dalam belajar dan melatih suatu ketrampilan.

Dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mempunyai sikap percaya diri yang tinggi maka akan memperoleh suatu keberhasilan.

2. *Relevance*, yaitu berhubungan dengan kehidupan siswa baik berupa pengalaman sekarang atau yang telah dimiliki maupun yang berhubungan dengan kebutuhan karir sekarang atau yang akan datang. Siswa merasa kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti memiliki nilai, bermanfaat dan berguna bagi kehidupan mereka. Siswa akan terdorong mempelajari sesuatu kalau apa yang akan dipelajari ada relevansinya dengan kehidupan mereka, dan memiliki tujuan yang jelas.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan relevansi dalam pembelajaran adalah:

- a. Menggunakan bahasa yang jelas atau contoh-contoh yang ada hubungannya dengan pengalaman nyata atau nilai-nilai yang dimiliki siswa. Pengalaman yang nyata atau pengalaman yang langsung dialami siswa dapat menjembatannya ke hal-hal baru. Pengalaman selain memberi keasyikan bagi siswa, juga diperlukan secara esensial sebagai jembatan mengarah kepada titik tolak yang sama dalam melibatkan siswa secara mental, emosional, sosial dan fisik, sekaligus merupakan usaha melihat lingkup permasalahan yang sedang dibicarakan.
- b. Menggunakan berbagai alternatif strategi dan media pembelajaran yang cocok untuk pencapaian tujuan. Dengan demikian dimungkinkan menggunakan bermacam-macam strategi dan atau media pembelajaran pada setiap kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan nyata akan menarik untuk dipelajari siswa, karena siswa sering menjumpainya di kehidupan nyata.

3. *Interest*, yaitu yang berhubungan dengan minat atau perhatian siswa. Sesungguhnya belajar tidak terjadi tanpa ada minat atau perhatian. Dalam kegiatan pembelajaran minat/perhatian tidak hanya harus dibangkitkan melainkan juga harus dipelihara selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Beberapa cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan dan menjaga minat/perhatian siswa antara lain adalah:

- Menggunakan cerita, analogi, sesuatu yang baru, menampilkan sesuatu yang lain atau aneh yang berbeda dari biasa dalam pembelajaran.
- Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, misalnya para siswa diajak diskusi untuk memilih topik yang dibicarakan, mengajukan pertanyaan atau mengemukakan masalah yang perlu dipecahkan.
- Mengadakan variasi dalam kegiatan pembelajaran misalnya variasi dari serius ke humor, dari cepat ke lambat, dari suara keras ke suara yang sedang, dan mengubah gaya mengajar.
- Mengadakan komunikasi nonverbal dalam kegiatan pembelajaran seperti demonstrasi dan stimulasi yang dapat dilakukan untuk menarik minat/perhatian siswa.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perhatian dari siswa dalam pembelajaran maka siswa akan terhasi dalam belajar.

4. *Assessment*, yaitu yang berhubungan dengan evaluasi terhadap siswa. Evaluasi merupakan suatu bagian pokok dalam pembelajaran yang memberikan keuntungan bagi guru dan siswa. Bagi guru evaluasi merupakan alat untuk mengetahui apakah yang telah diajarkan sudah dipahami siswa, untuk memonitor kemajuan siswa sebagai individu maupun sebagai kelompok, untuk merekam apa yang telah siswa capai, dan untuk membantu siswa dalam belajar. Bagi siswa, evaluasi merupakan umpan balik tentang kelebihan dan kelemahan yang dimiliki, dapat mendorong belajar lebih baik dan meningkatkan hasil berprestasi.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi antara lain adalah:

- Mengadakan evaluasi dan memberi umpan balik terhadap kinerja siswa.
- Memberikan evaluasi yang obyektif dan adil serta segera menginformasikan hasil evaluasi kepada siswa.
- Memberi kesempatan kepada siswa mengadakan evaluasi terhadap diri sendiri.
- Memberi kesempatan kepada siswa mengadakan evaluasi terhadap teman.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran perlu adanya evaluasi agar dapat mengetahui hasil belajar seorang siswa selama proses pembelajaran.

5. *Satisfaction*, yaitu yang berhubungan dengan rasa bangga, puas atas hasil yang dicapai. Dalam teori belajar *satisfaction* adalah *reinforcement* (penguatan). Siswa yang telah berhasil mengerjakan atau mencapai sesuatu

merasa bangga/puas atas keberhasilan tersebut. Keberhasilan dan kebanggaan itu menjadi penguat bagi siswa tersebut mencapai keberhasilan berikutnya. *Reinforcement* atau penguatan yang dapat memberikan rasa bangga dan puas pada siswa adalah penting dan perlu dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah:

- Memberi penguatan (*reinforcement*), penghargaan yang pantas baik secara verbal maupun non-verbal kepada siswa yang telah menampilkan keberhasilannya.
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan/ketrampilan yangbbaru diperoleh dalam situasi nyata atau stimulasi.
- Memperlihatkan perhatian yang besar kepada siswa, sehingga mereka merasa dikenal dan dihargai oleh para guru.
- Memberi kesempatan kepada siswa untuk membantu teman mereka yang mengalami kesulitan atau memerlukan bantuan.

2. Pelaksanaan Metode Pembelajaran ARIAS

Penggunaan motivasi ARIAS perlu dilakukan sejak awal, sebelum guru melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran ini digunakan sejak guru atau perancang merancang kegiatan pembelajaran dalam bentuk satuan pelajaran misalnya. Satuan pelajaran sebagai pegangan (pedoman) guru kelas dan satuan pelajaran sebagai bahan/materi bagi siswa. Satuan pelajaran sebagai pegangan bagi guru disusun sedemikian rupa, sehingga satuan pelajaran tersebut

sudah mengandung komponen-komponen ARIAS. Artinya, dalam satuan pelajaran itu sudah tergambarkan usaha/kegiatan yang akan dilakukan untuk menanamkan rasa percaya diri pada siswa, mengadakan kegiatan yang relevan, membangkitkan minat/perhatian siswa, melakukan evaluasi dan menumbuhkan rasa dihargai/bangga pada siswa. Guru atau pengembang sudah merancang urutan semua kegiatan yang akan dilakukan, strategi atau metode pembelajaran yang akan digunakan, media pembelajaran apa yang akan dipakai, perlengkapan apa yang dibutuhkan, dan bagaimana cara penilaian akan dilaksanakan. Meskipun demikian pelaksanaan kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan situasi, kondisi dan lingkungan siswa. Demikian juga halnya dengan satuan pelajaran sebagai bahan/materi untuk siswa. Bahan/materi tersebut harus disusun berdasarkan metode pembelajaran ARIAS. Bahasa, kosa kata, kalimat, gambar atau ilustrasi, pada bahan/materi dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa, bahwa mereka mampu, dan apa yang dipelajari ada relevansi dengan kehidupan mereka. Bentuk, susunan dan isi bahan/materi dapat membangkitkan minat/perhatian siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengadakan evaluasi diri dan siswa merasa dihargai yang dapat menimbulkan rasa bangga pada mereka. Guru dan/atau pengembang agar menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti, kata-kata yang jelas dan kalimat yang sederhana tidak berbelit-belit sehingga maksudnya dapat dengan mudah ditangkap dan dicerna siswa. Bahan/materi agar dilengkapi dengan gambar yang jelas dan menarik dalam jumlah yang cukup. Gambar dapat menimbulkan berbagai macam

khayalan/fantasi dan dapat membantu siswa lebih mudah memahami bahan/materi yang sedang dipelajari.

Siswa dapat membayangkan/mengkhayalkan apa saja, bahkan dapat membayangkan dirinya sebagai apa saja. Bahan/materi disusun sesuai urutan dan tahap kesukarannya perlu dibuat sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan keingintahuan dan memungkinkan siswa dapat mengadakan evaluasi

3. *Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran ARIAS*

Kelebihan :

- 1) Siswa merasa kegiatan pembelajaran yang mereka ikuti memiliki nilai, bermanfaat dan berguna bagi kehidupan mereka.
- 2) Siswa akan terdorong mempelajari sesuatu yang akan dipelajari dan memiliki tujuan yang jelas. Sesuatu yang memiliki arah tujuan, dan sasaran yang jelas serta ada manfaat mendorong individu untuk mencapai tujuan tersebut.

Kekurangan :

- 1) Untuk siswa yang kurang pintar akan susah mengikuti.
- 2) Siswa terkadang susah untuk mengingat.

Siswa yang malas susah untuk belajar mandiri. Metode student teams achievement divisions (stad) Siswa dikelompokkan secara heterogen kemudian siswa yang pandai menjelaskan anggota lain sampai mengerti.

4. *Evaluasi Pembelajaran*

Komponen ARIAS adalah assessment, yaitu yang berhubungan dengan evaluasi terhadap siswa. Evaluasi merupakan suatu bagian pokok dalam pembelajaran yang memberikan keuntungan bagi guru dan murid (Lefrancois, 1982: 336). Bagi guru evaluasi merupakan alat untuk mengetahui apakah yang telah diajarkan sudah dipahami oleh siswa; untuk memonitor kemajuan siswa sebagai individu maupun sebagai kelompok; untuk merekam apa yang telah siswa capai, dan untuk membantu siswa dalam belajar.

Evaluasi terhadap siswa dilakukan untuk mengetahui sampai sejauh mana kemajuan yang telah mereka capai. Evaluasi terhadap diri sendiri merupakan evaluasi yang mendukung proses belajar mengajar serta membantu siswa meningkatkan keberhasilannya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Martin dan Briggs bahwa evaluasi diri secara luas sangat membantu dalam pengembangan belajar atas inisiatif sendiri.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan evaluasi antara lain adalah:

- Mengadakan evaluasi dan memberi umpan balik terhadap kinerja siswa.
- Memberikan evaluasi yang obyektif dan adil serta segera menginformasikan hasil evaluasi kepada siswa.
- Memberi kesempatan kepada siswa mengadakan evaluasi terhadap diri sendiri. Memberi kesempatan kepada siswa mengadakan evaluasi terhadap teman

5. *Langkah-Langkah Pembelajaran*

Tahapan kegiatan pembelajaran ARIAS secara umum adalah sebagai berikut :

1. Motivasi (*Tahap Assurance*)

Menanamkan pada siswa gambaran diri positif terhadap diri sendiri.

Membantu siswa menyadari kekuatan dan kelemahan diri (menumbuhkan rasa percaya diri).

2. (Tahap Relevance)

Informasi kompetensi yang akan dicapai. Mengemukakan tujuan atau manfaat pelajaran bagi kehidupan siswa baik untuk masa sekarang dan/atau untuk berbagai aktivitas dimasa mendatang.

3. (*Tahap Interest*) memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara

aktif dalam pembelajaran dan mengadakan variasi dalam pembelajaran, seperti menggunakan kartu indeks : Pada kartu indeks yang terpisah, terdapat gambar ikon-ikon program pengolah kata dan di kartu indeks lain tertulis fungsi dari masing-masing gambar ikon yang terdapat pada kartu.

Jumlah kartu sama dengan jumlah siswa. (setengah kartu ikon dan setengah kartu berisi fungsi dari ikon). Campurkan dua kumpulan kartu itu

dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk. Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini adalah latihan pencocokan.

Sebagian siswa mendapat gambar ikon pengolah kata dan sebagian lain mendapatkan fungsi dari ikon-ikon dalam kartu tersebut. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk

pasangan, perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (Katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka). Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan keras-keras dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

4. (*Tahap Satisfaction*) guru hanya memberikan pujian kepada siswa yang mendapat nilai tertinggi.
5. (*Tahap Assessment*) Mengukur pemahaman siswa melalui beberapa pertanyaan tertulis.

C. PEMBELAJARAN IPS

1. *Pengertian IPS*

Istilah ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies*" dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Namun pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS di sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk sekolah menengah pertama (SMP) dan IPS untuk sekolah menengah atas (SMA). Pengertian IPS di sekolah tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (paduan) dari sejumlah

mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktifitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Aktivitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial³.

Terdapat perbedaan yang esensial antara IPS sebagai ilmu-ilmu sosial (social sciences) dengan pendidikan IPS sebagai social studies. Jika IPS lebih dipusatkan pada pengkajian ilmu murni dari berbagai bidang yang termasuk dalam ilmu-ilmu sosial (social sciences) atau dalam kata lain IPS adalah sebagai wujudnya. Setiap disiplin ilmu yang tergabung dalam ilmu-ilmu sosial berusaha untuk mengembangkan kajiannya sesuai dengan alur keilmuannya dan menumbuhkan "*body of knowledge*".

³ Sapriya. *Konsep Dasar IPS*. (Bandung: UPI Press.2006),hal.68

2. Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran IPS

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan Pendidikan Nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik dan *thinking skill*. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir, kemampuan prosesual dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan. Pengembangan kehidupan sosial berkaitan dengan pengembangan kemampuan dan tanggung jawab siswa sebagai anggota masyarakat. Tujuan ini mengembangkan kemampuan seperti berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia, kemampuan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan dan bangsa. Termasuk dalam tujuan ini adalah pengembangan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai, norma dan moral yang berlaku dalam masyarakat⁴.

⁴ Sundawa, D. *Pembelajaran Dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. (Bandung: UPI Press. 2006), hal. 23

Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu yang memahami kehidupan sosialnya-dunia manusia, aktivitas dan interaksinya yang ditujukan untuk menghasilkan anggota masyarakat yang bebas, yang mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, melanjutkan dan memperluas nilai-nilai dan ide-ide masyarakat bagi generasi masa depan.

Ada 3 kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu:

1. Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Pengembangan kemampuan intelektual adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir tentang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemasyarakatan. Udin S. Winataputra⁵ mengemukakan bahwa dimensi intelektual merujuk pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan proses berpikir atau pembelajaran yang menyangkut proses kognitif bertaraf tinggi dari mulai kemampuan pemahaman sampai evaluasi. S. Hamid Hasan menambahkan bahwa pada proses berpikir mencakup pula kemampuan dalam mencari informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan temuan.

⁵ Winataputra, U. S. *Materi Dan Pembelajaran IPS di SD*. (Jakarta: Universitas Terbuka.2008),hal 34

2. Pengembangan Nilai dan Etika Sosial

Nilai sebagai sesuatu yang menjadi kriteria suatu tindakan, pendapat atau hasil kerja itu bagus/ positif atau tidak bagus/ negatif. Etika adalah penyelidikan filsafat tentang bidang moral, ialah bidang yang mengenai kewajiban-kewajiban manusia serta tentang yang baik dan yang buruk.

3. Pengembangan Tanggung Jawab dan Partisipasi Sosial

Dimensi yang ketiga dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial yakni yang mengembangkan tujuan IPS dalam membentuk warga negara yang baik, ialah warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun⁶ berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (continuity), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

⁶ Piaget dalam Agustian Haris. *Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. (Universitas Pendidikan Indonesia. Purwakarta, 2010) hal, 78

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner⁷ memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkongkritkan yang abstrak itu dengan enactive, iconic, dan symbolic melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dapat dipahami siswa. Itulah sebabnya IPS SD bergerak dari yang kongkrit ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas (*expanding environment approach*) dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah kepada yang sukar, dari yang sempit menjadi lebih luas, dari yang dekat ke yang jauh, dan seterusnya : dunia-negara tetangga-negara-propinsi-kota/kabupaten-kecamatan-kelurahan/desa, RT/RW, tetangga-keluarga.

Pendidikan IPS SD disajikan dalam bentuk *synthetic science*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Konsep, generalisasi, dan temuan-temuan penelitian dari *synthetic science* ditentukan setelah fakta terjadi atau diobservasi, dan tidak sebelumnya, walaupun diungkapkan secara filosofis. Para peneliti menggunakan logika, analisis, dan keterampilan (skills) lainnya untuk melakukan inkuiri terhadap fenomena secara sistematis. Agar diterima, hasil temuan dan prosedur inkuiri harus diakui secara publik⁸.

Suatu tujuan dalam pengajaran adalah deskripsi tentang penampilan perilaku (performance) murid-murid yang kita harapkan setelah mereka

⁷ Bruner dalam Agustian Haris. *Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. (Universitas Pendidikan Indonesia. Purwakarta. 2010), hal. 78

⁸ Supriatna, N. *Pendidikan IPS di SD*. (Bandung: UPI PRESS. 2007), hal 47

mempelajari bahan pelajaran yang kita ajarkan. Suatu tujuan pengajaran menyatakan suatu hasil yang kita harapkan dari pengajaran itu dan bukan sekedar proses dari pengajaran itu sendiri.

Seperti dikatakan Mager, sedikitnya ada tiga alasan pokok mengapa guru harus memperhatikan / merumuskan tujuan pengajarannya.

Pertama, jika guru tidak merumuskan tujuan atau menentukan tujuan pengajaran tetapi kurang jelas, maka ia tidak akan dapat memilih atau merancang bahan pengajaran, isi, ataupun metode yang tepat untuk dipergunakan dalam pengajaran itu. Dari pengamatan dan pengalaman kita mengetahui, karena tidak pernah merumuskan tujuan pengajaran guru-guru pada umumnya cenderung hanya menggunakan satu metode yang dianggap paling mudah yakni metode ceramah. Apapun bahan pengajaran yang diberikan, baik bahan pengajaran yang berisi aspek pengetahuan (*cognitif domain*) maupun yang lebih mengutamakan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) atau aspek sikap (*affective domain*), semuanya diberikan dengan metode yang sama. Dengan demikian, tujuan-tujuan yang sebenarnya diharapkan kurikulum sering tidak tercapai.

Kedua, tidak adanya rumusan tujuan pengajaran yang jelas bagi guru sehingga sukar mengukur atau menilai sampai sejauh mana keberhasilan pengajaran itu. Rumusan tujuan yang jelas dan menggambarkan suatu *performance* yang diharapkan dikuasai oleh murid setelah mempelajari bahan pelajaran tertentu. Makin jelas rumusan tujuan, makin mudah bagi guru memilih instrumen penilaian mana yang tepat dipergunakan untuk mengukur atau menilai keberhasilan tujuan yang telah dirumuskan itu. Sebaliknya tanpa tujuan yang

jelas, guru akan menggunakan instrumen penilaian dengan sembarangan saja, sehingga hasilnya pun tidak relevan, tidak fair, dan tidak inovatif.

Ketiga, tanpa adanya rumusan tujuan yang jelas, sukar bagi guru untuk mengorganisasikan kegiatan-kegiatan dan usaha-usaha siswa pencapaian tujuan pengajaran itu. Seperti telah dikatakan di atas, dengan adanya tujuan yang jelas memungkinkan guru memilih metode mana yang sesuai dirumuskan. Bagi guru, setiap pemilihan metode berarti menentukan jenis proses belajar-mengajar mana yang dianggap lebih efektif untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Di samping ketiga alasan yang telah dikemukakan di atas, ada satu hal lagi yang penting dan perlu dikemukakan di sini. Yakni dengan tidak adanya rumusan tujuan pengajaran yang jelas, sukar bagi guru untuk mengadakan balikan (*feedback*) terhadap proses belajar-mengajar yang telah dilaksanakan. Sebenarnya hal itu sangat erat hubungannya dengan apa yang telah dikemukakan pada alasan kedua. Dengan melihat hasil evaluasi yang diperoleh setelah mengalami proses belajar tertentu, seyogianya guru dapat melihat kembali apakah program pengajaran yang telah disusunnya itu baik. Jika belum, di mana letak kekurangan dan kesalahannya, apakah pada pemilihan bahan pengajaran yang terlalu sukar atau terlalu mudah, pada pemilihan dan penggunaan alat bantu mengajar yang kurang sesuai, atukah pada pemilihan metode mengajar yang kurang tepat? Semua ini tidak mungkin dilaksanakan jika tujuan pengajaran itu sendiri tidak dirumuskan dengan jelas⁹.

⁹ Purwanto, M. N. *Ilmu Pendidikan Teoretis Dan Praktis*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hal 37

Hakekat belajar menurut teori kognitif dijelaskan sebagai suatu aktifitas belajar yang berkaitan dengan penataan informasi, reorganisasi perseptual, dan proses internal. Kegiatan pembelajaran yang berpijak pada teori belajar kognitif ini sudah banyak digunakan. Dalam merumuskan teori pembelajaran, tidak lagi mekanistik sebagaimana yang dilakukan dalam pendekatan behavioristik. Kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar amat diperhitungkan, agar belajar lebih bermakna bagi siswa. Sedangkan kegiatan pembelajarannya mengikuti prinsip-prinsip sebagai berikut¹⁰:

1. Siswa bukan sebagai orang dewasa yang muda dalam proses berpikirnya. Mereka mengalami perkembangan kognitif melalui tahap-tahap tertentu.
2. Anak usia pra sekolah dan awal sekolah dasar akan dapat belajar dengan baik, terutama jika menggunakan benda-benda kongkrit.
3. Keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar amat dipentingkan, karena hanya dengan mengaktifkan siswa maka proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dan pengalaman dapat terjadi dengan baik.
4. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengkaitkan pengalaman atau informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki si belajar.
5. Pengalaman dan retensi akan meningkat jika materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke kompleks.

¹⁰ Budiningsih, *C. Belajar Dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal 42

6. Belajar memahami akan lebih bermakna dari pada belajar menghafal. Agar bermakna, informasi baru harus disesuaikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Tugas guru adalah menunjukkan hubungan antara apa yang sedang dipelajari dengan apa yang telah diketahui siswa.

Adanya perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Perbedaan tersebut misalnya pada motivasi, persepsi, kemampuan berpikir, pengetahuan awal dan sebagainya¹¹.

¹¹ Budiningsih, *C. Belajar Dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal 42