

KU... 1998

SKRIPSI

IMPLEMENTASI PENDEKATAN PENGAJARAN IPS
DI SEKOLAH DASAR

MILIK PERPUSTAKAAN	
DIKIRIM KE :	September '98
SUMBER / MASA :	H / 1
KOLEKSI :	K
NO. INVENTARIS :	1011 / K / 98 - i2 / 2
NO. SIFATAS :	372.030 44 2ur i:2

OLEH
Dra. ZURAIDA

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP PADANG

1998

PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

IMPLEMENTASI PENDEKAPAN PENGAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

a. Pendahuluan

Sebagai seorang pendidik guru bertanggung jawab dalam mengajarkan materi mata pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan juga bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya secara keseluruhan, seperti perkembangan sikap sosial agar dapat menjadi warganegara yang bertanggung jawab. Tanggung jawab akan perkembangan kepribadian peserta didik ini justru besar sekali untuk guru SD karena masa di SD adalah masa pertumbuhan yang sangat menentukan. Karena itu guru harus mampu mengupayakan agar proses belajar mengajar yang terjadi di kelas itu dapat memberikan efek yang bersifat mendidik di samping memberikan pengetahuan pada para peserta didik. Banyak pokok bahasan di SD yang dapat dijadikan wahana untuk mendidik, bila disajikan oleh guru dengan cara yang sesuai. Untuk itu guru perlu mengenal berbagai pendekatan yang dikhususkan bagi metoda mengajar IPS, pendekatan itu juga berlaku untuk komponen pengajaran lainnya (program, kegiatan belajar mengajar dan evaluasi) serta mampu menerapkannya dalam kelas (Hamid, 1991;2).

Guru dalam proses pembelajaran dengan misi utamanya menumbuhkan kemandirian siswa, pemupukan prakarsa dan tanggung jawab, saling menghargai dan kepedulian memberikan kesempatan pada siswa untuk mengenal dirinya sebagai makhluk sosial, menerima perubahan yang dialaminya, agar hal tersebut tercapai maka guru dalam mengajar tidak hanya dituntut untuk tahu dan mampu menggunakan metoda mengajar saja, tetapi guru juga dituntut

mengenai pendekatan pengajaran, dalam menggunakan metoda tersebut, terutama pada mata pelajaran IPS di SD.

Pendekatan menurut Ischak (1997;91) adalah cara umum dalam melihat dan bersikap terhadap suatu masalah ke arah pemecahannya atau sudut pandang yang digunakan orang dalam memecahkan suatu masalah, sedangkan menurut Djahiri (1996;14) pendekatan adalah "cara menyikapi" sesuatu atau cara pandang seseorang terhadap sesuatu yang menjadi landasan untuk tindakan selanjutnya.

Sehubungan dengan hal di atas maka pendekatan merupakan suatu komponen dalam proses belajar mengajar. Unsur tersebut yang akan menentukan hidup tidaknya, menarik tidaknya proses belajar mengajar.

Sebagai seorang guru kemampuan untuk merancang dan menerapkan pendekatan pengajaran IPS dalam proses belajar dengan menggunakan berbagai pendekatan sangat penting dikuasai oleh seorang guru, karena dengan mengkombinasikan berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar dapat melibatkan potensi belajar siswa sehingga timbul minat, gairah dan semangat untuk terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar dan bahkan memiliki keinginan untuk belajar mandiri dari siswa. Variasi berbagai pendekatan dan metoda akan menentukan corak dan kadar proses kegiatan belajar mengajar (Djahiri, 1996;13).

Dari pernyataan di atas dapat dikemukakan bahwa pendekatan dalam pengajaran IPS perlu diketahui dan diterapkan oleh guru SD untuk membantu terlaksananya proses pembelajaran. Bila dilihat kenyataan di lapangan pada umumnya guru-guru SD hanya mengenal metoda mengajar saja hal ini diperoleh dari hasil wawancara penulis dengan guru-guru SD

penyetaraan tutorial yang mana 75% menyatakan hanya mengenal metoda mengajar saja, 15% menyatakan metoda mengajar sama dengan strategi mengajar dan 10% menyatakan bahwa strategi mengajar sama dengan pendekatan mengajar.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka penulis dalam makalah ini ingin mengemukakan pengertian tentang istilah (teknik, metoda, strategi, pendekatan, model), pendekatan IPS.

B. Permasalahan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas jelaslah pendekatan pengajaran IPS di SD sangat penting dilaksanakan dalam proses belajar mengajar. Namun demikian yang menjadi permasalahan adalah :

1. Apa pengertian istilah-istilah yang terdapat dalam proses belajar mengajar ?
2. Bagaimana merancang dan menerapkan berbagai pendekatan pengajaran IPS di SD ?.

C. Pembahasan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka pada bagian ini akan dijelaskan tentang pengertian istilah model, metoda, pendekatan, strategi dan teknik dalam proses belajar mengajar, kemudian akan dijelaskan pula tentang pendekatan dalam pengajaran IPS dan penerapannya.

1. Pengertian Istilah.

- a. Teknik mengajar adalah ketrampilan yang diperlukan guru dalam menggerakkan suatu bagian aktivitas belajar contoh : mengatur suara, mengatur kecepatan, memberikan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menarik perhatian, memakai papan tulis, menggunakan OHP.

- b. Metoda mengajar adalah cara yang digunakan guru untuk memberi kesempatan peserta untuk belajar atau cara yang digunakan oleh guru dalam mengelola proses belajar sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Contoh : metoda ceramah, metoda tanya jawab, metoda pemberian tugas, metoda karyawisata, metoda bermain peran dan sosiodrama, metoda widyasastra, metoda eksperimen. (Depdikbud, 1995;184)
- c. Strategi mengajar adalah cara yang digunakan dalam mengelola metoda/pendekatan dan lingkungan kelas. Contoh : belajar mandiri, pengajaran team, belajar kelas, belajar kelompok, (Djamarah, 1995;5)
- d. Model mengajar adalah rencana yang digunakan dalam mengatur keseluruhan proses kegiatan kelas beserta lingkungan belajarnya (semua tempat dimana terjadi interaksi pendidikan),
Contoh : pengajaran induktif, inkuiri, pencapaian konsep, sistem konseptual, non directive, bermain peran, pengolahan informasi, model personal, model interaksi sosial, modifikasi prilaku, (Tobing, 1990;4).
- e. Pendekatan pengajaran adalah cara menyikapi sesuatu atau cara pandang seseorang terhadap sesuatu yang menjadi landasan untuk tindakan selanjutnya atau sudut pandang yang digunakan oleh guru dalam proses memecahkan suatu masalah. Berdasarkan sudut pandang inilah guru dapat menindak lanjuti program pengajaran serta mengembangkan program (bahan ajar), pola kegiatan belajar mengajar dan penilaiannya, (Djahiri, 1996;14).

Secara harfiah pengertian dari istilah-istilah tersebut dapat dipisah-pisahkan satu sama lainnya, tetapi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar oleh guru di kelas satu sama lain saling kait mengait dan terpadu sehingga tidak jelas lagi pemisahan dari istilah tersebut.

2. Merancang dan Menerapkan Pendekatan Pengajaran IPS di SD.

Dalam makalah ini akan dijelaskan pendekatan secara ringkas dan sekaligus penerapannya dalam pengajaran IPS dengan ulasan pemilihan jenis metoda dan media serta pola penilainnya.

jenis-Jenis Pendekatan Pengajaran IPS SD.

1. Pendekatan Lingkungan.

Pendekatan lingkungan ialah pendekatan berwawasan pada keadaan lingkungan sekitar (fisik dan non fisik) secara fisik antara lain : potensi dan kondisi alam, gambaran sosok, dan jumlah masyarakat sekitar dan lain-lain. secara non fisik antara lain : adat budaya, kemampuan ekonomi, tingkat kecerdasan/intelegensi dan lain-lain.

yang dimaksud dengan sekitar bisa dalam makna arti sempit dan bisa dalam makna arti luas. Yang menentukan sempit dan luasannya adalah jenjang kelas dan lebih khusus lagi peringkat usia dan pengalaman dalam belajar siswa serta kondisi lingkungannya. Bagi anak kelas I dan II SD lingkungan sekitar dalam makna sempit yakni keluarga, sekolah dan kehidupan didekatnya. lalu bisa berkembang kepada desa sekitar dan seterusnya. Di daerah pedalaman yang bersungai besar atau berhutan pembatasan ini amat ketat. Di daerah perkotaan atau tempat para siswa yang orang tuanya serba

lengkap fasilitas kehidupannya mungkin lingkungan sekitar ini lebih meluas, terutama dalam mengembangkan bahan ajar-nya. Hal ini karena fasilitas yang ada di sekitar anak telah membantu memberikan pengalaman belajar, anak dapat memperluas cakrawala kehidupannya.

Tujuan pendekatan ini adalah untuk mengintegrasikan kenyataan hidup dan keadaan dengan pengajaran atau dunia sekolah.

a. Penerapannya dalam pengajaran IPS.

1). Secara programatik

Program atau bahan ajar pengajaran IPS sebagaimana yang dituntut GBPP dikembangkan dan diperluas dengan kondisi nyata "sekitar" anak baik fisik maupun non fisik.

Contoh : saat menjelaskan atau merancang pokok bahasan misalnya "nafkah kehidupan" masalah bahaya penebangan hutan dengan semena-mena bagi alam dan kehidupan manusia kini maupun nanti, di samping itu dibicarakan pula cara penanggulangannya.

Lingkungan yang harus diserap oleh guru antara lain ditentukan oleh penting tidaknya hal tersebut bagi siswa dan kehidupan dihari kini dan nanti, kondisi kritis tidaknya hal tersebut, tuntutan keharusan/kelayakan normatif (hukum, agama, adat) dan kebermaknaannya bagi diri dan kehidupan anak.

2). KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) secara Prosedural.

Program yang memuat bahan ajar masalah lingkungan sekitar sebaiknya pola KBM nya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pengajaran antara lain :

- (a). Foto atau gambar, flem, melalui metoda ekspositorik yakni : metoda mengajar memperagakan sesuatu (gambar/foto) kemudian memberikan uraian penjelasan serta berdialog singkat dengan siswa untuk menanggapi.

- (b). Guntingan koran/majalah (foto atau ulasannya) yang bisa dimanfaatkan melalui metoda : klipping, percontohan, pameran, metoda proyek.

Melalui metoda klipping, guru menyuruh siswa mencari dan menggunting surat kabar atau media cetak mengenai sesuatu dan bisa diiringi tugas memberi ulasan singkat dan kelak di kelas bisa secara acak (random) diminta memperagakan atau dibaca/diulas secara singkat. Semua karya tersebut dihimpun dan dinilai lalu boleh saja dikembalikan kepada siswa.

Dengan metoda percontohan guru memilih hasil dari siswa yang dapat diangkat sebagai contoh kasus positif ataupun negatif. Selanjutnya diajak mengkaji baik buruknya, untung rugi hal tersebut, serta apa dan bagaimana sebaiknya.

Dengan metoda pameran yakni memamerkan sesuatu atau hasil klipping siswa baik dipapan tulis maupun didinding dalam/luar kelas. Siswa diberi kesempatan melihat dan menanggapi semua hal tersebut. Dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, guru mengajak siswa mengkaji dan menanggapi apa yang dipamerkan dan tentunya harus diselingi bahan ajar pokok guru serta pengarahan, penyimpulan pada babak akhir jam pelajaran.

- (c). Melalui media realita kehidupan sekitar, metoda yang dapat digunakan untuk mengangkat kehidupan nyata ini antara lain :

Widyawisata/karyawisata/observasi lapangan dan metoda proyek dimana para siswa secara khusus diajak atau diminta melihat langsung kehidupan sebenarnya. tentunya perencanaan yang matang dan persiapan LKS (lembaran kerja siswa) harus benar-benar disiapkan guru.

Untuk kelas awal/rendah amat dibatasi jarak dan jenis hal yang diobservasi. Metoda ini harus ditindak lanjuti oleh guru di kelas dengan pola meragakan atau percontohan berdasarkan laporan siswa atau kondisi nyata.

Khusus metoda proyek atau studi proyek memang memiliki kemiripan kegiatan belajar mengajar dengan metoda lapangan lainnya. Namun bedanya bahwa dalam studi proyek tugas yang dibawa ke lapangan bukan hanya satu jenis atau hanya dari satu mata pelajaran saja, namun ada sejumlah tugas (mungkin dari satu pelajaran atau dari sejumlah pelajaran) yang memiliki kaitan erat disatukan menjadi rentetan tugas kegiatan. Kejelasan tugas dan lain-lainnya harus ada dalam lembaran kerja siswa. Keuntungan metoda proyek ialah adalah efisiensi dan efektivitas waktu, dana dan kegiatan serta optimalisasi hasil dan pengalaman belajar

Metoda lain untuk mengangkat realita kehidupan ini yakni percontohan (dengan mengangkat contoh kasus nyata) atau metoda guru tamu, orang ahli dari lapangan secara khusus diundang ke kelas/sekolah untuk memberikan gambaran serta penjelasan atau dialog dengan siswa.

b. Pola penilaian

pola penilaian yang berlandaskan pendekatan lingkungan dapat ditempuh melalui penilaian laporan observasi, laporan lembaran kerja karya wisata atau karangan singkat tentang keadaan, pengisian cek-lis (daftar isian).

2. Pendekatan Penemuan (Inkuiri).

Pendekatan penemuan/inkuiri ini adalah pendekatan pengajaran yang berpolakan kegiatan pencarian untuk menemukan sesuatu. Langkah kegiatan inkuiri ini bisa lengkap sebagaimana ajaran keilmuan dan bisa disederhanakan sebagai berikut, mendorong rasa kepenasaran, ada kegiatan mencari dan mengkaji, ada temuan (sesuatu atau pemikiran/pendapat).

Di SD pendekatan inkuiri sebaiknya mulai diterapkan di kelas IV ke atas dengan langkah-langkah sederhana saja. pencarian untuk suatu temuan bisa dilakukan melalui kegiatan di lapangan (inkuiri lapangan), melalui kepustakaan atau dokumen (inkuiri kepustakaan/dokumenter) atau melalui proses diskusi kelompok/kelas.

a. Penerapan Pendekatan Inkuiri dalam Pengajaran IPS

1). Secara programatik

Penerapan pendekatan ini dalam program pengajaran dilakukan dengan membina bahan ajar yang mengajak siswa siswa berfikir atau melakukan analisis-evaluatif, mengajak siswa melengkapi dan memperkaya bahan ajar atau contoh, mengutarakan kasus atau membina siswa mencari atau menuliskan hal yang bersamaan/mirif atau berlawanan dengan bahan ajar guru.

2). Kegiatan Belajar Mengajar secara Prosedural

Secara prosedural kegiatan belajar mengajar dapat ditempuh pilihan pola kegiatan sebagai berikut :

(a). Pengajaran inkuiri kelas

Dalam pengajaran inkuiri kelas, guru melakukan

- langkah kegiatan belajar mengajar sebagai berikut: pembukaan atau pemanasan berupa penjelasan singkat bahan ajar atau pola kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan,
- Menuntun siswa mencari jawaban sementara dengan melakukan analisis/klarifikasi,
- mencari data-fakta pendukung jawaban, kemudian mencari bukti kebenaran data-fakta tersebut.

pola tersebut bisa dilakukan dengan pola tanya jawab terarah dimana guru mengajukan pertanyaan atau pernyataan memancing tanggapan siswa, tanya jawab ini berlanjut sampai target sasaran dianggap sudah memadai.

(b). Inkuiri Kepustakaan/Dokumenter

Guru menentukan buku/dokumenter sumber kajian atau meminta siswa mencari dokumen/buku sumber untuk mengkaji dan menuliskan sesuatu dari sumber tersebut. Panduan IKJ untuk kegiatan ini amat menentukan kelancaran proses dan kualitas hasil belajar, hasilnya dapat dibahas dengan secara inkuiri pula (lihat uraian pada inkuiri kelas).

Mirip dengan inkuiri pustaka ini adalah inkuiri lapangan ini hampir bersamaan dengan metoda observasi atau metoda karyawisata, bedanya dalam ada kegiatan mencari dan menemukan sesuatu, sedangkan observasi atau karyawisata/widyawisata bersifat melihat dan menuliskan apa adanya dan memberikan tanggapan.

Contoh : inkuiri perpustakaan dengan bahan kajian sejarah.

Doba kamu perhatikan dengan seksama gambar di sebelah ini.

Siapakah tokoh tersebut ?

Kenapa ia menjadi terkenal ?

Jarilah di perpustakaan buku seja-

fakta : 1. rah karangan Nugroho Notosusanto.

2.

3. dst

Konsep : 1.

2.

3. dst

Generalisasi

b. pola penilaian

Ajag (konsisten) dengan program dan pola kegiatan belajar mengajar yang inkuiri tadi, maka sebaiknya penilaiannya pun memanfaatkan hasil dan proses inkuiri di atas, dengan demikian ada rangsangan bagi siswa untuk serta aktif dan membuat laporan secara seksama.

3. Pendekatan Konsep.

Pendekatan konsep yakni pola pengajaran yang mengarah pada kejelasan dari suatu konsep dan berupaya agar pada akhirnya siswa memiliki konsep mandiri.

Konsep adalah nama (label) atau istilah dari suatu hal (barang, manusia atau kondisi keadaan) yang memiliki ciri-ciri utama tertentu. Ciri ini bisa bersifat fisik (bentuk, rupa, warna, ukuran dan lain-lain) atau non fisik (bau/wangi, sifat, fungsi peran, kegunaan dan lain-lain). Konsep mengenai barang antara lain peci, rumah, mesjid, meja dan lain-lain, konsep mengenai orang antara lain Ferry, Imon, Aminah, Cut Mutiah dan lain-lain, sedangkan konsep mengenai keadaan antara lain dingin, panas, marah, gembira, sedih, sedang dan lain-lain.

Setiap konsep di atas memiliki ciri utamanya yang kalau kesemuanya ciri tadi dipadukan membentuk suatu pengertian yakni "konsep". Contoh : Ciri utama tentang makanan ialah bentuk dan ukurannya, bahan, serta memungkinkan pula rasa. Konsep "sedih" cirinya berbeda dengan konsep "bahagia".

Pengajaran konsep adalah pola pengajaran yang membina siswa memahami dan membentuk konsep mandiri (jadi bila mungkin bukan hafalan yang verbalistis, melainkan pemahaman dan penalaran).

a. Penerapan Pendekatan Konsep dalam Pengajaran IPS.

1). Secara Programatik

Bahan ajar untuk pembinaan konsep harus dibina dalam susunan dan bahan ajar yang mengajak siswa terlibat dan terundang untuk mengklarifikasi atau menganalisis dan menyimpulkan sesuatu. Bahan ajar bukan hanya sarat dengan rumusan atau data dan fakta, tetapi yang dapat menggiring siswa untuk berpikir kritis analisis, dapat menyimpulkan dan merumuskan tentang sesuatu (konsep) atau sarat dengan data fakta yang lepas tidak ada kaitan/makna melainkan padat dengan fakta-data (atau ciri-ciri konsep) yang kait mengait mengarah pada pembentukan konsep oleh siswa. Dengan kata lain bahan ajar mengajak siswa kritis analitis dan menuntun ke arah menyimpulkan atau merumuskan sesuatu.

2). Kegiatan Belajar Mengajar Secara Prosedural

Pengajaran konsep menuntut pola prosedur kegiatan belajar mengajar yang interaktif dan reaktif. Artinya ada interaksi timbal balik-antar berbagai komponen pengajaran yakni antara : guru-siswa-bahan ajar dan lingkungan belajar melalui kegiatan suatu atau sejumlah metoda dan mediana.

Jenis metoda yang dapat dipilih untuk pola kegiatan belajar mengajar di atas antara lain adalah metoda ekspositorik (peragaan), pameran, observasi lapangan, klarifikasi atau analisis nilai, percontohan. Kecuali metoda klarifikasi dan analisis nilai sudah diuraikan terdahulu.

Metoda klarifikasi atau analisis nilai merupakan salah satu metoda khusus untuk pembinaan nilai moral (afektif). metoda ini selalu memerlukan media stimulus (perangsang) baik berupa peragaan materiil (gambar, bendera, lambang negara dan lain-lain) atau tokoh-tokoh atau peragaan simulasi permainan atau penampilan contoh kasus atau cerita fiktif atau nyata. Melalui media stimulus itu siswa diajak mengklarifikasi (mengkaji kejelasan) atau menganalisis isi dan pesan atau jiwa semangat sesuatu yang tersirat atau tersurat. selanjutnya siswa diajak untuk menentukan pilihan, penyimpulan atau penilaian, sehingga konsep baik, benar, buruk-salah, adil, indah dan lain-lain dibentuknya sendiri.

contoh : pedoman perencanaan model mengajar pembentukan konsep.

(a). Analisa konsep :

(1) Nama konsep : Binatang.

(2) Essensial atribut konsep : yaitu ciri-ciri yang menempatkan contoh-contoh konsep yang berlainan dalam kategori yang sama. misalnya : bila seekor binatang tidak memiliki empat kaki, tidak akan digolongkan dalam kategori anjing. Sebaliknya tidak semua binatang berkaki empat termasuk dalam kategori anjing untuk dapat dikatakan anjing, binatang berkaki empat itu memerlukan essensial atribut lain kecuali empat kaki.

(3) Non essensial atribut konsep : adalah ciri-ciri yang tidak ikut menentukan apakah contoh termasuk suatu kategori. dalam hal anjing yang termasuk non esensial atribut adalah "rantai anjing", penning dan klentingan.

b. Penilaian

Pola penilaian hendaknya memanfaatkan kegiatan belajar siswa dan segala hasil tugasnya, baik selama di kelas/sekolah maupun di luar sekolah. Hasil perorangan/mandiri maupun kelompok perlu dinilai.

4. Pendekatan Ketrampilan Proses

pendekatan ketrampilan proses adalah pendekatan yang tidak hanya mengutamakan ketercapaian tujuan, melainkan juga proses pembelajarannya yang layak dan pembinaan potensi manusia/siswa secara utuh.

Target pendekatan ini jelas ialah agar dalam tiga komponen pokok pengajaran dibina keseimbangan (bahan ajar) dan proses kegiatan belajar mengajar serta pola penilaian yang tidak parsial, kognitifnya rendah. Potensi afektif dan psikomotornya siswa perlu dikembangkan. Keluaran yang bermutu ialah keluaran yang perbekalan pengetahuan dan daya nalar tinggi serta memiliki sikap yang mantap, peka potensi aktual dan kemampuan teknis (pengamalan).

Kelemahan pengajaran IPS dewasa ini adalah bersifat parsial, hanya membina kognitif taksonomi kawasan rendah yakni hafalan.

a. Penerapan Pendekatan Ketrampilan Proses Dalam IPS

1). Secara Programatik

Dianutnya pendekatan ketrampilan proses yang harus membina kegiatan belajar siswa yang layak dan utuh, menuntut perancangan bahan ajar yang utuh pula. Bahan ajar tidak hanya memuat data-fakta atau konsep atau norma (sebagai kumpulan pengetahuan) belaka melainkan menampilkan pula isi pesan dan jiwa semangat (nilai-moral) yang termuat dan tersirat dalam pengetahuan tersebut. Dan selanjutnya ditampilkan pula bahan-

ajar untuk pembinaan potensi psikomotorik berupa aturan main, tata cara pelaksanaan, dan jenis ketrampilan teknis yang harus dimahaminya agar siswa mampu mengamalkan pengetahuan dan nilai moral secara layak, benar dan trampil.

Contoh : Pokok bahasan Keluarga Kecil Bahagia dan sejahtera.

Bahan ajar masukan kognitif yang harus dikuasai dengan nalar antara lain : pengertian keluarga dan keluarga kecil, bahagia dan keluarga bahagia serta norma ketentuan yang berlaku (agama, hukum dan budaya, dan lain-lain). Sedangkan bahan ajar untuk masukan potensi afektif yang harus dihayati dan diyakini ialah antara lain pentingnya membina keluarga kecil, nikmatnya keluarga bahagia, dan lain sebagainya.

Nilai bermakna "harga" (kuantitatif maupun kualitatif). Contoh nilai kualitatif antara lain pentingnya, nikmatnya, kegunaannya, baik-buruknya, indah-tidaknya, dan lain-lain. Sedangkan nilai kuantitatif antara lain : banyak-sedikitnya, besar-kecil, selalu-tidak pernah, jarang-sering dan lain-lain.

Moral adalah keharusan-keharusan (sikap atau perbuatan) yang menjadi kiprah kelayakan orang/kelompok/masyarakat yang harus diakui, diikuti dan diyakini.

Bahan ajar untuk masukan psikomotorik antara lain : tata cara membina keluarga kecil yang bahagia menurut agama, adat budaya, hukum dan lain-lain.

2). Kegiatan Belajar Mengajar Secara Prosedural

Sebagai konsekuensi pembinaan bahan ajar yang multi domain/menuntut pola sajian yang juga multi domain. Maka harus dibina sejumlah metoda yang mampu memproses keterlibatan ketiga potensi diri manusia tadi.

Potensi tersebut adalah sebagai berikut :

- (a). Potensi kognitif yang menentukan metoda-media guru ialah kemampuan: hafahan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluatif dengan puncak kemampuan berpikir yang bernalar.
- (b). Potensi afektif meliputi: emosi, perasaan, citarasa, kecintaan, kemauan, sikap, sistem (tatanan) nilai, dan keyakinan. Sedangkan kemampuan yang harus dibina yakni kemampuan: beremosi, berpikir, spritualisasi nilai moral, penilaian, bertimbang rasa, kemampuan menentukan pilihan nilai moral.
- (c). Potensi psikomotorik meliputi: kemampuan teknis dalam berbagai hal, kemampuan berbuat cepat-cermat dan tepat.

Pola kegiatan belajar mengajar pada kemampuan kognitif ialah ceramah, cerita, membaca, dikte/menyalin, indoktrinasi, ekspositorik, diskusi, tanya jawab dan lain-lain.

Pola kegiatan belajar mengajar afektif antara lain tanya jawab nilai (tanya jawab mengenai nilai-moral), ekspositorik, percontohan, analisis nilai, daftar baik buruk atau skala sikap, permainan, simulasi dan lain-lain.

Pola kegiatan belajar mengajar untuk psikomotorik antara lain: latihan, pengamatan dan peniruan, pengembangan model antara lain: studi proyek, magang, dan lain sebagainya.

Untuk kesederhanaan kegiatan belajar mengajar diambil beberapa pola yang disatukan, misalnya ceramah divariasikan dengan tanya jawab atau diskusi kelas, ekspositorik bervariasi dengan analisis nilai moral, dan lain-lain.

b. Pola penilaian

Dalam pola penilaian, seperti halnya uraian terdahulu, kegiatan dan memanfaatkan alat, proses dan hasil kegiatan belajar mengajar. Hasil kegiatan belajar mengajar misalnya: Lembaran kerja siswa, daftar skala sikap, laporan diskusi dan lain-lain yang digunakan untuk bahan penilaian.

5. Pendekatan Pemecahan Masalah.

Pendekatan pemecahan masalah adalah pola pengajaran meliputi ketiga komponennya) yang bertemakan masalah atau kasus yang selanjutnya diproses dalam kegiatan belajar mengajar alternatif pemecahannya lengkap dengan argumentasi dan pertimbangan baik buruk setiap alternatif tersebut. Dalam pendekatan pemecahan masalah bahan ajar disampaikan melalui suatu kasus.

Contoh : Pesan dan bahan ajar mengenai KKBS (Keluarga-kecil Bahagia Bjahtera) disampaikan melalui masalah kasus kemiskinan dalam sejumlah keluarga besar.

a. Penerapan Pendekatan Pemecahan Masalah Dalam IPS

1). Jecara Programatik

Sebagaimana disampaikan di atas, peran media kasus/masalah sangat besar dalam pendekatan ini. Namun pengembangan atau penentuan media hanya dapat dilakukan apabila kejelasan target sasaran dan sasaran bahan ajar dipahami guru dengan jelas. Target tersebut bukan hanya pengetahuan kognitif saja melainkan juga bahan ajar afektif dan psikomotoriknya. Kasus dalam bentuk kejadian nyata atau cerita fiktif harus mencerminkan ketiga target tadi, kebermaknaannya bagi siswa untuk kehidupan kini atau nanti menjadi bahan pertimbangan guru.

2). Kegiatan Belajar Mengajar Secara Prosedural

Secara prosedural metoda yang ampuh untuk melaksanakan ialah metoda pemecahan masalah, klarifikasi dan analisis nilai, percontohan, permainan (simulasi) dll.

- (a). Metoda pemecahan masalah amat mirip langkahnya dengan metoda inkuiri, bedanya tidak perlu sampai tahap penentuan pilihan keputusan, tetapi cukup menemukan berbagai alternatif (kemungkinan) pemecahannya dengan diiringi alasan dan pertimbangan untung rugi dan baik buruknya.
- (b). Permainan andai-andai atau simulasi, anak diajak berandai-andai mengenai hal yang menjadi target atau bahan ajar. Media andai-andainya dapat disampaikan secara lisan atau ditulis dalam secarik kertas yang selanjutnya anak menjawab atau mengemukakan tanggapan terhadap hal tersebut, setelah agak merata dialog masalah tersebut, baru ditanggapi dan diarahkan kembali oleh guru ke sasaran yang sudah direncanakan.

Contoh: Andai-andai Pokok Bahasan Keluarga Kecil Bahagia Sejahtera antara lain: seandainya saya berkeluarga kelak maka saya akan memilih keluarga kecil saja, karena....., seandainya ibu saya tidak ber-KB maka saya akan kemukakan pentingnya ber-KB karena.... dan selanjutnya.

Metoda-metoda lain yang dapat digunakan sudah dijelaskan pada bagian terdahulu.

b. Pola Penilaian

Dalam pola penilaian hendaknya dimanfaatkan momentum saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dan LKB yang digunakan atau ER, penilaian dapat dalam bentuk tes/non tes.

6. Pendekatan Induktif-Deduktif

Pendekatan yang dituntut dalam kurikulum SD 1994 ialah pendekatan Induktif-Deduktif. Pendekatan yang bersifat berawal dari realita, data dan fakta lalu dikaitkan membentuk atau pernyataan/pengertian. Sedangkan deduktif adalah sebaliknya dari konsep atau pernyataan baru dicari data dan fakta atau contoh riil dalam kenyataannya. Untuk SD kelas I sampai kelas IV sebaiknya digunakan pendekatan induktif. Hal ini sesuai dengan kemudahan belajar menurut norma "sikuensial" (tingkat urutan) yakni dari mudah kesukar, dan dari nyata keabstrak, pembekalan konsep-konsep atau pengetahuan IPS sebaiknya berawal dari fakta-data lalu dirumuskan atau disimpulkan pengertian konsepnya.

Contoh : Pencil untuk menulis, pena untuk menulis, buku tempat menulis, kertas tempat menulis/menggambar, rol untuk penggaris, pelipus untuk menghapus yang ditulis, kesemua ini adalah fakta-fakta, Dari fakta-fakta di atas dapat dibentuk sebuah konsep yaitu "alat-alat tulis" karena mempunyai ciri-ciri utama dari segi fungsi/peran atau kegunaannya yaitu sama-sama digunakan dalam menulis/menggambar. (Pendekatan Induktif).

a. Penerapan Pendekatan Induktif-Deduktif Dalam IPS

1). Secara Programatik

Bila guru menggunakan pendekatan induktif, berarti bahan ajar harus banyak mengambil data-data /fakta-fakta nyata sekitar siswa. Sebaliknya bila menggunakan pendekatan deduktif, rumusan pengertian konsep harus banyak diiringi contoh konkrit yang mudah dimengerti.

Contoh : Konsep adalah "rumah"

Fakta : Tempat tinggal manusia.

Ada kamar, ada dapur, ada air PAM,
(Pendekatan Deduktif).

2). Kegiatan Belajar Mengajar secara Prosedural

Operasi pendekatan secara induktif di kelas dapat menggunakan metoda: pameran/eksibisi, ekspositorik (peragaan dan penjelasan), percontohan(eksploritorik), widyawisata dan bermain peran.

Metoda Permainan (games) sering dinamakan juga dengan simulasi. Secara keilmuan simulasi agak berbeda dengan permainan karena memerlukan persiapan dan kesiapan yang tinggi. Dalam simulasi segala sesuatu harus sama atau mirip dengan aslinya, perbedaannya hanya dalam ukuran saja (mini, maxi atau frekuensinya). Salah satu model metoda permainan seperti yang sudah dijelaskan yakni andai-andai. Model lain di antaranya adalah :

(a). Permainan Kartu Undangan.

Dalam permainan ini guru meminta para siswa menuliskan lima nama teman dan kerabatnya yang pasti harus diundang kalau dia berulang tahun, dan juga menuliskan tiga nama yang tidak ingin diundangnya. Pada setiap nama harus dituliskan alasan diundang dan tidaknya. Kemudian secara acak guru meminta siswa menyebutkan hasil kerjanya, beri pujian dan pengarahan jika dianggap perlu sesuai dengan target pelajarannya.

Contoh : 5 teman yang diundang yaitu Ani (karena teman sebangku), Roni (karena teman sebelah rumah), Rani(karena baik hati), Susi (karena suka main ke-rumah)

3 teman yang tidak ingin diundang yaitu Bobi (karena sering mengganggu), Rini (karena pernah berkelahi), Anna (karena ia sombong).

Guru dapat memberi komentar misalnya: tidak boleh mengganggu teman, membeda-bedakan teman, kita harus saling mengasihi, tolong-menolong.

(b). Permainan Penyampaian Pesan

Guru menuliskan dua atau tiga kalimat pendek memuat "pesan tentang sesuatu" (yang disesuaikan dengan target dan isi pelajaran). Mintalah 5 siswa maju ke depan dan berdiri agak berjauhan. Tulisan tadi diperlihatkan pada siswa nomor satu, lalu dia disuruh membisikkan kepada siswa nomor dua, siswa nomor dua membisikkan pula kepada siswa nomor tiga, siswa nomor tiga membisikkan pula kepada siswa nomor empat, siswa nomor empat membisikkan pula pada siswa nomor lima, akhirnya siswa nomor lima disuruh menuliskan pesan yang diterimanya atau mengemukakannya di depan kelas dengan baik. Kemudian tanyakan pada siswa nomor satu tentang kebenaran pesan tersebut.

Dalam penyampaian pesan ini akan ditemui penambahan atau pengurangan dari isi pesan yang sebenarnya. Permainan ini akan melatih siswa bagaimana sukarnya menyampaikan amanah sesuai dengan aslinya, tetapi kita harus pandai membina amanah sebagaimana aslinya. Kemudian guru membahas apa yang dipesankan tadi sebagaimana target dan isi bahan ajar.

Contoh : Kabinet yang sedang berlangsung sekarang adalah kabinet Reformasi yang dijalankan oleh presiden B.Y.Habibie.

(c). Permainan Pengulangan Pesan.

Dua siswa yang agak pandai diminta maju ke depan kelas dan berdiri agak berjauhan. Kepada siswa nomor satu diberikan tugas menceritakan sesuatu secara bebas sesuai pokok bahasan dan target pelajaran menurut apa yang dia ketahui saja kurang lebih 3-5 menit. Siswa nomor dua jangan diperhatikan dulu dan jangan diberi tahu tugasnya. Jelas siswa nomor satu bercerita, maka mintalah kepada siswa nomor dua menceritakan ulang apa yang diceritakan siswa nomor satu.