

BAB II

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA *STILL PICTURE*

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Dalam proses belajar mengajar sarana belajar sangat diperlukan karena dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indra, terutama pandangan dan pendengaran. Rangsangan dan pengalaman belajar siswa memperlancar interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Rangsangan dan kemampuan belajar siswa dapat ditinjau dalam bentuk media pengajaran.

Media merupakan komponen sangat penting dalam suatu proses komunikasi. Menurut Azhar Arshad (2013:3) Media berasal dari bahasa berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim. Sedangkan menurut widodo dan jasmadi (Rayandra Asyhar, 2012:5) ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yakni pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media. Dari pendapat tersebut bahwa media memiliki peranan penting, yaitu suatu saran atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.

2. Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat dan media. Dari bisa terlihat bahwa media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (Anitah, 2012:8) mengemukakan bahwa "media memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (software). Jadi media pembelajaran adalah suatu kegiatan yang oleh guru dalam penyampaian pesan dari suatu sumber terencana, sehingga belajar menjadi kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Menurut Sudirman (Musfiqon, 2012:26) guru dan media pembelajaran hendaknya bahu-membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa. Perhatian dan bimbingan secara individual dapat dilaksanakan oleh guru dengan baik sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas, menarik, dan teliti oleh media pembelajaran.

Sedangkan menurut Beni Agus Pribadi dan Fatah Syukur (Musfiqon, 2012:26) media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
- d. Semua indera siswa diaktifkan
- e. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitasnya.

Dengan demikian dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

B. Media Still Picture

1. Pengertian Media Still Picture

Menurut Gerlach dan Ely (Anitah, 2012:8) bahwa gambar mati atau gambar diam (*Still Picture*) adalah gambar tidak hanya bernilai seribu bahasa, tapi juga seribu tahun atau seribu mil. Melalui media gambar dapat ditunjukkan kepada pembelajar suatu tempat, orang dan segala sesuatu dari daerah yang jauh dari jangkauan pengalaman pembelajar sendiri. Gambar juga dapat memberikan gambaran dari waktu yang telah lalu atau potret masa yang akan datang.

Sedangkan menurut Asyhar (2012:47) media pandang diam (*Still Picture*) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya

menampilkan gambar diam(tidak bergerak/statis) pada layar. Misalnya foto, tulisan, gambar binatang atau gambaran alam semesta yang diproyeksikan dalam kegiatan pembelajaran. *Still Picture* yaitu potret yang diambil dari dalam berbagai objek atau pariwisata yang mungkin dapat diprentasikan melalui buku, film rangkai, film bingkai(slide) atau majalah /surat kabar.

Menurut Smaldino (Anitah, 2012:8) mengatakan bahwa gambar atau fotografi dapat memberikan gambaran tentang segala sesuatu. Seperti binatang, orang, tempat, atau peristiwa. Gambar diam yang pada umumnya digunakan dalam pembelajaran yaitu potret, kartu pos, ilustrasi dari buku, katalog, dan gambar cetak melalui gambar dapat diterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realitas. Edgar Dale (Anitah, 2012:8) mengemukakan bahwa gambar dapat mengalihkan pengalaman dari taraf dengan lambang kata- kata ke taraf yang lebih konkrit (pengalaman langsung).

Jadi media pembelajaran *Still Picture* adalah sebuah media pembelajaran yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak) pada umumnya ilustrasi dari buku melalui media gambar dapat diterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih realistik. Namun media *Still Picture* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan media *still picture* menurut Anita (2012:8) sebagai berikut:

Kelebihan:

- a. Dapat menerjemahkan ide-ide absrak kedalam bentuk yang

lebih nyata.

- b. Banyak tersedia dalam buku-buku.
- c. Sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan
- d. Relatif tidak mahal
- e. Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi.

Kelemahan:

- a. Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan dikelas yang besar
- b. Gambar mati adalah gambar dua dimensi. Untuk menunjukkan dimensi yang ketiga (kedalaman benda), harus digunakan satu seri gambar dari objek yang sama tetapi dari sisi yang berbeda.
- c. Tidak dapat menunjukkan gerak
- d. Pebelajar tidak selalu mengetahui bagaimana membaca (mengintreprestasi) gambar.

2. Langkah- langkah penggunaan media *still picture*

Dalam menggunakan media *still picture* pada pembelajaran ada langkah tersendiri dalam penggunaannya seperti yang diungkapkan dalam Putranto (2014:4) Adapun langkah- langkah dalam menggunakan media *still picture* pada pembelajaran sebagai berikut:

- a. Guru membuat rencana pembelajaran dan penentuan media yaitu media *Still Picture*
- b. Guru mempelajari materi yang akan disampaikan
- c. Guru menyiapkan media yang digunakan
- d. Guru menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran
- e. Guru menjelaskan setiap bagian- bagian dari media *still picture*
- f. Guru memberi kesempatan untuk siswa bertanya
- g. Guru memberi penguatan kepada siswa
- h. Guru meletakkan media ditempat yang terjangkau oleh siswa

3. Manfaat Gambar sebagai Media Visual

Adapun manfaat gambar sebagai media visual menurut Anita (2012:9) sebagai berikut:

- a. Menimbulkan daya tarik bagi pebelajar. Gambar dengan berbagai warna akan menarik dan membangkitkan minat serta perhatian siswa.
- b. Mempermudah pengertian pebelajar. Suatu penjelasan yang sifatnya abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga pebelajar lebih mudah memahami apa yang dimaksud.
- c. Menjelaskan bagian- bagian yang penting. Melalui gambar, dapat diperbesar bagian- bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati lebih jelas.
- d. Menyikat suatu uraian panjang. Uraian tersebut mungkin dapat ditunjukkan dengan gambar saja.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, baik berupa hasil yang dapat diukur secara langsung dengan menggunakan angka maupun hasil belajar yang dapat dilihat pada penerapannya dalam kehidupan sehari- hari. Dalam proses pembelajaran hasil belajar sangat berpengaruh demi mencapai tujuan tertentu.

Menurut Sudjana (2010: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Sedangkan menurut Benyamin S. Bloom (Zainal Arifin, 2009:21), hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkrit sampai dengan hal yang abstrak. Menurut Purwanto

(2010:33) mengatakan bahwa “ tes hasil belajar atau *achievement test* ialah tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya, atau dosen kepada mahasiswa dalam jangka waktu tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan atau ketampilan yang diwujudkan siswa dalam yang diwujudkan berupa nilai bertahap siswa dalam bidang studi tertentu. Dalam kaitanya dengan penelitian ini bahwa hasil belajar IPS Sejarah adalah nilai yang didapat siswa selama mengikuti pelajaran IPS Sejarah.

2. Macam – macam Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah merupakan tingkat kemampuan siswa yang dapat dikuasai dari materi yang diajarkan oleh guru yang mencakup tiga kemampuan yaitu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Sebagai mana menurut B.S Bloom (Sudjana, 2012:22-23) menguraikan tiga ranah tersebut sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah Psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotoris, yakni gerakan refleksi, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persektual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Diantaranya ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai

oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Selanjutnya jenis- jenis penilaian hasil belajar menurut sudjana (2009:5), yaitu:

- a. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada proses belajar mengajar. Dengan penilaian formatif diharapkan guru dapat memperbaiki program pengajaran dan strategi pelaksanaannya.
- b. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuan adalah melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh para siswa. Penilaian berorientasi kepada produk bukan kepada proses.
- c. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (remedial teaching), menemukan kasus-kasus, dan lain-lain. Soal –soal tentunya disusun agar dapat ditemukan jenis kesulitan belajar yang dihadapi oleh para siswa.
- d. Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- e. Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Dengan perkataan lain, penilaian yang berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

Berdasarkan pendapat di atas yang menjadi penilaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah penggunaan formatif, yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan satuan pelajaran yang termuat dalam tujuan pengajaran.

Sehubungan dengan hasil belajar tersebut menurut Bloom, karthwohl, dan maria (Rusman, 2011:171) klasifikasi tujuan terdiri dari tiga domain

atau skema, yaitu domain kognitif, domain afektif, domain psikomotorik.

Untuk lebih jelasnya klasifikasi tujuan kognitif, afektif dan psikomotorik

dengan rincian sebagai berikut:

a. Ranah kognitif meliputi:

1) Pengetahuan

Yaitu mengingat hal-hal yang spesifik, metode dan struktur yang sederhana.

2) Pemahaman

Yaitu pemahaman tipe yang tidak termasuk kemampuan untuk melihat atau memahami implikasi secara penuh.

3) Aplikasi

Yaitu kemampuan untuk menggunakan generalisasi atau aturan dalam situasi tertentu.

4) Analisis

Yaitu kemampuan untuk memisahkan atau mengurai sebuah sistem hubungan pada susunan yang terorganisasi secara hierarkis dari setiap komponen.

5) Sintesis

Yaitu kemampuan untuk menyusun dan mengkombinasikan sejumlah elemen yang tidak terstruktur pada keseluruhan organisasi

6) Evaluasi

Yaitu penilaian terhadap materi, metode, dan lain-lain dengan menggunakan kriteria tertentu

b. Ranah afektif

1) Penerimaan

Yaitu sensitivitas terhadap fenomena tertentu.

2) Responding

Yaitu perhatian yang aktif terhadap fenomena, merefleksikan minat tanpa komitmen.

3) Penilaian

Yaitu persepsi terhadap kebaikan atau nilai dalam sebuah fenomena .

4) Pengorganisasian

Yaitu penyusunan nilai pada sistem organisasi.

5) Karakteristik

Yaitu pengembangan dan internalisasi dari tingkatan organisasi terhadap representasi filosofis kehidupan secara luas.

c. Ranah Psikomotorik

1) Persepsi

Yaitu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan dan mendiskriminasikan.

- 2) Kesiapan
Yaitu melakukan konsentrasi dan menyiapkan diri secara fisik.
- 3) Peniruan atau Gerak Terbimbing
Yaitu dasar permulaan dari penguasaan keterampilan, peniruan contoh.
- 4) Gerak Mekanis
Yaitu keterampilan dan pengulangan kembali urutan fenomena sebagai bagian dari usaha sadar yang berpegang pada pola.
- 5) Gerakan Respons Kompleks
Yaitu berketerampilan secara luwes, supel, lancar, gesit dan lincah.
- 6) Penyesuaian Pola
Yaitu penyempurnaan keterampilan, menyesuaikan diri, melakukan gerakan variasi, meskipun pengembangan berikutnya masih memungkinkan untuk diubah. Rusman (2011:173)

Dari penjelasan ketiga ranah di atas, maka dapat digunakan dalam hasil belajar ini adalah ranah kognitifnya yang mana untuk mengetahui, seberapa besar kemampuan siswa dalam tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4).

3. Pengukuran Hasil Belajar

Penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam penelitian ini dilihat sejauh mana keefektifan dan efesienya dalam mencapai tujuan pengajaran atau perubahan tingkah laku siswa. Oleh sebab itu, penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil merupakan akibat dari proses.

Sejalan dengan pengertian di atas, menurut Nana Sudjana (2012:3-4) penilaian berfungsi sebagai berikut:

- a. Alat untuk mengetahui tercapainya tidaknya tujuan intruksional.

Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional.

- b. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dan lain-lain.
- c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

Berdasarkan pendapat diatas maka sangat penting diadakan evaluasi atau penilaian untuk mengetahui kemampuan siswa dan sejauh mana kemampuan guru didalam proses belajar mengajar. Orang tua pun mendapatkan laporan tersebut agar mengetahui hasil belajar anak disekolah.

4. Faktor- faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu faktor intern dan ekstern. Menurut Slameton (2010:54) faktor- faktor yang mempegaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua yaitu:

a. Faktor Intern

Faktor intern terdiri dari tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor Jasmaniah
 - a) Faktor kesehatan
 - b) Cacat Tubuh
- 2) Faktor Psikologis

Faktor yang tergolong kedalam faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a) Intelegens
- b) Perhatian
- c) Minat
- d) Bakat
- e) Motif
- f) Kematangan
- g) Kesiapan

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu : faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

1) Faktor keluarga

- a) Cara orang tua mendidik
- b) Relasi antar anggota keluarga
- c) Keadaan ekonomi keluarga
- d) Pengertian orang tua
- e) Latar belakang kebudayaan

2) Faktor sekolah

- a) Metode mengajar
- b) Kurikulum
- c) Relasi siswa dengan siwa
- d) Alat pelajaran

3) Faktor masyarakat

- a) Kegiatan siswa dalam masyarakat
- b) Mass media
- c) Teman bergaul
- d) Bentuk kehidupan masyarakat

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, faktor intern merupakan faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi proses dan keberhasilan dalam belajar sedangkan faktor ekstern merupakan faktor dari luar diri siswa yang mempengaruhi proses dan keberhasilan dalam belajar.

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan pemahaman, dan kemampuan analisis

terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan demikian mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, kompeherensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan dimasyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Menurut Sapriya (2009:7) mengatakan bahwa “ IPS terpadu merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial lainnya”. Wahab (2008:21) menyatakan “IPS Terpadu adalah pengintegrasian antara dua atau lebih bidang kajian IPS (Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi) secara tematik dalam suatu pembelajaran”. Sedangkan menurut Soemantri (2001:4) menjelaskan dan merumuskan tentang IPS di tingkat sekolah adalah”suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahauna Soaial adalah perpaduan dari beberapa bidang kajian ilmu sosial secara sistematis dan berimbang dalam suatu pembelajaran yang disajikan secara psikologis yang memiliki tujuan untuk bidang pendidikan.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pengajaran IPS dapat dirinci sebagai berikut menurut Mutakin (Trianto, 2007:128) sebagai berikut:

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dimasyarakat.
- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Sedangkan menurut L.H. Clark (Sapriya 2008) mengemukakan bahwa titik berat studi sosial adalah perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, serta manusia dengan kegiatan intraksi antar mereka, dan anak didik diinginkan agar dapat menjadi anggota yang produktif dan dapat memberikan andilnya dalam masyarakat. Dalam buku *Teaching Sosial studies* (1962) dari Departemen of Instruction Fairfax Country Schools Virginia, mengemukakan bahwa program studi sosial hendaknya menyajikan kesempatan yang banyak serta beraneka ragam untuk membentuk warga Negara yang efektif, termasuk kesadaran bahwa hak selalu disertai oleh kewajiban.

Tujuan pengajaran IPS di Indonesia, yang merupakan tujuan yang bersifat universal yang dapat berlaku bagi anak didik di negara manapun

di dunia ini. Selain tujuan yang umum itu, maka pada setiap Negara mempunyai tujuan khusus yang khas, berdasarkan filsafat, sejarah, watak dan keadaan geografis yang berbeda-beda. IPS di Indonesia merupakan wahana pencapaian tujuan pendidikan nasional. Yang harus dimiliki oleh anak didik yaitu: (a) Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (b) cerdas dan terampil, (c) berbudi pekerti yang luhur, (d) memiliki kepribadian yang kuat, dan (e) memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang tebal. Bagi bangsa Indonesia, karakteristik warganegara yang baik tentu saja harus mengacu kepada dasar Negara yaitu Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Secara khusus tujuan pengajaran IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen seperti berikut:

- a. Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang.
- b. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skill*) untuk mencari dan mengolah informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (*values*) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial.

Keempat tujuan tersebut tidak terpisahkan atau berdiri sendiri, melainkan merupakan kesatuan dan saling berhubungan. Keempat tujuan

tersebut sesuai dengan perkembangan pendidikan IPS sampai pada saat sekarang.

3. Karakteristik Pembelajaran IPS

Tuntutan masyarakat dan bangsa terhadap pendidikan akan senantiasa mengalami perubahan dan perkembangan dari waktu- ke waktu. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru profesional adalah kemampuan dalam mengorganisir materi pembelajaran. Untuk melakukan tugas tersebut, guru hendaknya memiliki terampilan bagaimana merencanakan pembelajaran tersebut sesuai dengan karakteristik bahan materi pembelajaran disamping karakteristik siswa, kondisi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya.

Menurut depdikbut (Trianto, 2012:61) karakteristik pembelajaran ips sebagai suatu proses pembelajaran mempunyai empat karakteristik yaitu: (1) Holistik, (2) bermakna, (3) otentik, (4) aktif.

1) Holistik

Suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran IPS diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkontak- kontak.

Pembelajaran IPS memungkinkan siswa untuk memahami suatu fenomena dari segala sisi. Hal ini akan membuat siswa menjadi lebih arif dan bijaksana didalam menyikapi kejadian yang ada didepan mereka.

2) Bermakna

Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antara konsep-konsep yang berhubungan disebut skemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Rujukan yang nyata dari segala konsep yang diperoleh, dan keterkaitannya dengan konsep-konsep lainnya akan menambah kebermaknaan konsep yang dipelajari. Selanjutnya hal ini akan mengakibatkan pembelajara yang fungsional. Siswa mampu menerapkan perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam kehidupannya.

3) Otentik

Pembelajaran IPS memungkinkan siswa memahami langsung prinsip dan konsep yang ingin dipeajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan guru. Informasi dan pengetahuan yang diperoleh sifatnya menjadi lebih otentik. Guru lebih banyak bersifat sebagai fasilitator, sedangkan siswa bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pengetahuan. Guru memberikan bimbingan kearah mana yang akan dilalui dan Memberikan fasilitas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4) Aktif

Pembelajaran IPS menekankan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun

emosional guna tercapai hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat dan kemampuan siswa sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar. Dengan demikian pembelajaran IPS bukan semata-mata merancang aktifitas-aktifitas dari masing-masing mata pelajaran yang saling terkait. Pembelajaran IPS berdasarkan dengan melihat aspek-aspek kurikulum yang bisa dipelajari secara bersama melalui pengembangan tema pembelajaran.

