

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam Bab II secara umum ada dua aspek yang akan dikaji untuk mendukung terhadap masalah pokok dalam penelitian ini yaitu teori belajar pengalaman (*experiential learning*) oleh Carl Rogers dan teori belajar humanistik dari Abraham Maslow. Selain itu akan dikaji pula karakteristik dan peran pembelajaran konstruktivistik yang mendukung terhadap keterampilan peserta didik dalam menggali dan merefleksikan pengalaman menjadi sumber pembelajaran.

### A. Teori Belajar Pengalaman (*Experiential Learning*)

#### 1. Pengertian

Model pembelajaran berbasis pengalaman merupakan belajar sebagai suatu proses mengkonstruksi pengetahuan melalui transformasi pengalaman. Menurut Roger yang dikutip oleh Smith bahwa :

“belajar dari pengalaman mencakup keterkaitan antara berbuat dan berpikir. Jika seseorang terlibat aktif dalam proses belajar maka orang itu akan belajar jauh lebih baik. Hal ini dikarenakan dalam proses belajar tersebut pembelajar secara aktif berpikir tentang apa yang dipelajari dan kemudian bagaimana menerapkan apa yang telah dipelajari dalam situasi nyata”. (<http://www.infred.org/thinkers/et-rogers.htm#intro>, diunduh 3 Maret 2010)

Pengertian pendidikan humanistik yang cukup beragam membuat batasan-batasan aplikasinya dalam dunia pendidikan mengundang berbagai macam pengertian sehingga perlu adanya satu pengertian yang disepakati mengenai kata humanistik dalam pendidikan. Dalam artikel “*What is Humanistik Education?*” Krischenbaum menyatakan bahwa “*sekolah, kelas, atau guru dapat dikatakan bersifat humanistik dalam beberapa kriteria*”. ([www.ryanbannerman.com](http://www.ryanbannerman.com) diunduh 3 Maret 2010). Hal ini menunjukkan bahwa ada beberapa tipe pendekatan

humanistik dalam pendidikan. Ide mengenai pendekatan-pendekatan ini terangkum dalam psikologi humanistik.

Menurut Maslow yang dikutip oleh Ricketts dalam artikel *Some Educational Implications of The Humanistic Psychologist*, yang terpenting dalam melihat manusia adalah potensi yang dimilikinya.

Humanistik lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia daripada terfokus pada “ketidaknormalan” atau “sakit” seperti yang dilihat oleh teori psikoanalisa Freud. Pendekatan ini melihat kejadian setelah “sakit” tersebut sembuh, yaitu bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan hal-hal yang positif. Kemampuan bertindak positif ini yang disebut sebagai potensi manusia oleh para pendidik yang beraliran humanistik yang memfokuskan penganjarannya pada kemampuan dirinya. (<http://www.teambuilding.guru.com>, diunduh 3 April 2009)

Kemampuan positif di sini erat kaitannya dengan pengembangan emosi positif yang terdapat dalam domain afektif, misalnya ketrampilan membangun dan menjaga hubungan yang hangat dengan orang lain, bagaimana mengajarkan kepercayaan, penerimaan, keasadaran, memahami perasaan orang lain, kejujuran interpersonal, dan pengetahuan interpersonal lainnya. Intinya adalah meningkatkan kualitas keterampilan interpersonal dalam kehidupan sehari-hari.

Selain menitik beratkan pada hubungan interpersonal, para pendidik yang beraliran humanistik juga mencoba untuk membuat pembelajaran yang membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat, berimajinasi, mempunyai pengalaman, berintuisi, merasakan, dan berfantasi. Pendidik humanistik mencoba untuk melihat dalam spektrum yang luas mengenai perilaku manusia. Seberapa banyak hal yang bisa dilakukan manusia dan bagaimana dapat membantu mereka untuk melakukan hal-hal tersebut dengan lebih baik.

Melihat hal-hal yang diusahakan oleh para pendidik humanistik, tampak pendekatan ini mengedepankan pentingnya emosi dalam dunia pendidikan. Freudian melihat emosi sebagai hal yang mengganggu perkembangan, sementara humanistik melihat keuntungan pendidikan emosi. Jadi bisa dikatakan bahwa emosi adalah karakteristik yang sangat kuat yang nampak dari para pendidik beraliran humanistik. Karena berpikir dan merasakan saling beriringan, mengabaikan pendidikan emosi sama dengan mengabaikan salah satu potensi terbesar manusia. Kita dapat belajar menggunakan emosi kita dan mendapat keuntungan dari pendekatan humanistik ini sama seperti yang kita dapatkan dari pendidikan yang menitikberatkan kognisi.

Berbeda dengan behaviorisme yang melihat motivasi manusia sebagai suatu usaha untuk memenuhi kebutuhan fisiologis manusia atau dengan Freudian yang melihat motivasi sebagai berbagai macam kebutuhan seksual, humanistik melihat perilaku manusia sebagai campuran antara motivasi yang lebih rendah atau lebih tinggi. Hal ini memunculkan salah satu ciri utama pendekatan humanistik, yaitu bahwa yang dilihat adalah perilaku manusia, bukan spesies lain. Akan sangat jelas perbedaan antara motivasi manusia dan motivasi yang dimiliki binatang. Hirarki kebutuhan motivasi Maslow menggambarkan motivasi manusia yang berkeinginan untuk bersama manusia lain, berkompetensi, dikenali, aktualisasi diri sekaligus juga menggambarkan motivasi dalam level yang lebih rendah seperti kebutuhan fisiologis dan keamanan.

Menurut aliran humanistik, para pendidik sebaiknya melihat kebutuhan yang lebih tinggi dan merencanakan pendidikan dan kurikulum untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan ini. Beberapa psikolog humanistik melihat bahwa manusia

mempunyai keinginan alami untuk berkembang lebih baik dan juga belajar. Jadi sekoah harus berhati-hati supaya tidak membunuh insting ini dengan memaksakan anak belajar sesuatu sebelum siap. Jadi bukan hal yang benar apabila anak dipaksa untuk belajar sesuatu sebelum mereka siap secara fisiologis dan juga punya keinginan. Dalam hal ini peran guru adalah sebagai fasilitator yang membantu peserta didik untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang lebih tinggi, bukan sebagai konselor seperti dalam Freudian ataupun pengelola perilaku seperti pada behaviorisme.

Secara singkatnya, pendekatan humanistik dalam pendidikan menekankan pada perkembangan positif. Suatu pendekatan yang berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut. Hal ini mencakup kemampuan interpersonal sosial dan metode untuk pengembangan diri yang ditujukan untuk memperkaya diri, menikmati keberadaan hidup dan juga masyarakat. Keterampilan atau kemampuan membangun diri secara positif ini menjadi sangat penting dalam pendidikan karena keterkaitannya dengan keberhasilan akademik.

Dalam teori belajar humanistik, belajar dianggap berhasil jika si pebelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Peserta didik dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Tujuan utama para pendidik adalah membantu setiap peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal

diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka.

Rogers meyakini adanya kekuatan yang tumbuh pada semua orang yang mendorong orang untuk semakin kompleks, ekspansi, sosial, otonom, dan secara keseluruhan semakin menuju aktualisasi diri (*fully functioning person*). Ada lima ciri kepribadian yang berfungsi sepenuhnya:

a. Terbuka untuk mengalami (*openness to experience*)

Orang yang terbuka untuk mengalami mampu mendengar dirinya sendiri, merasakan mendalam, baik emosional maupun kognitif tanpa merasa terancam. Mendengar orang membual menimbulkan rasa muak tanpa harus diikuti perbuatan untuk melampiaskan rasa muak tersebut.

b. Hidup menjadi (*existential living*).

Kecenderungan untuk hidup sepenuhnya dan seberisi mungkin pada setiap eksistensi. Disini orang menjadi fleksibel, *adaptable*, toleran, dan spontan.

c. Keyakinan organismik (*organismic trusting*)

Orang mengambil keputusan berdasarkan pengalaman organismiknya sendiri, mengerjakan apa yang dirasanya benar sebagai bukti kompetensi dan keyakinannya untuk mengarahkan tingkah laku. Orang mampu memakai perasaan yang terdalam sebagai sumber utama membuat keputusan.

d. Pengalaman kebebasan (*experiential freedom*).

Pengalaman hidup bebas dengan cara yang diinginkan sendiri tanpa perasan tertekan atau terhambat akan berdampak pada orang itu melihat banyak pilihan hidup dan merasa mampu mengerjakan apa yang ingin dikerjakannya.

e. Kreatifitas (*creativity*)

Merupakan kemasakan psikologik yang optimal. Orang dengan *good life* kemungkinan besar memunculkan produk kreatif dan hidup kreatif.

Seperti disebutkan di atas, bahwa Rogers menolak psikoanalisis Freud dan behavioris dalam teorinya, sehingga terapi yang digunakannya juga berbeda. Rogers tidak mempermasalahkan bagaimana klien menjadi seperti ini, namun lebih menekankan bagaimana klien akan berubah. Terapis hanya menolong dan mengarahkan klien dan yang melakukan perubahan adalah klien itu sendiri. Itulah sebabnya teori Rogers disebut sebagai *person-centered theory*.

Atherton (2002) mengemukakan bahwa :

dalam konteks belajar pembelajaran berbasis pengalaman dapat dideskripsikan sebagai proses pengalaman si pebelajar direfleksikan secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan serta sikap. (<http://www.dmu.ac.uk/jamesa/learning/experience.html>, diunduh 3 Maret 2010)

Pembelajaran berbasis pengalaman adalah proses belajar secara induktif, berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada aktivitas refleksi secara personal tentang suatu pengalaman dan memformulasikan rencana untuk menerapkan apa yang telah diperoleh dari pengalaman dalam konteks situasi yang lain adalah faktor kritis dalam menjaga efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman. Pembelajaran berbasis pengalaman terjadi ketika peserta didik, berpartisipasi dalam suatu aktivitas, menyelidiki secara kritis aktivitas pengalaman untuk diklarifikasi, menarik pemahaman yang berguna dari analisis terhadap pengalaman yang diperoleh, dan (d) menggunakan pengalaman yang telah diperoleh untuk bekerja pada situasi yang baru.

## 2. Karakteristik

Kolb (1994:89) mengemukakan bahwa “model pembelajaran berbasis pengalaman memiliki empat tahapan yakni: (a) pengalaman konkret (*concrete experience*), (b) refleksi observasi (*reflective observation*), (c) konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan (d) eksperimen (*experiment*)”. Keempat tahapan ini membentuk sebuah siklus. Siklus belajar menurut pembelajaran berbasis pengalaman dimulai dari sebuah pengalaman konkret dilanjutkan dengan proses refleksi dan observasi terhadap pengalaman tersebut. Hasil refleksi ini akan diasimilasi/diakomodasi dalam struktur kognitif (konseptualisasi abstrak) dan selanjutnya dirumuskan suatu hipotesis baru untuk diuji kembali pada situasi baru (eksperimen). Hasil dari tahap eksperimen akan menuntun kembali peserta didik menuju tahap pengalaman konkret.

- a. Pengalaman konkret, pada tahap ini peserta didik disediakan aktivitas yang mendorong mereka melakukan aktivitasnya. Aktivitas ini bisa berangkat dari suatu pengalaman yang pernah dialami sebelumnya baik formal maupun informal atau situasi yang realistik. Aktivitas yang disediakan bisa di dalam ataupun di luar kelas dan dikerjakan oleh pribadi atau kelompok.
- b. Refleksi observasi, pada tahap ini peserta didik mengamati pengalaman dari aktivitasnya yang dilakukan dengan menggunakan panca indera maupun dengan bantuan alat peraga. Selanjutnya peserta didik merefleksikan pengalamannya dan dari hasil refleksi ini mereka menarik pelajaran. Dalam hal ini proses refleksi akan terjadi bila guru mampu mendorong peserta didik untuk mendeskripsikan kembali pengalaman yang diperolehnya, mengkomunikasikan kembali dan belajar dari pengalaman tersebut.

- c. Konseptualisasi abstrak, setelah melakukan observasi dan refleksi maka pada tahap konseptualisasi abstrak peserta didik mulai mencari alasan, hubungan timbal balik dari pengalaman yang diperolehnya. Selanjutnya peserta didik mulai mengkonseptualisasi suatu teori atau model dari pengalaman yang diperoleh dan mengintegrasikan dengan pengalaman sebelumnya. Pada tahap ini dapat ditentukan apakah terjadi pemahaman baru atau proses belajar pada diri peserta didik atau tidak. Jika terjadi proses belajar, maka peserta didik akan mampu mengungkapkan aturan-aturan umum untuk mendeskripsikan pengalaman tersebut. Peserta didik menggunakan pemahaman dan teori yang ada untuk menarik simpulan terhadap pengalaman yang diperoleh, dan peserta didik mampu menerapkan teori yang terabstraksi untuk menjelaskan pengalaman tersebut.
- d. Eksperimen aktif, pada tahap ini peserta didik mencoba merencanakan bagaimana menguji kemampuan model atau teori untuk menjelaskan pengalaman baru yang akan diperoleh selanjutnya. Pada tahap eksperimen aktif akan terjadi proses belajar bermakna karena pengalaman yang diperoleh peserta didik sebelumnya dapat diterapkan pada pengalaman atau situasi problematika yang baru.

### **3. Peranan Experiential Learning dalam IPS**

*Experiential learning* sering kali diidentikkan dengan kegiatan *out bound*, yaitu pelatihan yang membawa peserta ke alam terbuka. Banyak metode yang digunakan di dalamnya mulai dari simulasi, demonstrasi, memecahkan masalah, observasi langsung, dan metode-metode lainnya. Pembelajaran yang dimaksudkan tersebut merupakan penyempitan dari makna *experiential learning* itu sendiri. Akan

tetapi, dalam hal ini metode yang ditekankan adalah metode observasi langsung, karena dalam kenyataannya pengalaman peserta didik selalu melalui tahap observasi. Jadi, dengan melakukan observasi langsung, peserta didik tersebut dapat memiliki pengalaman nyata mengenai apa yang sudah dialami. Dalam maknanya, experiential learning secara sederhana dapat diartikan sebagai pembelajaran melalui pengalaman. Hal tersebut, menjelaskan bahwa “setiap peserta didik diarahkan untuk belajar melalui proses mengalami sendiri sesuai dengan topik yang sedang dipelajarinya” (<http://adiesam.blogspot.com/2007/11/experiential-learning.html>).

Betapa tingginya nilai suatu pengalaman, hal tersebut akan memberikan sumbangsih bagi perkembangan jiwa anak sehingga pengalaman itu dijadikan sebagai model pembelajaran. Pembelajaran model ini menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dan dengan personalisasi yang kemudian di tuangkan melalui tulisan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2001: 222) bahwa :

pengajaran berdasarkan pengalaman memberi para peserta didik seperangkat atau serangkaian situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Cara ini mengarahkan para peserta didik dalam hal memperoleh lebih banyak pengalaman dengan cara keterlibatan secara aktif dan personal, dibandingkan dengan bila mereka hanya melihat materi atau konsep.

Dengan demikian, belajar berdasarkan pengalaman lebih terpusat pada pengalaman-pengalaman belajar peserta didik yang bersifat terbuka dan peserta didik mampu membimbing diri sendiri sehingga pengalaman tersebut bias dituangkan kedalam tulisan khususnya dalam menulis puisi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model *experiential learning* dapat membantu peserta didik dalam membangun

pengetahuannya sendiri. Tentunya sesuai dengan yang tercantum dalam kurikulum (Depdiknas, 2002:11) bahwa “peserta didik dapat menggunakan pengetahuan yang diperolehnya dari pengalaman yang dialaminya untuk membuat sebuah tulisan baru”. Peserta didik dapat memperoleh informasi tentang teori menulis yang dipelajarinya dari pengalaman yang dialaminya. Informasi yang diperoleh dari pengalaman sendiri pasti lebih baik dan lebih tahan lama.

Hal yang perlu diperhatikan dalam *experiental learning* seperti halnya model pembelajaran lainnya, guru harus memperbaiki prosedur agar pembelajarannya berjalan dengan baik. Hamalik (2001:213), mengungkapkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiental learning* adalah sebagai berikut:

- a. Guru merumuskan secara seksama suatu rencana pengalaman belajar yang bersifat terbuka (*open minded*) mengenai hasil yang potensial atau memiliki seperangkat hasil-hasil tertentu.
- b. Guru harus bisa memberikan rangsangan dan motivasi pengenalan terhadap pengalaman.
- c. Peserta didik dapat bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil/keseluruhan kelompok di dalam belajar berdasarkan pengalaman.
- d. Para peserta didik di tempatkan pada situasi-situasi nyata, maksudnya peserta didik mampu memecahkan masalah dan bukan dalam situasi pengganti.

Contohnya dalam kelompok kecil peserta didik membuat miniatur kota dengan menggunakan potongan-potongan kayu, bukan menceritakan cara membangun suatu miniatur kota.

- e. Peserta didik aktif berpartisipasi di dalam pengalaman yang tersedia, membuat keputusan sendiri, menerima konsekuensi berdasarkan keputusan tersebut.
- f. Keseluruhan kelas menyajikan pengalaman yang telah dituangkan ke dalam tulisan sehubungan dengan mata pelajaran tersebut untuk memperluas pengalaman belajar dan pemahaman peserta didik dalam melaksanakan pertemuan yang nantinya akan membahas bermacam pengalaman tersebut.

Selain beberapa hal yang harus diperhatikan dalam model pembelajaran *experiential learning* di atas, guru juga harus memperhatikan metode belajar melalui pengalaman ini, yaitu meliputi tiga hal di bawah ini.

- a. Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada aktivitas.
- b. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah proses belajar dan bukan hasil belajar.
- c. Guru dapat menggunakan strategi ini dengan baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *experiential learning* disusun dan dilaksanakan berangkat dari hal-hal yang dimiliki oleh peserta didik. Prinsip inipun berkaitan dengan pengalaman di dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan serta dalam cara-cara belajar yang biasa dilakukan oleh peserta didik.

Pendidikan yang bersifat humanistik memberi perhatian atas guru sebagai fasilitator. Berikut ini merupakan berbagai cara untuk memberi kemudahan belajar dan berbagai kualitas fasilitator. Ini merupakan ikhtisar yang sangat singkat dari beberapa petunjuk (Depdiknas, 2004:26)

- a. Fasilitator sebaiknya memberi perhatian kepada penciptaan suasana awal, situasi kelompok, atau pengalaman kelas.
- b. Fasilitator membantu untuk memperoleh dan memperjelas tujuan-tujuan perorangan di dalam kelas dan juga tujuan-tujuan kelompok yang bersifat umum.
- c. Dia mempercayai adanya keinginan dari masing-masing peserta didik untuk melaksanakan tujuan-tujuan yang bermakna bagi dirinya, sebagai kekuatan pendorong, yang tersembunyi di dalam belajar yang bermakna tadi.
- d. Dia mencoba mengatur dan menyediakan sumber-sumber untuk belajar yang paling luas dan mudah dimanfaatkan para peserta didik untuk membantu mencapai tujuan mereka.
- e. Dia menempatkan dirinya sendiri sebagai suatu sumber yang fleksibel untuk dapat dimanfaatkan oleh kelompok.
- f. Di dalam menanggapi ungkapan-ungkapan di dalam kelompok kelas, dan menerima baik isi yang bersifat intelektual dan sikap-sikap perasaan dan mencoba untuk menanggapi dengan cara yang sesuai, baik bagi individual ataupun bagi kelompok
- g. Bilamana cuaca penerima kelas telah mantap, fasilitator berangsur-angsur dapat berperan sebagai seorang peserta didik yang turut berpartisipasi, seorang anggota kelompok, dan turut menyatakan pendapatnya sebagai seorang individu, seperti peserta didik yang lain.
- h. Dia mengambil prakarsa untuk ikut serta dalam kelompok, perasaannya dan juga pikirannya dengan tidak menuntut dan juga tidak memaksakan, tetapi

sebagai suatu andil secara pribadi yang boleh saja digunakan atau ditolak oleh peserta didik

- i. Dia harus tetap waspada terhadap ungkapan-ungkapan yang menandakan adanya perasaan yang dalam dan kuat selama belajar
- j. Di dalam berperan sebagai seorang fasilitator, pimpinan harus mencoba untuk mengenali dan menerima keterbatasan-keterbatasannya sendiri.

Aplikasi teori pembelajaran ini lebih menunjuk pada jiwa atau spirit selama proses pembelajaran yang mewarnai metode-metode yang diterapkan. Peran guru dalam pembelajaran humanistik adalah menjadi fasilitator bagi para peserta didik untuk itu guru memberikan motivasi, kesadaran mengenai makna belajar dalam kehidupan peserta didik. Guru memfasilitasi pengalaman belajar kepada peserta didik dan mendampingi peserta didik untuk memperoleh tujuan pembelajaran.

Peserta didik berperan sebagai pelaku utama (*student center*) yang memaknai proses pengalaman belajarnya sendiri. Diharapkan peserta didik memahami potensi diri, mengembangkan potensi dirinya secara positif dan meminimalkan potensi diri yang bersifat negatif. Tujuan pembelajaran lebih kepada proses belajarnya daripada hasil belajar serta harapan yang ingin diraih adalah pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Peserta didik dapat menggunakan pengetahuan yang diperolehnya dari pengalaman yang dialaminya untuk membuat suatu pengetahuan baru.

Teroi pendukung untuk pembelajaran berbasis pengalaman ini antara lain adalah teori humanistik dari Maslow yang dikutip oleh Ricketts dalam artikel *Some Educational Implications of The Humanistic Psychologist*, bahwa “yang terpenting dalam melihat manusia adalah potensi yang dimilikinya. Humanistik

lebih melihat pada sisi perkembangan kepribadian manusia daripada terfokus pada hasil pemahaman yang diperoleh, sehingga diharapkan melalui pendidikan akan diperoleh suatu pengetahuan baru dari pengalaman sendiri”. Bukan karena diberikan oleh orang tua dan guru di ruang kelas seperti yang dilihat oleh teori psikoanalisa Freud. Pendekatan ini melihat suatu kejadian setelah “sakit” tersebut sembuh, yaitu bagaimana manusia membangun dirinya untuk melakukan hal-hal yang positif. Kemampuan bertindak positif ini yang disebut sebagai potensi manusia oleh para pendidik yang beraliran humanistik yang memfokuskan pengajarannya pada kemampuan dirinya.

Teori pendukung dari tujuan pembelajaran berbasis pengalaman juga disampaikan oleh Atherton (2002) yang mengemukakan bahwa :

dalam konteks belajar pembelajaran berbasis pengalaman dapat dideskripsikan sebagai proses pengalaman si pebelajar direfleksikan secara mendalam dan dari sini muncul pemahaman baru atau proses belajar. Pembelajaran berbasis pengalaman memanfaatkan pengalaman baru untuk membangun pemahaman dan transfer pengetahuan, keterampilan serta sikap. (<http://www.dmu.ac.uk/jamesa/learning/experience.html>. diunduh 3 Maret 2010)

Adapun proses yang umumnya dilalui dalam pembelajaran berbasis pengalaman adalah :

- a. Merumuskan tujuan belajar yang jelas.
- b. Mengusahakan partisipasi aktif peserta didik melalui kontrak belajar yang bersifat jelas, jujur dan positif.
- c. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan kesanggupan peserta didik untuk belajar atas inisiatif sendiri
- d. Mendorong peserta didik untuk peka berpikir kritis, memaknai proses pembelajaran secara mandiri

- e. Peserta didik di dorong untuk bebas mengemukakan pendapat, memilih pilihannya sendiri, melakukan apa yang diinginkan dan menanggung resiko dari perilaku yang ditunjukkan.
- f. Guru menerima peserta didik apa adanya, berusaha memahami jalan pikiran peserta didik, tidak menilai secara normatif tetapi mendorong peserta didik untuk bertanggungjawab atas resiko perbuatan atau proses belajarnya.
- g. Memberikan kesempatan peserta didik untuk maju sesuai dengan kecepatannya
- h. Evaluasi diberikan secara individual berdasarkan prestasi peserta didik
- i. Pembelajaran berdasarkan teori humanistik ini cocok untuk diterapkan pada materi-materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis terhadap fenomena sosial. Indikator dari keberhasilan aplikasi ini adalah peserta didik merasa senang bergairah, berinisiatif dalam belajar dan terjadi perubahan pola pikir, perilaku dan sikap atas kemauan sendiri.

## **B. Keterampilan Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS**

### **1. Pengertian**

Becker (1977) dan Gordon (1988) mengemukakan bahwa kemampuan dasar meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, sikap dan minat. McAshan (1981) merumuskan keterampilan dasar yang lebih terbatas dibandingkan pendapat kedua ahli tersebut, dan mengungkapkan bahwa kemampuan dasar disebutnya sebagai sebuah *kompetensi* dan memberikan makna sebagai berikut:

*Competency is knowledge, skills, and abilities that a person can learn and develop which become parts of his or her being to the extent that he or she can satisfactorily perform particular cognitive, affective and psychomotor behavior.*(<http://www.ELC.as.uk> diunduh 3 Maret 2010)

Pengertian yang dikemukakan Becker dan Gordon lebih luas dibandingkan apa yang dikembangkan dalam kurikulum karena keduanya mengemukakan adanya unsur minat dalam kompetensi. Jika aspek nilai dan sikap dianggap sudah dikembangkan oleh suatu kurikulum. Sayangnya aspek minat belum dikembangkan dalam kurikulum yang sekarang berlaku. Memang pengembangan aspek minat menghendaki kurikulum yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih sesuatu yang sesuai dengan dirinya, memilih nilai dan kegiatan yang menjadi perhatian, serta menentukan suatu kegiatan ekstra kurikulum yang dapat mengembangkan minat tersebut lebih lanjut.

Dalam dokumen kurikulum berbasis kompetensi Depdiknas. (2002:11) Balitbang mengganti istilah kemampuan/keterampilan dasar peserta didik dengan istilah kompetensi. Kompetensi dasar merupakan uraian kemampuan yang memadai atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap mengenai materi pokok, namun secara umum kompetensi ini dibagi menjadi *soft skill* dan *hard skill*.

## **2. Jenis-Jenis Keterampilan Dasar Peserta Didik**

Kurikulum menurut SK Mendiknas No. 232/U/2000 Pasal 1 butir 6 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaianya dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar di perguruan Tinggi.

Sedangkan yang dimaksud dengan kompetensi dalam SK Mendiknas No. 045/ U/ 2002, Ps. 21 adalah seperangkat tindakan cerdas, penuh tanggungjawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu. Jadi kurikulum berbasis kompetensi ialah kurikulum yang disusun berdasarkan atas elemen-elemen

kompetensi yang dapat menghantarkan peserta didik untuk mencapai kompetensi utama, kompetensi pendukung, dan kompetensi lain sebagai *a method of inquiry* yang diharapkan. Yang dimaksud dengan *method inquiry* diantaranya adalah suatu metode pembelajaran yang menumbuhkan hasrat besar untuk ingin tahu, meningkatkan kemampuan untuk menggunakan atribut kompetensi guna menentukan pilihan jalan kehidupan di masyarakat, meningkatkan cara belajar sepanjang hayat (*learning to learn* dan *learning throughout life*).

Dengan kata lain, kurikulum berbasis kompetensi adalah kurikulum yang menitikberatkan pada pencapaian kompetensi lulusan. Dalam taksonomi Bloom kompetensi terdiri dari kognitif meliputi pengetahuan, afektif meliputi sikap, nilai, minat, dan psikomotorik yang mencakup keterampilan.

Penerapan kurikulum berbasis kompetensi berpengaruh besar terhadap perubahan sistem belajar-mengajar, yang dulunya *teacher-centered* (berpusat pada guru), menjadi *student-centered* (berpusat pada peserta didik). Perubahan proses ini juga berpengaruh terhadap metode belajar mengajar. Diyakini bahwa metode belajar yang berpusat pada peserta didik lebih bisa mengembangkan *softskill* peserta didik. Oleh karena selain memperoleh *hard-skill* (kompetensi utama sesuai bidang ilmu), peserta didik juga akan terbiasa mengasah kemampuan lain yang dibutuhkan untuk mendukung kesuksesannya dalam menjalankan profesinya, yakni *softskill*.

Dalam kurikulum berbasis kompetensi pentingnya penguasaan *softskill* dan *hardskill* dibuktikan dengan penetapan pendidikan kecakapan hidup dalam pembelajaran. Didefinisikan bahwa seorang peserta didik memiliki beberapa kecakapan, yang harus mampu diimplementasikan dalam pembelajaran.

Konsep *softskill* dan *hardskill* dalam kurikulum berbasis kompetensi memiliki kesamaan konsep pendidikan kecakapan hidup. Konsep kecakapan hidup sejak lama menjadi perhatian para ahli dalam pengembangan kurikulum. Tyler (1947) dan Taba (1962) (dalam Hamalik, 2001:76) mengemukakan bahwa :

kecakapan hidup merupakan salah satu fokus analisis dalam pengembangan kurikulum pendidikan yang menekankan pada kecakapan hidup dan bekerja. Pengembangan kecakapan hidup itu mengedepankan aspek-aspek berikut: (1) kemampuan yang relevan untuk dikuasai peserta didik, (2) materi pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, (3) kegiatan pembelajaran dan kegiatan peserta didik untuk mencapai kompetensi, (4) fasilitas, alat dan sumber belajar yang memadai, dan (5) kemampuan-kemampuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan peserta didik.

Kecakapan hidup akan memiliki makna yang luas apabila kegiatan pembelajaran yang dirancang memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam membantu memecahkan problematika kehidupannya, serta mengatasi problematika hidup dan kehidupan yang dihadapi secara proaktif dan reaktif guna menemukan solusi dari permasalahannya

Banyak pendapat dan literatur yang mengemukakan bahwa pengertian kecakapan hidup bukan sekedar keterampilan untuk bekerja (*vokational*) tetapi memiliki makna yang lebih luas. WHO (1997) mendefinisikan bahwa :

kecakapan hidup sebagai keterampilan atau kemampuan untuk dapat beradaptasi dan berperilaku positif, yang memungkinkan seseorang mampu menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam kehidupan secara lebih efektif. Kecakapan hidup mencakup lima jenis, yaitu: (1) kecakapan mengenal diri, (2) kecakapan berpikir, (3) kecakapan sosial, (4) kecakapan akademik, dan (5) kecakapan kejuruan. (dalam Kasmadi, H. 2007:8)

Barrie Hopson dan Scally (1981) (dalam Isjoni, 2007:67) mengemukakan bahwa “kecakapan hidup merupakan pengembangan diri untuk bertahan hidup, tumbuh, dan berkembang, memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dan

berhubungan baik secara individu, kelompok maupun melalui sistem dalam menghadapi situasi tertentu”. Sementara Brodin (1989) mengartikan lebih sederhana yaitu bahwa :

kecakapan hidup merupakan interaksi dari berbagai pengetahuan dan kecakapan sehingga seseorang mampu hidup mandiri. Pengertian kecakapan hidup tidak semata-mata memiliki kemampuan tertentu (*vocational job*), namun juga memiliki kemampuan dasar pendukung secara fungsional seperti: membaca, menulis, dan berhitung, merumuskan dan memecahkan masalah, mengelola sumber daya, bekerja dalam kelompok, dan menggunakan teknologi (Depdiknas, 2002:36).

Dari pengertian di atas, dapat diartikan bahwa pendidikan kecakapan hidup merupakan kecakapan-kecakapan yang secara praksis dapat membekali peserta didik dalam mengatasi berbagai macam persoalan hidup dan kehidupan. Kecakapan itu menyangkut aspek pengetahuan, sikap yang di dalamnya termasuk fisik dan mental, serta kecakapan kejuruan yang berkaitan dengan pengembangan akhlak peserta didik sehingga mampu menghadapi tuntutan dan tantangan hidup dalam kehidupan.

Realitas menunjukkan bahwa ketercapaian hasil belajar baru dapat menggambarkan kualitas peserta didik dalam aspek kognitif dan belum dapat menunjukkan kualifikasi seseorang dalam bidang *softskill* atau disebut juga dengan keterampilan sosial. Berdasarkan hasil survey *National Association of Colleges and Employers (NACE), USA, 2002* (disurvei dari 457 pimpinan), ternyata hasil belajar peserta didik bukanlah hal yang dianggap penting dalam dunia nyata, jauh lebih penting adalah *softskill* yang antara lain adalah kemampuan komunikasi, kejujuran dan kerjasama, motivasi, kemampuan beradaptasi, kompetensi interpersonal lainnya, dengan orientasi nilai yang menjunjung kinerja yang efektif

(fk.umy.ac.id diunduh 5 Maret 2010). Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi MBA dunia yang dilakukan terhadap lulusan program MBA menyimpulkan bahwa *softskill* lebih berperan dalam peningkatan karir. Penelitian ini dilakukan tahun 2008 dan merupakan penelitian lanjutan yang dimulai sejak tahun 2006 (222.trainingjournal.com diunduh 5 Maret 2010) dari hasil survey, yang dilakukan Pusat Kurikulum Depdiknas terungkap bahwa kunci kesuksesan adalah 80% *mindset* dan 20% *technical skills*. (www.its.ac.id diunduh 5 Maret 2010).

Berdasarkan data yang diadopsi dari *Havard School of Bisnis*, kemampuan dan keterampilan yang diberikan di bangku pembelajaran, 90 persen adalah kemampuan teknis dan sisanya *soft skill*. Padahal, yang nantinya diperlukan untuk menghadapi dunia kerja yaitu hanya sekitar 15 persen kemampuan *hardskill*. Dari data tersebut, dapat ditarik benang merah bahwa dalam memasuki dunia kerja *soft skill*-lah yang mempunyai peran yang lebih dominan.

### **3. Pengalaman sebagai Basis Pembelajaran Konstruktivistik**

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Hal terpenting dalam teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, si belajarlh yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar peserta didik secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan peserta didik akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif peserta didik.

Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkrit di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada si pembelajar.

Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik menurut Supriatna, (2007:56) yaitu “mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam kontek yang relevan, mengutamakan proses, menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman”.

Hakikat pembelajaran konstruktivistik oleh Brooks & Brooks dalam Degeng (2002:76) mengatakan bahwa :

pengetahuan adalah non-objective, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkrit, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar berarti menata lingkungan agar si belajar termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan.

Atas dasar ini maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan tergantung pada pengalamannya, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikannya. Karena manusia belajar awalnya melalui apa yang dia dengar dan apa yang dia lihat. Apa yang kita lihat dan kita dengar akan berpengaruh terhadap pengetahuan yang kita miliki. Proses belajar akan efektif jika melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran individu yang belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Korte dalam Ahmet (1994:5), *in this day and age, when modern audio-visual media are coming to the fore to an increasing extent and in many form, a subject which still presents a real problem is teh extent to which these media can contribute to the communication of knowledge.*

Guru saat ini berada dalam puncak perubahan besar. Hanya dalam beberapa dekade kegiatan mengajar telah berubah dari hanya tergantung dengan tatap muka dan instruksi verbal, saat ini guru memerlukan pengetahuan tentang bagaimana menyeleksi dan menggunakan dengan tepat media komunikasi terbaru, agar dapat menjelaskan berbagai persoalan yang terjadi begitu cepat dengan menciptakan lingkungan komunikasi yang efektif dalam belajar.

#### **4. Jenis Lingkungan Belajar**

Berbagai jenis lingkungan di sekitar kita memungkinkan untuk digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran. Secara umum lingkungan dikategorikan ke dalam tiga macam menurut Solihatin (2007:69). yaitu: lingkungan sosial, lingkungan alam, lingkungan buatan.

##### *a. Lingkungan Sosial*

Lingkungan sosial sebagai sumber dan media pembelajaran, berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan masyarakat, seperti organisasi sosial,

adat kebiasaan, budaya, sistem nilai, sistem religius dan sebagainya. Karena berkaitan dengan kehidupan masyarakat, maka sering diistilahkan dengan sebutan studi masyarakat. Studi masyarakat adalah belajar tentang situasi, perilaku, maupun sistem sosial yang ada di lingkungan kita untuk dijadikan sebagai latihan dan pengalaman supaya dapat dijadikan bekal menjalani kehidupan.

#### *b. Lingkungan Alam*

Lingkungan alam berkenaan dengan segala sesuatu yang bersifat alamiah, seperti keadaan geografi, iklim, suhu udara, musim, tumbuhan, hewan, sumber daya alam, dan lain-lain. Aspek-aspek lingkungan alam dapat dipelajari secara langsung oleh peserta didik karena gejala alam yang terjadi relatif tetap.

Mempelajari lingkungan alam akan mendorong peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran secara faktual dan dapat menumbuhkan cinta terhadap alam sekitar, sehingga memunculkan kesadaran menjaga dan memelihara lingkungan.

#### *c. Lingkungan Buatan*

Lingkungan buatan merupakan lingkungan yang sengaja dibangun oleh manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Antara lain irigasi, bendungan, taman nasional, kebun binatang, perkebunan, pembangkit listrik dan lain-lain.

Berbagai jenis lingkungan yang disebutkan di atas, dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran. Guru harus pandai menentukan mana yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain itu penggunaan media lingkungan membutuhkan kreatifitas dan inisiatif guru, adanya kerja sama antara peserta didik, orang tua, serta lembaga-lembaga

masyarakat. Demikian juga penggunaan metoda yang akan dilakukan harus sesuai dengan tujuan dan kompetensi peserta didik. Untuk itu diperlukan metode yang tepat supaya lingkungan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Beberapa metoda pembelajaran menurut Nasution (2003:102) yang dapat dilaksanakan dalam menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran antara lain :

1) *Karyawisata*

Karyawisata dalam pengertian pendidikan adalah kunjungan peserta didik ke luar sekolah untuk mempelajari obyek tertentu sebagai bagian integral dari kegiatan kurikulum di sekolah. Contoh aplikasi karyawisata yang dapat dilakukan adalah:

- a) mempelajari proses sosial, berpartisipasi dalam masyarakat, menikmati keindahan alam, dan sebagainya,
- b) mempelajari masalah sosial, keluarga, hubungan antar kelompok, dan sebagainya,
- c) kegiatan wisata yang berguna bagi lapangan akademik, kesenian, sejarah dan lain-lain.

Dalam karyawisata tentunya perlu persiapan yang matang demi menghindari resiko yang terjadi. Kemudian setelah pelaksanaan harus diadakan tindak lanjut (*follow up*). Kegiatan tindak lanjut dilakukan di sekolah bisa berupa diskusi, pemaparan hasil, laporan karyawisata, maupun penilaian hasil kunjungan. Manfaat karyawisata:

- a) memberikan pengalaman langsung;

- b) mendorong belajar dengan pengamatan sendiri;
- c) memberikan pemahaman terhadap lingkungan sekitar;
- d) integrasi pelajaran di kelas dengan realita di masyarakat;
- e) memberikan motivasi untuk penelitian dan pemuan baru;
- f) memupuk rasa cinta terhadap alam sekitarnya.

## 2) *Survey Masyarakat*

Survey merupakan bagian dari studi deskriptif yang bertujuan untuk mencari kedudukan atau status fenomena dan menentukan kesamaan status dengan cara membandingkan dengan standar yang sudah ditentukan. Metode survey memerlukan kontak atau hubungan dengan objek belajar untuk membandingkan dengan standar tertentu. Metode survey memungkinkan melakukan komunikasi antara peserta didik dengan orang sebagai sumber. Dengan demikian maka teknik yang dapat digunakan adalah wawancara (*interview*) dan observasi.

Manfaat pelaksanaan survey masyarakat antara lain:

- a) memperoleh sendiri perihal kehidupan masyarakat,
- b) dapat melihat langsung proses yang terjadi dalam masyarakat,
- c) menyelidiki hubungan kemanusiaan, kecakapan social dan sebagainya,
- d) menambah kematangan dan pengalaman.

## 3) *Nara Sumber*

Metode dilakukan dengan cara mengundang manusia sebagai sumber (*personal resourch*) untuk menjelaskan mengenai keahliannya kepada peserta didik. Dengan istilah lain nara sumber adalah orang yang telah berpengalaman pada bidang tertentu dan berbagi dengan peserta didik. Misalnya mendatangkan dokter,

mendatangkan Badan Anti Narkoba, Kepolisian, Petugas KB, pengusaha sukses, pakar obat-obatan, dan lain-lain. Manfaat mengundang nara sumber antara lain:

- a) meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dari ahlinya,
- b) memperkaya dan memperjelas pengertian,
- c) menyadarkan dan membangkitkan minat,
- d) mengembangkan kepekaan terhadap hal tertentu,

#### *4) Pelayanan dan Pengabdian pada Masyarakat*

Teknik ini dilakukan apabila lembaga pendidikan melakukan suatu program yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik secara bersama-sama melakukan kegiatan memberikan bantuan, pelayanan, penyuluhan, partisipasi dalam masyarakat. Teknik ini akan sangat bermanfaat baik bagi para peserta didik, maupun masyarakat. Bagi peserta didik merupakan penerapan kecakapan berkaitan dengan belajarnya, bagi masyarakat merasa terbantu karena ikut kegiatan yang diprogramkan oleh masyarakat tersebut. Misal peserta didik membantu melayani posyandu, kebersihan lingkungan, gotong royong, perbaikan fisik maupun non fisik.

#### *5) Berkemah*

Berkemah termasuk kegiatan sekolah. Program ini dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mengikuti perkembangan masyarakat. Berkemah akan mengembangkan pemahaman terhadap benda-benda, peristiwa-peristiwa, lingkungan sosial, dan lingkungan alam yang kongkrit. Waktu berkemah dapat dilaksanakan selama 1 hari, 2 hari atau lebih.

Melalui program berkemah peserta didik dilatih untuk memiliki kemandirian, kreatifitas, kedisiplinan, kekuatan jasmani dan rohani, keberanian, dan

lain-lain. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam berkemah dilakukan dalam rangka belajar dengan kondisi yang menyenangkan dan memberikan motivasi.

#### 6) *Praktek Lapangan*

Praktek lapangan/kerja lapangan dilakukan oleh para peserta didik untuk memperoleh ketrampilan dan kecakapan khusus. Misalnya saja peserta didik SMK praktek pada perusahaan atau bengkel, praktek mengajar, praktek pembukuan atau praktek lainnya untuk melatih kemahiran dalam bidang-bidang tertentu sesuai dengan keahlian yang dipelajarinya.

Praktek lapangan akan terasa oleh para peserta didik karena memiliki 4 fase dalam tahapan belajar yaitu:

- a) individu memperoleh pengalaman langsung dan kongkrit,
- b) mengembangkan observasinya dan merefleksikannya,
- c) memberntuk generalisasi dan abstraksi.

### 5. Kemampuan Reflektif

Kemampuan reflektif sebagai hasil atau output dari pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini didasarkan pada konsep reflektif dari John Dewey dalam Boud, D. (1995:114) bahwa

berkenaan dengan kemampuan berfikir reflektif dan bersikap reflektif. Kemampuan berfikir reflektif terdiri atas lima komponen yaitu: (1) *recognize or felt difficulty/problem*, merasakan dan mengidentifikasi masalah; (2) *location and definition of the problem*, membatasi dan merumuskan masalah; (3) *suggestion of possible solution*, mengajukan beberapa kemungkinan alternatif solusi pemecahan masalah; (4) *rational elaboration of an idea*, mengembangkan ide untuk memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan; (5) *test and formation of conclusion*, melakukan tes untuk menguji solusi pemecahan masalah dan menggunakannya sebagai bahan pertimbangan membuat kesimpulan.

Sikap reflektif yang tidak dapat dilepaskan dari kemampuan berfikir reflektif, dikembangkan berdasarkan konsep awal dari Dewey yang telah diperluas dan diaplikasikan oleh beberapa praktisi di bidang pendidikan guru. Dalam artikel jurnal *Teaching and Teacher Education*, Kelly, C. (1997) mengemukakan bahwa :

mengembangkan tiga komponen sikap reflektif yaitu: (1) *open mindedness* atau keterbukaan, sebagai refleksi mengenai apa yang diketahui, dalam pembelajaran ada tiga pola dasar yaitu pola berfokus pada guru, peserta didik, dan inklusif; (2) *responsibility* atau tanggung jawab, sebagai sikap moral dan komitmen profesional berkenaan dengan dampak pembelajaran pada peserta didik saja, peserta didik dan guru, serta peserta didik, guru dan orang lainnya; (3) *wholeheartedness* atau kesungguhan dalam bertindak dan melaksanakan tugas, dengan cara pembelajaran langsung guru, proses interaktif, dan proses interaktif yang kompleks.

Model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan reflektif dikembangkan berdasarkan pendekatan filosofis konstruktivistik dan psikologi kognitif. Konstruktivistik dalam pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman (*experience is the only basis for knowledge and wisdom*), yang kemudian direorganisasi dan direkonstruksikan. Materi pelajaran harus memungkinkan peserta didik belajar bagaimana caranya belajar (*learning how to learn*) dalam bentuk studi kasus atau masalah yang perlu dan bermanfaat untuk dicari jalan ke luarnya (*problem solving learning*) melalui proses *inquiri discoveri*. Proses pembelajaran berpusat pada peserta didik dan keaktifan peserta didik, guru berperan sebagai fasilitator/mediator dan motivator yang menstimulus peserta didik untuk belajar sesuatu yang bermakna melalui pemahaman (*insight*).

Penilaian dilakukan selama dan akhir proses pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik membangun suatu pengetahuan atau konsep.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran reflektif dikembangkan berdasarkan konsep Frazee, W. (1997:31) bahwa :

berkenaan dengan konsep “*critical reflection*” yang terdiri dari tiga tahap/tingkat reflektif yaitu (1) *technical level*, refleksi dilakukan pada efisiensi aplikasi pengetahuan dalam bentuk cara atau teknik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan; (2) *contextual level*, refleksi dilakukan untuk menemukan keterkaitan antara situasi problematik dengan tindakan yang dilakukan melalui aplikasi teori sesuai dengan konteksnya; (3) *critical level*, refleksi dilakukan berdasarkan pertimbangan kritis, dan nilai-nilai moral/etis.

Teori belajar yang mendasari proses pembelajaran adalah teori belajar kognitif, salah satunya menurut ahli psikologis kognitif yaitu Jean Piaget. Menurut Piaget (dalam Nurhadi,2003:68) “perkembangan kognitif peserta didik SMA telah berada pada tahap berfikir formal (usia 14 tahun ke atas) yang berarti sudah mampu berfikir hipotesis, proporsional, reflektif, logis, sintesis, imajinatif, kombinasional, etis, dan verbal serta memahami operasi-operasi yang bersifat abstrak”. Pada tahap ini peserta didik dapat berfikir hipotesis yang memahami benda-benda dan kejadian-kejadian dengan kemungkinan yang tak terikat dan pengalaman langsung.

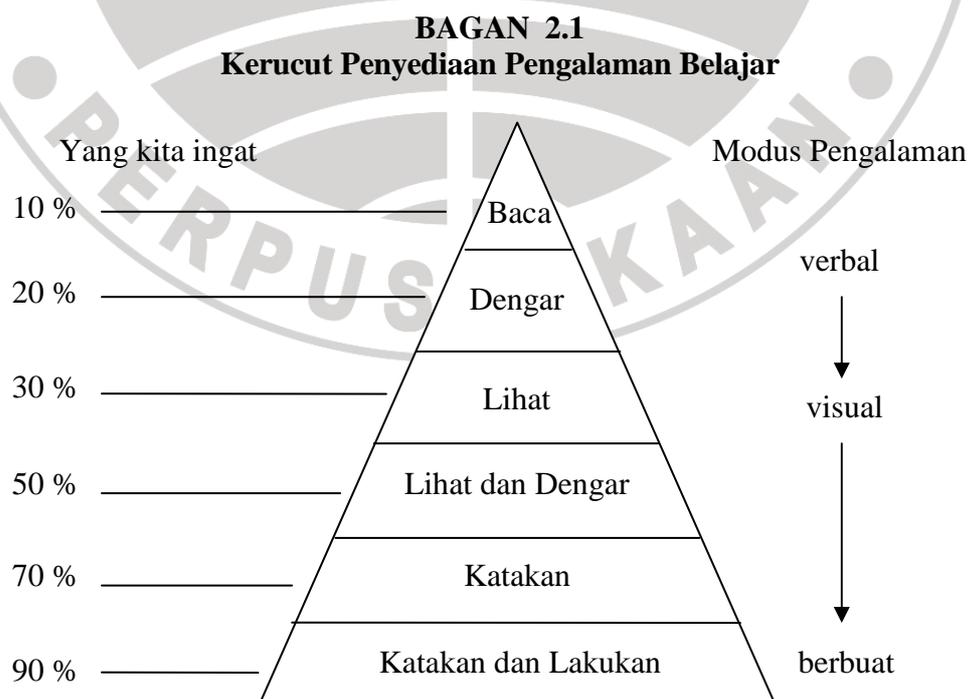
Teori Piaget tersebut menjelaskan bahwa seorang anak menjadi tahu dan memahami lingkungannya melalui jalan berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Sehingga proses belajar ditekankan pada perkembangan berfikir. Proses berfikir tersebut dalam perkembangannya dapat melalui proses asimilasi dan akomodasi. Dengan proses asimilasi, peserta didik mencoba memahami lingkungannya menggunakan struktur kognitif atau pengetahuan yang sudah ada tanpa mengadakan perubahan-perubahan. Melalui proses akomodasi, peserta didik mencoba memahami lingkungannya dengan terlebih dahulu memodifikasi struktur kognitif yang sudah ada untuk membentuk struktur kognitif baru berdasarkan

rangsangan yang diterimanya. Berdasarkan uraian di atas, jelaslah bahwa kemampuan seseorang untuk membangun pengetahuan dalam dirinya sangat dipengaruhi oleh faktor usia dan lingkungan.

Implikasi dalam pembelajaran di kelas seorang guru harus memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada peserta didik untuk berfikir dan menggunakan akalinya melalui kegiatan diskusi kelas, pemecahan soal-soal maupun bereksperimen. Menurut Bruner yang dikutip oleh Freist (1998:90) bahwa

yang terpenting dalam memperoleh pengetahuan adalah proses memperoleh pengetahuan tersebut bukan pada hasilnya. Dengan melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran berarti memberikan pengalaman langsung pada peserta didik untuk melakukan kegiatan ilmiah”.

Sehingga penyediaan pengalaman belajar bagi peserta didik harus melibatkan semua alat indera untuk berinteraksi dengan isi pembelajaran. Dari proses inilah pengetahuan dapat diperoleh peserta didik. Bentuk penyediaan pengalaman belajar dalam Freist (1998:96) dapat dilihat pada gambar berikut:



Dari bagan tersebut tampak bahwa peserta didik belajar 10% dari apa yang peserta didik baca, 20% dari apa yang peserta didik dengar, 50% dari apa yang peserta didik lihat dan dengar, dan dengan 70% dari apa yang peserta didik katakan serta 90% dari apa yang peserta didik katakan dan yang kita ingat baca dengar lihat dan dengar lihat katakan katakan dan lakukan 50%, 70%, 90% modus pengalaman verbal visual berbuat lakukan. Hal ini menunjukkan apabila pembelajaran dengan banyak ceramah peserta didik akan mengingat hanya 20% karena peserta didik hanya mendengarkan. Sebaliknya jika guru meminta peserta didik untuk melakukan sesuatu dan melaporkan maka mereka akan mengingat sebanyak 90%.

Proses peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar akan berlangsung efektif apabila peserta didik lebih menekankan pada belajar untuk mengetahui (*how to know*), belajar berkarya (*how to do*), belajar menjadi diri sendiri (*how to be*) dan belajar hidup bersama secara harmonis (*how to live together*). Dalam rangka memperoleh pengetahuan secara aktif, peserta didik dapat belajar secara sendiri maupun melalui kerjasama dengan melibatkan seluruh indera. Berdasarkan kondisi tersebut maka kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan harus menyediakan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik memiliki simpati, empati, dan toleransi pada orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam proses belajar terdapat perubahan-perubahan baik perubahan dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang diperoleh dari hasil pengalaman. Materi pengajaran IPS diangkat dari masalah yang dimunculkan oleh peserta didik, dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, serta dengan melalui berbagai strategi seperti *cooperative learning* dan *inquiry*, serta dengan

menggunakan model evaluasi yang dilakukan saat kegiatan berlangsung (*on going evaluation*).

Dalam pendekatan konstruktivistik proses belajar-mengajar dilakukan bersama-sama oleh guru dan peserta didik dengan produk kegiatan adalah membangun persepsi dan cara pandang peserta didik mengenai materi yang dipelajari, mengembangkan masalah baru, dan membangun konsep-konsep baru dengan menggunakan evaluasi yang dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung (*on going evaluation*). Dengan pengajaran ini, kualitas pengajaran dapat ditingkatkan, peserta didik dipandang sebagai individu yang mandiri yang memiliki potensi belajar dan pengembang ilmu. Apabila pendekatan itu digunakan maka guru IPS dapat memandang peserta didik sebagai rekan belajar dan pengembang ilmu sehingga akan tercipta hubungan yang kemitraan antara keduanya.

#### **6. Karakteristik Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman (*Konstruktivistik*) dalam IPS**

Secara historis konstruktivistik dalam pembelajaran IPS berakar pada jaman klasik Yunani terutama pada model dialog yang dikembangkan oleh Socrates dengan para murid-muridnya. Pada dialog tersebut, Socrates bertanya pada murid muridnya dan kemudian mereka menjawabnya sesuai dengan jenis pertanyaan yang diajukannya. Melalui pertanyaan-pertanyaan tersebut para murid Socrates mengkonstruksi jawaban sambil menyadari kelemahan-kelemahan dalam kemampuan pikir mereka (Russell, 2002:16). Kini, *Dialog Socrates*, atau lebih tepat disebut dengan teknik bertanya atau kegiatan tanya jawab antara guru dengan peserta didik masih merupakan sarana bagi guru yang akan mengembangkan

pembelajaran konstruktivistik guna menggali potensi belajar serta memfasilitasi berkembangnya pengalaman-pengalaman belajar yang baru. Dialog, teknik bertanya atau kegiatan tanya jawab seperti ini relevan dengan teknik bertanya serta model-model pertanyaan dalam pembelajaran IPS.

Pada abad ke-20, Jean Piaget dan John Dewey mengembangkan teori pendidikan dan perkembangan peserta didik (*childhood development and education*) atau yang dikenal dengan *progressive education* yang kemudian berpengaruh terhadap proses kelahiran aliran konstruktivistik dalam pembelajaran serta pengembangan kurikulum. Dalam teori yang dikembangkannya, Piaget meyakini bahwa manusia belajar melalui proses konstruksi satu struktur logika setelah struktur logika lain dicapainya. Maksudnya, manusia dapat mempelajari sesuatu yang baru setelah sesuatu yang lain dipelajarinya. Dia juga menyimpulkan bahwa kemampuan nalar anak dan cara pikirnya (*modes of thinking*) berbeda dengan cara pikir orang dewasa. Implikasi dari teori ini dan cara mengaplikasikannya telah melandasi bagi lahirnya aliran konstruktivisme dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran IPS.

Hampir sama dengan Piaget, Dewey mengembangkan teori yang dilandasi oleh keinginan agar pembelajaran dibangun melalui pengalaman nyata (*real experience*). Dewey dalam Rutgers (<http://www.discoverscience.rutgers.edu>) menyatakan: "*If you have doubts about how learning happens, engage in sustained inquiry: study, ponder, consider alternative possibilities and arrive at your belief grounded in evidence*". Jadi, inquiri merupakan salah satu kunci penting dalam membangun pembelajaran yang konstruktivistik.

Teori pembelajaran konstruktivistik semakin kuat setelah munculnya para pemikir dalam pendidikan, psikologi dan sosiologi yang mengembangkan perspektif baru dalam pembelajaran. Beberapa di antaranya adalah Lev Vygotsky, Jerome Bruner, and David Ausubel. Vygotsky melahirkan aspek sosial dalam pembelajaran ke dalam pembelajaran konstruktivistik. Selanjutnya, dia mengemukakan *the "zone of proximal learning," according to which students solve problems beyond their actual developmental level (but within their level of potential development) under adult guidance or in collaboration with more capable peers.* (<http://www.discoverscience.rutgers.edu>)

Sedangkan Bruner memelopori pentingnya perubahan kurikulum yang didasarkan atas pemikiran bahwa belajar merupakan proses yang aktif serta proses sosial dimana para peserta didik mengkonstruksi gagasan-gagasan atau konsep baru yang didasarkan atas pengetahuan yang telah dipelajarinya. Pembelajaran dengan menggunakan konsep yang diambil dari beberapa disiplin tertentu adalah relevan dengan pemikiran Bruner. Pemikiran ini adalah relevan dengan pembelajaran IPS tentang penggunaan konsep dalam pembelajaran.

Menurut Bruner, peserta didik menyeleksi dan mentransformasi informasi, mengkonstruksi hipotesis, dan mengambil keputusan yang didasarkan atas struktur kognitifnya. Struktur kognitif (*schema, mental models*) memberi makna (*meaning*) pada pengalaman dan memberi kesempatan pada individu pada pengalaman yang nyata. Sepanjang proses pembelajaran guru harus mendorong para peserta didik menemukan sesuatu materi yang bermakna bagi dirinya. Guru dan peserta didik harus terlibat secara aktif dalam proses dialog seperti halnya model *socratic learning*. Jadi tugas utama guru adalah menyajikan informasi untuk dipelajari lebih

lanjut dan disesuaikan dengan apa yang telah diketahui dan dialaminya. Kurikulum harus diorganisasi dalam pola spiral sehingga peserta didik secara terus-menerus membangun sesuatu yang telah dipelajarinya. Materi pembelajaran IPS dimulai dari lingkungan terdekat ke lingkungan yang lebih luas adalah relevan dengan pemikiran Bruner.

Terdapat tiga prinsip pembelajaran dalam pandangan Bruner (1983) dalam Supriatna (2007: 67), yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPS yaitu:

- a. Pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan peserta didik sehingga hal itu dapat mendorong untuk belajar.
- b. Pembelajaran harus terstruktur sehingga peserta didik bisa belajar dari hal-hal yang mudah kepada hal-hal yang lebih sulit.
- c. Pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan para peserta didik dapat melakukan eksplorasi sendiri dalam mengkonstruksi pengetahuannya.

Dalam beberapa hal, pemikiran yang dikutip di atas relevan dengan konstruksi pembelajaran IPS yang berorientasi pada masalah-masalah sosial yang sedang dihadapi para peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan di atas pembelajaran IPS dapat dimulai dari pengalaman dan konteks sosial materi yang akan dipelajari atau lebih khusus dapat berangkat dari pengalaman langsung para peserta didik. (Lee, 2005). Lebih lanjut, pemikiran Honebein (1996) di bawah ini dapat memberi landasan kuat dalam pembelajaran IPS yang bersifat konstruktivistik:

- a. mengembangkan pengalaman menjadi pengetahuan.
- b. mengembangkan pengalaman dengan beragam perspektif.

- c. mengembangkan pembelajaran dalam konteks nyata.
- d. mendorong terbentuknya rasa memiliki terhadap apa yang dipelajarinya.
- e. menempatkan proses belajar sebagai proses sosial.
- f. mendorong penggunaan beragam cara dalam belajar sesuai dengan kebiasaan masing-masing.
- g. mendorong kesadaran diri dalam proses mengkonstruksi pengetahuan.

#### **7. Mengembangkan Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman (*Konstruktivistik*) dalam IPS**

Dalam pembelajaran IPS di pendekatan konstruktivistik dapat dilakukan pada semua topik dan pokok bahasan. Namun demikian, ketika guru menggunakan pendekatan ini, mereka dapat membahas dan mengkaji topik yang dimunculkan oleh guru dan peserta didik saat kegiatan belajar berlangsung. Artinya, materi yang dibahas di kelas tidak harus selalu sama dengan apa yang telah direncanakan guru dalam rencana pelajaran atau program-program lainnya yang telah disusun sebelumnya.

Pendekatan konstruktivistik dapat digunakan oleh guru IPS dalam mengembangkan materi ajar di kelas. Selama ini pengajaran IPS di sekolah masih menggunakan pendekatan tradisional seperti ceramah, diskusi, dan lain-lain, serta lebih menekankan pada aspek-aspek kognitif dan mengabaikan keterampilan-keterampilan sosial. Konsekuensi dari metode tersebut adalah peserta didik merasa bosan terhadap materi pelajaran IPS dan dalam jangka panjang, tentu saja, akan terjadi penurunan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Demikian juga dalam evaluasi, sering kali hanya dilakukan pada saat akhir kegiatan dan tidak pernah dilaksanakan dalam proses. Model *portofolio* masih jarang digunakan. Model ini merupakan salah satu alat yang efektif untuk menilai keberhasilan belajar peserta didik yang secara komprehensif merekam hampir semua aspek KBM. Dalam mengevaluasi keberhasilan belajar, guru IPS di sekolah masih sering menggunakan alat test objektif dan dihimpun dalam bentuk Lembar Kerja Peserta didik (LKS). Alat ini dalam beberapa hal tidak memuaskan peserta didik sebab peserta didik hanya diminta menghafal dan mengingat fakta-fakta dengan ranah kognitif yang rendah.

Dalam pandangan Brooks and Brooks (1999) Supriatna (2007: 67) pendekatan konstruktivistik mengharuskan guru-guru IPS untuk melakukan hal-hal berikut ini: Pertama, mendorong dan menerima otonomi dan inisiatif peserta didik dalam mengembangkan materi pembelajaran. Kemandirian dan inisiatif itu akan mendorong peserta didik untuk menghubungkan gagasan dan konsep. Peserta didik yang berinisiatif untuk mengajukan pertanyaan dan mengemukakan isu-isu mengenai materi pelajaran dan kemudian mencobanya untuk menjawab sendiri pertanyaan itu serta menganalisisnya menjadikan dia sebagai pemecah masalah serta –lebih penting lagi– sebagai penganalisisnya. Peserta didik seperti itu dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mengembangkan materi pelajaran di dalam kelas yang melibatkan secara aktif semua peserta didik. Dalam pelajaran IPS pertanyaan-pertanyaan kritis dari peserta didik seperti, mengapa terjadi banjir di perkotaan; mengapa banyak pelanggaran terhadap aturan dan norma dalam kehidupan masyarakat; mengapa keadaan cuaca di dataran tinggi terasa dingin dan di pantai

terasa panas; dan lain-lain merupakan pertanyaan kritis yang dapat dikembangkan dalam materi pelajaran IPS yang konstruktivistik.

Kedua, menggunakan data mentah dan sumber utama (*primary resources*), untuk dikembangkan dan didiskusikan bersama-sama dengan peserta didik di kelas. Data-data atau angka-angka yang tercantum dalam monogram di kantor kelurahan atau kecamatan mengenai keadaan penduduk misalnya merupakan data utama. Data tersebut dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran IPS yang konstruktivistik melalui diskusi di kelas dan untuk membangun kemampuan peserta didik dalam membuat prediksi, analisis, dan kesimpulan berdasarkan kemampuan individual.

Ketiga, memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengembangkan klasifikasi, analisis, melakukan prediksi terhadap peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan menciptakan konsep-konsep baru. Sekali lagi bahwa analisis, interpretasi, prediksi, dan sintesa itu merupakan kegiatan mental yang membutuhkan kemampuan menghubungkan ke dalam teks dan konteks dan kemudian membentuk pemahaman. Pelajaran IPS yang penuh dengan cerita –baik yang disajikan dalam bentuk teks tertulis maupun lisan yang dibacakan oleh guru– merupakan materi yang baik untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menganalisis, menginterpretasi, memprediksi, mensintesa, dan membuat kesimpulan. Kata-kata yang sering kita dengar dan kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari mempengaruhi cara kita berpikir dan bertindak. Melalui kriteria yang dibacakan oleh guru di kelas, peserta didik dilatih untuk mengembangkan imajinasinya serta membuat prediksi terhadap apa yang akan terjadi kemudian. Pengalaman belajar peserta didik terhadap apa yang didengarnya itu merupakan

modal bagi dia untuk melakukan prediksi dan kesimpulan terhadap apa yang telah dipelajarinya.

Keempat, bersifat fleksibel terhadap response dan interpretasi peserta didik dalam masalah-masalah sosial, bersedia mengubah strategi pembelajaran yang tergantung pada minat peserta didik, serta mengubah isi pelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik. Ketika seorang guru IPS memfasilitasi minat peserta didik terhadap materi tertentu yang aktual tidak berarti guru tersebut meninggalkan rencana pelajaran dan kurikulum sepenuhnya. Dia masih tetap dapat mengembangkan materi pelajaran IPS seperti direncanakan dalam rencana pembelajaran. Sebagai contoh ketika guru akan menerangkan mengenai materi kenampakan lingkungan alam dan buatan di daerah dia masih bisa meneruskan materi tersebut. Akan tetapi, ketika di lingkungan mereka terjadi banjir maka materi tentang kenampakan lingkungan alam dan buatan di daerah itu dijelaskan dalam konteks materi yang direncanakan. Dengan mengembangkan konsep-konsep baru sesuai dengan konteks atau kejadian di lingkungan setempat sebenarnya guru telah bersifat fleksibel untuk menampung minat peserta didik pada masalah-masalah sehari-hari yang secara langsung dirasakan oleh peserta didik.

Kelima, memfasilitasi peserta didik untuk memahami konsep sambil mengembangkannya melalui dialog dengan peserta didik. Dalam mengembangkan materi pengajaran IPS yang konstruktivistik, guru IPS harus mampu mengurangi “jawaban paling benar” terhadap pertanyaan-pertanyaan peserta didik. Jawaban yang diberikan guru akan mendorong peserta didik untuk pasif dan tidak memberikan peluang bagi mereka untuk mengembangkan alternative jawaban terhadap pertanyaan atau isu yang muncul dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

Model latihan soal dalam lembar kerja peserta didik yang sifatnya test objektif dan hanya menghendaki jawaban tunggal juga tidak akan bermanfaat bagi pengajaran konstruktivistik. Model latihan tersebut cenderung membelenggu kreativitas berpikir peserta didik. Oleh karena itu, materi yang sifatnya pemahaman dan interpretatif dalam pengajaran IPS adalah sangat bermanfaat untuk melatih peserta didik berpikir kritis. Dialog terhadap pertanyaan dan terhadap jawaban peserta didik merupakan salah satu esensi dari pengajaran konstruktivistik.

Keenam, mengembangkan dialog antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan rekan-rekannya. Salah satu cara terbaik bagi peserta didik untuk mengubah dan memperkuat konsepsinya adalah melalui wacana (*discourse*) sosial. Memiliki kesempatan untuk menyajikan gagasan seseorang, seperti halnya kesempatan untuk mendengar dan merefleksikan gagasan terhadap orang lain, adalah merupakan hal yang sangat berharga. Keuntungan mengembangkan wacana dengan orang lain, terutama dengan teman sebaya, dapat memfasilitasi proses pembentukan makna. Dalam pengajaran tradisional, sebagian peserta didik sering kali dijejali dengan perbedaan “baik” dan “buruk” serta “benar” dan “salah” dan semuanya disajikan secara hitam putih. Konsekuensi dari penyajian seperti itu adalah peserta didik hanya belajar mengenai jawaban singkat dan hanya berbicara mengenai gagasan baik dan jawaban yang benar yang mungkin saja yang “baik” dan yang benar” tersebut adalah menurut standar guru.

Penyajian seperti itu jelas tidak mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman mengenai materi pelajaran. Sebaliknya, dengan dialog antara masyarakat kelas (guru dan peserta didik) akan tercipta pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Menurut hasil penelitian, pengalaman

pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) telah mampu meningkatkan daya tarik interpersonal di antara peserta didik yang semula memiliki prasangka kurang baik, dan pengalaman tersebut telah meningkatkan interaksi antar kelompok (etnik atau status sosial), baik dalam pengajaran di kelas maupun dalam hubungan sosial di luar kelas.

Ketujuh, menghindari penggunaan alat test untuk mengukur keberhasilan peserta didik. Evaluasi bersifat *on going*, dilakukan secara komprehensif, dan pertanyaan yang bersifat terbuka akan mendorong peserta didik untuk saling bertanya satu sama lain. Seorang guru IPS yang konstruktivistik adalah yang berusaha untuk menghindari penggunaan alat test sebagai satu-satunya alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan peserta didik. Jika seorang guru mengajukan pertanyaan dengan tujuan hanya memperoleh satu jawaban yang benar, bagaimana peserta didik dapat diharapkan mampu mengembangkan minat dan keterampilannya dalam menganalisis yang diperlukan untuk *inquiry*.

Kedelapan, mendorong peserta didik untuk membuat analisis dan elaborasi terhadap masalah-masalah kontroversial yang dihadapinya. Masalah-masalah kontroversial dalam pengajaran IPS seperti pentingnya mempertahankan hutan demi kelestarian alam serta pentingnya memanfaatkan hutan guna meningkatkan devisa (pendapatan) merupakan masalah menarik untuk didiskusikan. Apabila guru IPS memfasilitasi beragam pendapat mengenai isu kontroversial di atas maka dia telah mengembangkan pengajaran IPS yang konstruktivistik. Dalam pengajaran ini, peserta didik diajak untuk mengembangkan argumentasinya terhadap pilihan tentang mempertahankan hutan atau mengeksploitasi hutan. Dengan diberikannya kebebasan kepada mereka untuk mencari rujukan bacaan dan sumber lain maka

guru telah memfasilitasi keterampilan-keterampilan berpikir mereka, keterampilan menghargai pendapat orang lain serta suasana demokratis dalam kelas yang kelak berguna bagi kehidupannya di masyarakat. Perbedaan-perbedaan pendapat yang berkembang dalam kajian isu-isu kontroversial secara langsung dapat membangkitkan kemampuan berpikir peserta didik.

Kesembilan, memberi peluang kepada peserta didik untuk berpikir mengenai masalah yang dihadapi peserta didik. Konsepsi ini berkaitan dengan strategi bertanya yang sering dikembangkan oleh guru IPS. Ketika guru IPS mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, sebaiknya peserta didik diberi waktu untuk memikirkan jawaban dan seterusnya setiap jawaban peserta didik itu dihargai oleh guru. Model jawaban cepat yang dituntut oleh guru IPS dari para peserta didik ketika mereka mengajukan pertanyaan kepada para peserta didiknya tidak cocok lagi dikembangkan dalam pengajaran konstruktivistik. Model cepat-tepat yang lebih banyak mengukur kemampuan kognitif para peserta didik harus dihindari oleh guru IPS. Berikanlah waktu yang lebih banyak bagi peserta didik untuk mencari jawaban serta argumentasi mengenai pertanyaan atau masalah yang diajukan guru.

Kesepuluh, memberi peluang kepada peserta didik untuk membangun jaringan konsep serta membentuk metaphora. Guru IPS yang konstruktivistik mampu mengembangkan materi pelajaran melalui konsep-konsep yang saling berhubungan. Pengajaran konsep sangat berguna untuk meningkatkan pemahaman secara menyeluruh terhadap materi pembelajaran IPS. Melalui konsep-konsep yang saling berhubungan itu dapat dikembangkan methapora pada diri peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, tentu saja mengevaluasi keberhasilan belajar tidak hanya berdasarkan pada hasil test. Evaluasi harus dilakukan secara

menyeluruh meliputi berbagai aspek yang ditampilkan peserta didik saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Salah satu model evaluasi yang dapat digunakan adalah *portofolio*. *Portofolio* pada dasarnya merupakan dokumen guru yang dikumpulkan mengenai semua penampilan peserta didik yang menyangkut kemampuan dan keterampilan pengetahuan, partisipasi dalam KBM, sikap terhadap pelajaran, kemampuan *inquiry*, kooperasi dengan teman-teman di kelas, ketepatan waktu dalam mengumpulkan tugas, hasil tugas, dan lain-lain. Dengan model ini guru IPS dapat merekam semua aspek yang ditampilkan peserta didik sebagai hasil belajar. Berdasarkan semua rekaman tersebut, guru IPS dapat memberikan “kepuasan” kepada para peserta didiknya dalam “memberikan” nilai.

Dengan demikian dalam mengevaluasi keberhasilan belajar model konstruktivistik dalam pendidikan IPS, proses belajar nampaknya lebih penting daripada hasil. Guru IPS yang melakukan evaluasi proses belajar yang konstruktivistik dan dengan menggunakan portofolio harus mampu mencatat kemampuan dan keterampilan-keterampilan yang dikembangkan dalam KBM. Kemampuan-kemampuan dalam mengumpulkan informasi/data, mengolah informasi, memanfaatkan informasi untuk dirinya serta mengkomunikasikan hasil untuk berbagai keperluan harus dapat dikembangkan dan dievaluasi dalam pengajaran IPS yang bersifat konstruktivistik.

## **8. Implementasi Pembelajaran Berdasarkan Pengalaman sebagai Suatu Keterampilan Sosial**

Beberapa jenis keterampilan sosial yang harus dikembangkan oleh guru IPS dan pendekatan baru dalam mengajarkannya kepada para peserta didik di sekolah dasar. Keterampilan sosial perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPS karena

banyaknya masalah-masalah sosial yang dihadapi oleh para peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan masyarakat mudah ditemukan masalah sosial seperti kerusuhan sosial (masyarakat mudah terkena rumor karena tidak mempunyai keterampilan dalam mengolah informasi), pelanggaran lalu lintas (masyarakat tidak mematuhi aturan serta rambu-rambu lalu lintas), ketidakteraturan (orang tidak antri di tempat-tempat pelayanan umum), pencemaran lingkungan (orang membuang sampah/limbah sembarangan, merokok di tempat umum tertutup, toilet berfungsi sebagai tempat membuang sampah), konflik antar kelompok agama, etnis dan ras (masyarakat tidak memiliki keterampilan bekerjasama dan mereka memandang diri dan kelompoknya lebih penting dari golongan lain), konsumerisme (mengkonsumsi produk barang makanan melebihi kemampuan untuk memperolehnya), dan lain-lain. Masalah tersebut perlu dipecahkan antara lain dengan menyiapkan para peserta didik memiliki keterampilan sosial sebagai warga masyarakat.

Keterampilan sosial dalam mengenal bahasa-bahasa simbol (antara lain rambu-rambu lalu lintas dan simbol-simbol yang dipahami masyarakat global), antri di tempat-tempat umum, membuang sampah pada tempatnya, berkomunikasi dengan baik dengan orang lain, bekerjasama dengan kelompok yang majemuk, menjadi konsumen yang selektif, membuat keputusan, menggunakan sarana dan fasilitas umum, berpartisipasi sebagai warganegara, mengakui kemajemukan, menggali, mengolah dan memanfaatkan informasi untuk peningkatan diri seringkali diajarkan oleh guru-guru IPS di sekolah. Sesuai dengan tuntutan kurikulum, mereka lebih sering mengejar hasil belajar daripada proses dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut.

a. *Jenis-jenis keterampilan sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS*

Keterampilan sosial yang dapat dipraktekkan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari sebenarnya berhubungan dengan keterampilan intelektual atau kemampuan kognitifnya. Oleh karena itu, sering kali tidak bisa dibedakan dengan jelas antara keterampilan intelektual dengan keterampilan sosial. Misalnya, ketika peserta didik melakukan antri di depan layanan umum tidak hanya dia trampil menghargai hak orang lain dan berbuat atau bertindak tertib melainkan juga dia tahu bahwa bahwa hak orang lain itu harus dihargai dan hidup tertib itu bagian dari ciri warganegara yang baik. Dalam kurikulum pendidikan IPS di beberapa negara juga sering memasukkan berbagai jenis keterampilan sosial yang di dalamnya terdapat keterampilan intelektual.

Di Amerika Serikat, misalnya, melalui *Association for Supervision and Curriculum Development* (ASCD) telah dikembangkan rumusan keterampilan-keterampilan (*life skills*) yang harus dimiliki oleh para peserta didik. Keterampilan-keterampilan tersebut meliputi: 1) keterampilan berpikir dan bernalar (*thinking and reasoning*), 2) keterampilan bekerja dengan orang lain, 3) keterampilan pengendalian diri, dan 4) keterampilan dalam memanfaatkan peluang kerja. Empat keterampilan dasar tersebut memiliki beberapa rumusan khusus yang terkait dengan keterampilan sosial seperti: pemecahan konflik, bekerja sama dengan kelompok yang majemuk, mengambil dan mempertimbangkan resiko hidup, menggunakan informasi, keterampilan menggunakan uang secara efektif serta menggunakan keterampilan dasar agar dapat hidup bersama-sama dengan masyarakat. Keterampilan-keterampilan tersebut dapat dikembangkan dan dilatihkan melalui berbagai mata pelajaran termasuk IPS.

Di negara-negara yang berbudaya *anglo-saxon* lainnya seperti Inggris, Selandia Baru dan Australia rumusan keterampilan sosial yang harus dikembangkan di sekolah memiliki beberapa persamaan. Keterampilan tersebut meliputi: keterampilan memperoleh informasi, berkomunikasi, pengendalian diri, bekerjasama, menggunakan angka, memecahkan masalah serta keterampilan dalam membuat keputusan.

Rumusan keterampilan-keterampilan yang sama juga telah dikembangkan oleh *National Council for Social Studies* (1984) –yang dirujuk oleh pengembang IPS di beberapa negara– meliputi 1) keterampilan yang terkait dengan upaya memperoleh informasi yaitu keterampilan membaca, keterampilan belajar, keterampilan mencari informasi dan keterampilan dalam menggunakan alat-alat teknologi, 2) keterampilan dalam mengorganisasi dan menggunakan informasi (keterampilan intelektual dan keterampilan membuat keputusan) dan 3) keterampilan yang berkaitan dengan hubungan sosial serta partisipasi dalam masyarakat yang meliputi a) keterampilan diri yang sesuai dengan kemampuan dan bakat, b) keterampilan bekerja sama, c) berpartisipasi dalam masyarakat. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut nampaknya relevan untuk dikembangkan di sekolah-sekolah agar para peserta didik kelak dapat hidup sebagai warga dunia yang memiliki peran dalam masyarakatnya.

Australia secara spesifik telah merumuskan beberapa kompetensi atau keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik agar mereka dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat global. Kompetensi tersebut meliputi keterampilan dalam : 1) mengumpulkan, menganalisis dan mengolah informasi, 3) merencanakan dan mengorganisasi kegiatan, 4) bekerjasama dalam kelompok

majemuk, 5) menggunakan teknik matematika dalam kehidupan sehari-hari, 6) memecahkan masalah dan 7) menggunakan produk teknologi sesuai dengan fungsinya. Rumusan dasar keterampilan tersebut dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan-keterampilan yang terkait dengan rumusan kompetensi dasar tersebut dapat dipraktikkan di dalam kelas.

Keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari juga mulai disadari oleh kalangan pendidik dan pengembang kurikulum di Indonesia. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22, 23 dan 24 tentang Standar Isi, Standar Kompetensi dan Standar Kompetensi Lulusan, misalnya, telah ada rumusan mengenai profil lulusan pendidikan sekolah umum yang antara lain memiliki keterampilan sosial dalam mengikuti perkembangan global. Secara umum, profil lulusan diharapkan memiliki kompetensi atau keterampilan dalam beberapa hal, antara lain 1) mampu mencari, memilah dan mengolah informasi dari berbagai sumber, 2) mampu mempelajari hal-hal baru untuk memecahkan masalah sehari-hari, 3) memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, 4) memahami, menghargai dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, 5) mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat, lingkungan dan perkembangan global serta aturan-aturan yang melingkupinya, serta keterampilan-keterampilan lainnya yang relevan. Profil-profil tersebut harus dapat diterjemahkan oleh pengembang kurikulum di tingkat persekolahan, termasuk guru IPS SD di kelas, melalui proses belajar mengajar yang melibatkan secara aktif semua peserta didik sehingga keterampilan-keterampilan sosial dapat dilatihkan melalui KBM tersebut.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap negara yang dirujuk telah memasukkan unsur keterampilan dalam memperoleh, mengolah dan menggunakan informasi serta keterampilan bekerjasama dengan kelompok yang majemuk sebagai hal yang penting. Keterampilan tersebut nampaknya merupakan aspek yang krusial untuk menyiapkan peserta didik memasuki era global ini. Masalahnya sekarang adalah bagaimana rumusan ideal keterampilan yang diharapkan muncul tersebut dapat dilatihkan dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga profil lulusan sekolah yang memiliki kompetensi atau keterampilan tersebut dapat dicapai.

Keterampilan sosial yang perlu dimiliki oleh peserta didik harus diajarkan dan dilatihkan dalam proses pembelajaran IPS. Alasannya adalah sebagai berikut:

- 1) Keterampilan dapat terbentuk melalui proses pembelajaran. Peserta didik belajar keterampilan karena hal itu bermanfaat untuk mencapai tujuan tertentu
- 2) Keterampilan sosial dapat dikembangkan dengan penguasaan aspek kognitif (pengetahuan) terlebih dahulu. Oleh karena itu, mengajarkan keterampilan sosial harus disertai dengan penyampaian pengetahuan tentang keterampilan tersebut.
- 3) Keterampilan sosial dapat dikembangkan melalui latihan. Seseorang yang memiliki keterampilan sosial seringkali menggunakan keterampilan tersebut tanpa berpikir terlebih dahulu. Orang yang terampil membuang sampah pada tempatnya atau antri di tempat pelayanan umum tidak perlu berpikir mengenai masalah kebersihan atau nilai-nilai demokrasi dalam menghargai hak orang lain. Secara spontan peserta didik akan melakukannya.

4) Kegiatan-kegiatan sosial yang dilakukan orang setiap hari sebenarnya menggambarkan beberapa keterampilan sosial. Misalnya keterampilan berkomunikasi dengan baik dengan orang lain menggambarkan keterampilan dalam memilih kata-kata yang baik, mengkomunikasikan pikiran, cara berbicara, cara mendengarkan, cara menggunakan bahasa non-verbal, cara meminta maaf, sopan santun serta keterampilan-keterampilan lainnya yang terkait. Keterampilan-keterampilan tersebut tidak akan terbentuk tanpa proses latihan dan pembelajaran di dalam kelas.

Terdapat tiga langkah yang harus dilakukan oleh pendidik IPS dalam mengajarkan keterampilan sosial menurut Mulyasa (2006:197) yaitu "*pemahaman, pengorganisasian dan pelatihan atau penyempurnaan keterampilan*". Mengajarkan keterampilan sosial dalam hal antri di tempat pelayanan umum misalnya, diperlukan pengetahuan umum atau pemahaman terlebih dahulu mengenai mengapa kita harus antri. Guru IPS perlu mengajarkan pengetahuan mengenai pentingnya antri, nilai-nilai antri seperti menghargai hak orang lain, *equality* atau persamaan, nilai demokratis, tertib sosial, hak dan kewajiban. Materi bahan ajar tersebut dapat diambil dari pelajaran kewarganegaraan, sejarah, ekonomi, bahasa Indonesia dan lain-lain. Dengan demikian ranah kognitif tentang antri disajikan terlebih dahulu sebelum peserta didik dilatih mengenai bagaimana caranya antri.

Dalam pengorganisasian keterampilan tentang antri, guru mulai melatih peserta didik bagaimana caranya antri. Kelas yang merupakan tempat berkumpulnya komunitas peserta didik dan guru merupakan laboratorium yang baik untuk mengajarkan keterampilan sosial tersebut. Peserta didik diberi kesempatan untuk mempraktakkannya secara langsung di kelas. Misalnya meja dan kursi tempat

guru menulis dan mengajar dijadikan sebagai contoh loket layanan karcis. Peserta didik yang akan berhadapan dengan loket tersebut harus membiasakan diri berbaris dengan tertib agar mendapat layanan dengan baik.

Sedangkan peserta didik yang tidak antri harus mendapat teguran bahwa cara tersebut telah melanggar ketertiban sosial, hak orang lain serta nilai-nilai *equality*. Keterampilan menegur orang yang tidak antri pun harus dilatihkan di dalam kelas. Cara seperti ini dapat dilakukan dalam setiap kesempatan dan dalam berbagai materi pelajaran.

Dalam pengajaran IPS di sekolah dasar mengenai pasar misalnya, peserta didik dapat diajak ke pasar untuk menyaksikan kehidupan sosial di sana serta mempraktekkan antri ketika mereka akan mendapat pelayanan dari para penjual barang. Dimensi keterampilan sosial dalam hal antri sebenarnya sangat kompleks karena hal itu juga terkait dengan aspek keterampilan lainnya dalam menghargai hak orang lain, hidup tertib dan memelihara lingkungan sosial yang teratur. Oleh karena itu, mengajak peserta didik keluar kelas, apabila memungkinkan merupakan salah satu langkah yang baik untuk melihat apakah para peserta didik telah mempraktekkan keterampilan sosial yang telah diajarkan di dalam kelas.

#### *b. Strategi Pembelajaran Keterampilan Sosial*

Strategi serta pendekatan konstruktivistik menempatkan peserta didik sebagai mitra pembelajar dan pengembang materi pembelajaran dapat digunakan oleh guru IPS dalam mengembangkan keterampilan sosial. Keterampilan peserta didik memperoleh, mengolah dan memanfaatkan informasi untuk memberdayakan dirinya dapat dilakukan melalui proses pembelajaran di kelas.

Seorang guru IPS yang konstruktivistik harus dapat memfasilitasi para peserta didiknya dengan kesempatan untuk berlatih dalam mengklasifikasi, menganalisis dan mengolah informasi berdasarkan sumber-sumber yang mereka terima. Sikap kritis peserta didik terhadap informasi harus dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam memberikan tugas kepada peserta didiknya hendaknya guru yang konstruktivistik menggunakan terminologi kognitif seperti prediksi, klasifikasi dan analisis. Dengan demikian, aspek kognitif peserta didik yang dikembangkan tidak hanya keterampilan dalam menghafal dan mengingat melainkan juga menganalisis, memprediksi, mengkritisi dan mengevaluasi informasi yang mereka terima.

Di era global ini, sumber-sumber informasi yang tidak terbatas dapat digunakan sebagai materi pembelajaran IPS untuk mengembangkan keterampilan yang terkait dengan informasi tersebut. Kemajemukan informasi berdasarkan sumber serta keobjektivitasan dan kesubjektivitasan merupakan bahan yang menarik untuk mengembangkan keterampilan tersebut di dalam kelas. Ada informasi berdasarkan data dan fakta yang objektif dan ada pula informasi yang didasarkan atas data dan fakta yang sifatnya subjektif. Peserta didik harus dilatih untuk memilah mana informasi yang benar dan mana informasi yang sifatnya rumor. Keterampilan dalam hal mengkritik sumber informasi, mengkompilasi informasi seperti mengumpulkan, menggabungkan dan menyusun informasi, serta menarik informasi dari sumber seperti foto, dokumen tertulis, media elektronik serta sumber lisan harus dapat dilatihkan dalam proses belajar mengajar.

Strategi atau pendekatan konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sejajar (*equal*) dengan guru merupakan langkah yang baik untuk melatihkan

keterampilan-keterampilan tersebut. *Inquiry* yang merupakan salah satu strategi pengajaran dapat dipilih oleh guru IPS dalam mengembangkan keterampilan-keterampilan sosial atau intelektual. Strategi ini menekankan peserta didik menggunakan keterampilan intelektual dalam memperoleh pengalaman baru atau informasi baru melalui investigasi yang sifatnya mandiri (*independent*).

Dengan demikian, keterampilan memperoleh informasi baru berdasarkan pengetahuan mengenai informasi atau pengalaman belajar sebelumnya merupakan kondisi baik untuk mengembangkan keterampilan yang terkait dengan penguasaan informasi. Beberapa keuntungan strategi ini yang terkait dengan penguasaan informasi diantaranya adalah: 1) strategi ini memungkinkan peserta didik melihat isi pelajaran lebih realistis dan positif ketika menganalisis dan mengaplikasikan data dalam memecahkan masalah, 2) memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk merefleksikan isu-isu tertentu, mencari data yang relevan, serta membuat keputusan yang bermakna bagi mereka secara pribadi, dan 3) menempatkan guru sebagai fasilitator belajar sekaligus mengurangi perannya sebagai pusat kegiatan belajar.

Dengan menggunakan strategi *inquiry* mengembangkan keterampilan sosial atau intelektual dapat dimulai dengan mengajukan pertanyaan kritis kepada peserta didik. Misalnya, jika keterampilan yang terkait dengan penguasaan, pengolahan dan penggunaan informasi yang ingin dicapai maka guru IPS dapat memulai pertanyaan dengan menggunakan kata tanya mengapa atau bagaimana. Pertanyaan-pertanyaan seperti “mengapa kita harus memilih acara tayangan TV dan berita radio yang cocok untuk usia kita? bagaimana kalau informasi dari buku teks ini tidak benar? apa yang harus kita tambahkan dari keterangan itu? dengan pertanyaan seperti itu,

peserta didik bukan hanya difasilitasi untuk mencari informasi baru –terkait dengan aspek keterampilan– melainkan juga aspek kognitif mengenai cara memperoleh, mengolah dan menggunakan informasi untuk kepentingan dirinya. Keterampilan-keterampilan yang dapat dikembangkan melalui pertanyaan-pertanyaan kritis tersebut diantaranya adalah keterampilan dalam hal memperoleh informasi dari sumber-sumber tertulis, lisan atau media elektronik, menggunakan peta sebagai petunjuk mencari lokasi, menginvestigasi sumber belajar, membuat laporan, melakukan analisis, melakukan prediksi, menyeleksi informasi, membuat bagan, menggunakan teknologi informasi seperti internet, menggunakan telepon serta etika menggunakan telepon, membuat keputusan, berdiskusi, bekerjasama dan keterampilan-keterampilan lain yang terkait. Keterampilan-keterampilan yang sangat berguna bagi kehidupan mereka sehari-hari harus dapat difasilitasi oleh guru melalui pendekatan di atas.

Melalui strategi ini, bukan hanya ranah kognitif, melainkan juga psikomotor dan afektif dapat dikembangkan bersama-sama. Pemberian pengetahuan (ranah kognitif) berupa fakta, konsep, atau teori serta pelatihan dalam menggunakan fakta, konsep dan teori (ranah psikomotor) yang merupakan informasi yang dapat dijadikan modal untuk membiasakan peserta didik (ranah afektif) dalam menggunakan informasi yang telah dikuasai dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran. Penguasaan informasi oleh peserta didik pada akhirnya dapat mereka gunakan untuk mencari berbagai pemecahan dengan menggunakan sikap adaptif, kompetitif, produktif, efisien sebagai modal dasar untuk beradaptasi serta mempertahankan kelangsungan hidup di berbagai situasi. Keterampilan sosial yang dikembangkan dalam proses pembelajaran hendaknya juga diimbangi dengan sikap

sosial positif melalui membiasakan mereka melakukan atau mempraktekkan sikap-sikap positif tersebut.

Keterampilan serta sikap positif sosial sebagai anggota masyarakat lokal ataupun global yang demokratis dapat dikembangkan lebih lanjut melalui strategi *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif). Melalui pendekatan ini guru IPS dapat melatih peserta didik melalui praktek yang nyata mengenai kemampuan, sikap dan perilaku kerjasama. Sikap, perilaku dan kemampuan kerjasama di antara kelompok peserta didik yang majemuk (etnis, agama, jender, budaya dan lain-lain) memiliki makna yang penting dalam menghadapi era globalisasi yang ditandai dengan saling ketergantungan antar bangsa, negara dan masyarakat. Dengan demikian, semangat bekerjasama serta saling ketergantungan (interdependensi) antar kelompok yang merupakan *mainstream* yang sedang dan akan dihadapi di era global harus dapat diakomodasi oleh pendidik IPS.

Melalui strategi *cooperative learning*, peserta didik bukan hanya dilatih mengenai sikap keunggulan individual yang tergantung pada keunggulan kelompok melainkan juga semangat serta keterampilan kooperatif –yang merupakan bagian dari kemampuan relasi sosial– di dalam kelompok yang menghimpun berbagai individu. Perlu disadari oleh pendidik IPS bahwa dasar kerjasama kelompok adalah seseorang tidak akan memiliki keterampilan kerjasama serta berpartisipasi aktif dalam kelompoknya, kecuali apabila peserta didik diberi kesempatan lebih luas untuk mempraktekkan sikap dan perilaku berpartisipasi pada situasi sosial yang bermakna bagi mereka.

Dengan demikian, materi pengajaran IPS sebagai tempat untuk melatih keterampilan-keterampilan sosial hendaknya dipilih agar materi serta proses belajar

mengajar lebih bermakna bagi para peserta didik. Guru-guru IPS perlu menjelaskan ranah kognitif terlebih dahulu bahwa sikap kompromi, negosiasi, kooperasi, konsensus, komitmen, persamaan derajat, pengakuan hak asasi, kekuasaan mayoritas, merupakan aspek-aspek penting dan bermakna menuju masyarakat yang demokratis yang menjadi *mainstream* di era global. Keterampilan sosial dalam bekerjasama, berpartisipasi, mengakui hak orang lain, merupakan aspek yang diperlukan oleh masyarakat global yang semakin demokratis. “*Arus besar terbentuknya demokratisasi dalam masyarakat dunia*” seperti dikatakan oleh Francis Fukuyama (2003:39) nampaknya bukan hanya menjadi pengetahuan kognitif melainkan harus segera diikuti dengan penguasaan ranah afektif dan psikomotor berupa sikap dan perilaku (*the way of acting*) yang demokratis. Strategi *cooperative learning* dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru-guru IPS dalam proses pembelajaran di kelas sehingga keterampilan sosial dalam kerjasama serta berdemokrasi tidak menjadi sesuatu yang dihapal dan diingat melainkan dipraktekkan dan dilatihkan dalam situasi yang nyata.

Realitas serta kompleksitas masalah yang terdapat dalam masyarakat dimana peserta didik merupakan bagian dari dalamnya dapat dijadikan sebagai sumber pelajaran IPS untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan tersebut. Ketiga pendekatan di atas dapat dikembangkan oleh guru-guru IPS sesuai dengan situasi dan kondisi kelas. Konstruktivistik dapat dipilih ketika guru IPS ingin memberdayakan peserta didik sebagai pengembang dan penganalisis materi pelajaran melalui dialog mengenai, misalnya, mengapa masyarakat yang tidak memiliki keterampilan dalam mengolah informasi mudah terkena rumor yang menghasut dan berujung pada kerusuhan sosial. Melalui pendekatan *inquiry*, peserta

didik diajak untuk melakukan investigasi dan mengumpulkan sejumlah informasi dari berbagai sumber mengenai faktor-faktor terjadinya kerusuhan sosial serta membuat laporan hasil investigasi tersebut. Kegiatan diskusi kelas dan diskusi kelompok dapat dikembangkan melalui strategi pembelajaran kooperatif mengenai berbagai masalah yang ditemukan peserta didik sebagai hasil penelitian.

Keterampilan dalam kerjasama yang didukung oleh perilaku dan sikap dalam menghargai pendapat orang lain, mendengarkan dengan aktif dan responsif, membagi dan menerima gagasan dengan orang lain, apresiatif terhadap perbedaan pendapat, terampil berbicara, dan lain-lain dapat ditumbuhkan melalui strategi ini.

### **C. Penelitian Terdahulu**

Kusuma Hastuti (2008) telah melakukan penelitian terhadap keterampilan peserta didik di SMP Negeri 3 Boyolali dalam menggali dan merefleksikan pengalamannya memperoleh hasil empirik bahwa proses pembelajaran semakin bermakna ketika keterampilan menggali dan merefleksikan pengalamannya dijadikan sebagai sumber pembelajaran sekaligus bahan pembelajaran, dimana berdasarkan perhitungan statistik, diperoleh nilai “r” kerja 0,819, hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang cukup besar antara keberhasilan pembelajaran dengan pemanfaatan sumber belajar melalui keterampilan menggali dan merefleksikan pengalaman pribadi.

Penelitian lain, dilakukan oleh Arif Ahmad Mangkoesapoetra (2003), menyimpulkan secara empiris bahwa proses pembelajaran IPS yang menempatkan media massa sebagai sumber belajar melalui *cooperative learning* ternyata baik unjuk kerja kelompok maupun hasil belajar peserta didik memperlihatkan kecendrungan hasil yang meningkat serta suasana pembelajaran yang

memanfaatkan media massa sebagai sumber belajar IPS melalui *cooperative learning* lebih efektif.

Selain itu melalui judulnya, *Peningkatan Pembelajaran Pendidikan IPS melalui Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar*. Tuti Istianti (2004) mendapatkan bahwa pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dalam pendidikan IPS dapat meningkatkan unjuk kerja guru dalam mengelola pembelajaran lebih efektif dan bermakna, keberhasilan dalam arti kebermaknaan pembelajaran yang dikembangkan guru dapat dilihat dari meningkatnya minat peserta didik, partisipasi aktif dan kreativitas belajar peserta didik dalam mencari, menemukan, dan memecahkan masalah lingkungan, dan implikasi kebermaknaan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan sikap, kepedulian dan terbukanya kesadaran peserta didik sebagai warganegara yang bertanggungjawab.