

Model Interaktif dan Sumber Pembelajaran IPS

Dr. Epon Ningrum, M.Pd.



PENDAHULUAN

Modul ini merupakan kelanjutan dari modul delapan. Tentu Anda masih ingat, dari modul delapan tersebut Anda telah mempelajari dan mendapatkan pemahaman tentang konsep ilmu, teknologi, dan masyarakat dalam pembelajaran IPS SD, sebagai suatu pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran Ilmu/Sains, Teknologi dan Masyarakat (ITM/STM) tersebut dikenal dengan pendekatan STS (*Science, Technology, and Society*). Anda telah mengetahui mengapa dan untuk apa pendekatan STS tersebut diterapkan dalam pembelajaran IPS-SD. Selain itu, Anda telah mengenal tentang bagaimana menerapkan pendekatan STS dalam pembelajaran IPS-SD, kemudian membandingkannya dengan pendekatan atau pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru di sekolah. Tentu Anda dapat menjelaskan.

Dalam Modul 9 ini, Anda akan mempelajari model interaktif dan sumber pembelajaran IPS. Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model interaktif memerlukan beberapa prasyarat agar kegiatan pembelajaran berlangsung efektif dan efisien dalam mencapai tujuan, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Beberapa prasyarat tersebut di antaranya adalah: kesiapan guru mengubah pola interaksi pembelajaran dari pola satu atau dua arah ke pola multi arah, berperan sebagai dinding pemantul atas respons siswa, memfasilitasi peran aktif seluruh siswa, dan memotivasi peserta didik dalam mengembangkan rasa ingin tahu (*sense of curiosity*).

Mencoba sedikit demi sedikit secara bertahap mengubah pola pembelajaran dari model imperatif (pola satu arah) ke arah model interaktif (pola multi arah), Anda sudah melaksanakan inovasi pembelajaran. Anda tidak perlu khawatir jika dalam implementasinya menghadapi kendala karena

penerapan model interaktif dapat dipadupadankan dengan penerapan teknik-teknik pembelajaran.

Model interaktif dalam pembelajaran IPS memberikan alternatif bagi terciptanya situasi belajar yang dapat menumbuhkembangkan peran aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Jika selama ini kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan model imperatif (metode ceramah), di mana siswa berperan sebagai objek dan kegiatan pembelajaran berorientasi pada hasil, maka model interaktif menawarkan penggunaan dialog kreatif. Model interaktif dapat menciptakan iklim belajar yang kondusif bagi siswa agar mereka berperan sebagai subjek pembelajaran, mengutamakan proses, dan optimalisasi pencapaian hasil belajar.

Penggunaan berbagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS berfungsi untuk mengurangi sifat verbalisme siswa dan membantu mereka dalam proses pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat dalam materi pembelajaran IPS. Melalui sumber pembelajaran, kegiatan pembelajaran dapat melibatkan siswa secara totalitas, integratif, dan komprehensif, pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Setelah mempelajari modul 9 ini, Anda diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan dan menerapkan model interaktif dan mendayagunakan sumber-sumber pembelajaran IPS. Sedangkan secara lebih khusus, Anda diharapkan memiliki kemampuan:

1. Menjelaskan model interaktif dalam pembelajaran IPS-SD;
2. Menerapkan model interaktif dalam pembelajaran IPS-SD;
3. Mengidentifikasi sumber-sumber pembelajaran IPS-SD.
4. Memanfaatkan sumber-sumber pembelajaran IPS-SD.

Dalam mempelajari Modul 9 ini, Anda akan lebih cepat menguasai apabila telah mengetahui dan memahami tentang pendekatan, model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dan mengajar, khususnya dalam pembelajaran IPS-SD. Sehingga, ketika Anda mempelajari model interaktif dan sumber pembelajaran IPS tidak mengalami banyak kesulitan.

Dari modul-modul sebelumnya Anda telah memperoleh pemahaman tentang paradigma dan hakikat pembelajaran IPS dan beragam informasi yang dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran IPS. Dengan demikian Anda akan merasakan pentingnya mempelajari Modul 9 ini. Makin banyak pengetahuan tentang model pembelajaran interaktif dan sumber-sumber

pembelajaran IPS yang dimiliki, maka akan semakin memahami pentingnya penggunaan model interaktif dalam kegiatan pembelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model interaktif akan menjadi wahana belajar yang menyenangkan dan menarik baik bagi siswa maupun guru. Siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS dan guru melaksanakan tugasnya secara profesional, sehingga dapat memberikan kontribusi nyata bagi tercapainya pembelajaran yang berkualitas.

Untuk membantu Anda dalam menguasai materi Model Interaktif dan Sumber Pembelajaran IPS, maka penyajian modul ini akan dipilah dalam dua kegiatan belajar, yaitu:

Kegiatan Belajar 1: model pembelajaran interaktif dalam PIPS

Kegiatan Belajar 2 : sumber pembelajaran dalam PIPS.

Agar Anda berhasil dengan baik dalam mempelajari modul ini, maka ikutilah beberapa petunjuk berikut ini.

1. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan dari modul ini agar Anda mengetahui dan memahami apa, mengapa, dan bagaimana cara mempelajarinya.
2. Baca secara sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata yang Anda anggap baru serta penting, kemudian carilah dalam daftar kata-kata sulit atau glosarium dalam modul ini atau dalam kamus yang Anda miliki.
3. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan rekan mahasiswa, guru atau dengan tutor.
4. Terapkan model interaktif dan sumber pembelajaran IPS dalam kerangka pikir serta dalam situasi terbatas melalui simulasi sejawat pada saat tutorial.
5. Mantapkan pemahaman Anda melalui diskusi kelompok kecil atau klasikal pada saat tutorial mengenai pengalaman simulasi tersebut.

Kegiatan Belajar 1

Model Pembelajaran Interaktif dalam IPS

Anda pasti setuju bahwa kegiatan pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Kegiatan pembelajaran adalah merupakan interaksi antar komponen pembelajaran sehingga tercipta interaksi edukatif. Komponen pembelajaran tersebut, di antaranya adalah: guru, siswa, materi pembelajaran, metode dan media pembelajaran, sumber belajar, dan tujuan pembelajaran. Setiap komponen harus didayagunakan secara optimal bagi tercapainya tujuan pembelajaran, sebagai terminologi bagi tercapainya tujuan pendidikan. Guru memiliki tugas dalam mendayagunakan setiap komponen pembelajaran tersebut agar terjadi interaksi fungsional agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Artinya, komponen-komponen tersebut berdaya guna dalam proses dan hasil belajar siswa.

Untuk itu, guru dituntut memiliki kemampuan menciptakan interaksi edukatif, pada setiap kegiatan pembelajaran. Terdapat tujuh karakteristik kegiatan pembelajaran yang memiliki nuansa interaksi edukatif, yaitu:

1. Rumusan tujuan pembelajaran jelas (operasional) yang hendak dicapai melalui kegiatan pembelajaran;
2. Materi pembelajaran dibahas secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran;
3. Siswa memiliki minat dan motivasi belajar sehingga setiap siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran;
4. Guru memiliki kualifikasi dan kompetensi sebagai pendidik;
5. Metode pembelajaran yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran;
6. Menggunakan sumber belajar baik berupa media pembelajaran maupun sumber materi; dan
7. Terjadinya interaksi antar komponen pembelajaran secara optimal.

Namun demikian, disinyalir bahwa profesionalitas guru masih rendah dengan indikator besarnya prosentase guru yang memiliki kualifikasi di bawah standar minimal (Dijen PMPTK: 2007). Guru SD yang belum berpendidikan S1/D4 adalah 84,78%. Selain itu, kualitas hasil pendidikan masih rendah, seperti dikemukakan Sasono (2006) bahwa tingkat kesadaran siswa terhadap territorial wilayah RI masih rendah. Pada hal kesadaran

territorial sangat penting dalam menumbuhkembangkan kecintaan terhadap tanah air dan menjadi warga negara yang demokratis. Coba Anda ingat kembali tentang paradigma pendidikan IPS yang terdapat pada Modul 1. Coba kaitkan dengan permasalahan tersebut.

Salah satu karakteristik PIPS adalah memuat materi sosial, sehingga oleh banyak pihak termasuk sebagian besar guru, diasosiasikan sebagai materi yang bersifat hafalan. Pendapat tersebut sudah tentu keliru, karena IPS adalah mata pelajaran yang harus dimaknai dan kontekstual dengan kehidupan social. Salah satu akibat dari kekeliruan dalam menafsirkan pembelajaran IPS tersebut adalah kegiatan pembelajaran didominasi oleh pendekatan ekspositori (model imperatif), sehingga hasil belajar siswa terbatas pada aspek kognitif. Artinya, penggunaan model imperative kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara integrative dan komprehensif.

Selain itu, tujuan PIPS adalah membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan penalarannya, di samping aspek nilai dan moral. Kemampuan tersebut dapat dikuasai oleh siswa melalui kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru memiliki peran penting dalam mengembangkan dan menggunakan model pembelajaran yang dapat membekali siswa dengan kemampuan berpikir. Selain itu, guru menjadi aset strategis dalam pendidikan sehingga dituntut terus meningkatkan profesionalitasnya (*on going formation*) dalam melaksanakan tugasnya.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran harus secara totalitas, sehingga guru dituntut memilih dan menggunakan model pembelajaran yang mampu melibatkan pikiran dan psikomotorik. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif, menyenangkan, dan menumbuhkembangkan motivasi bagi perkembangan proses intelektual adalah model pembelajaran interaktif. Kemampuan berfikir siswa sangat penting dikembangkan dalam pembelajaran IPS dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. Pada abad informasi, siswa dituntut memiliki kemampuan berpikir untuk mencari, menyeleksi, mengolah, dan memanfaatkan informasi sesuai dengan kebutuhan dan kehidupannya.
2. Kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan untuk menghadapi dan memecahkan berbagai permasalahan. Untuk memecah permasalahan tersebut dihadapkan pada ragam pilihan (alternatif) sehingga dituntut

memiliki kemampuan untuk memilih salah satu alternatif yang paling baik. Pilihan yang terbaik adalah hasil pemikiran yang bijaksana.

3. Kemampuan berpikir kritis dalam memandang dan mengikapi sesuatu objek atau peristiwa merupakan keterampilan penting. Dengan kemampuan tersebut, siswa memiliki sikap rasional dan prinsip dalam bertindak.
4. Kemampuan berpikir analitis merupakan aspek penting dalam memahami peristiwa/masalah bahwa peristiwa/masalah tersebut tidak muncul dengan sendirinya, melainkan merupakan suatu peristiwa sebab-akibat.

Secara umum, Joyce dan Weil (1964) mengemukakan empat model pembelajaran dengan masing-masing model memiliki karakteristik tersendiri. Keempat model pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. **Model pemrosesan informasi**

Model pembelajaran ini memiliki orientasi pada pengembangan intelektual siswa. Model ini digunakan untuk membimbing siswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah melalui proses analisis informasi. Bagaimana proses pencarian informasi atau fakta/data, mengklasifikasikan, meinterpretasi, dan menyimpulkannya, sehingga siswa memiliki kemampuan berpikir logis.

2. **Model interaksi sosial**

Model pembelajaran ini berorientasi pada pengembangan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Model ini digunakan dalam membimbing siswa bekerja sama, berargumentasi, bersosialisasi, dan bertukar pikiran di dalam komunitasnya. Dengan demikian, siswa memiliki kompetensi berkomunikasi, berinteraksi, dan beradaptasi dalam kehidupan sosial.

3. **Model personal**

Model pembelajaran ini berorientasi pada pengembangan pribadi siswa. Model ini digunakan dalam membimbing siswa mengorganisasikan emosi dan mengembangkan potensi diri, sehingga siswa dapat mengaktualisasikan diri dalam lingkungannya.

4. **Model behavioral**

Model pembelajaran ini berorientasi pada pengembangan perilaku siswa. Model ini digunakan dalam membantu siswa agar mengalami perubahan perilaku melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dirancang melalui tahapan-tahapan, di mana setiap tahapannya mencerminkan perilaku siswa secara terukur. Dengan demikian, pada akhir kegiatan pembelajaran siswa dapat menunjukkan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang kemudian akan terbentuk pola perilaku siswa.

Berdasarkan keempat model pembelajaran tersebut, maka guru dan calon guru hendaknya memiliki kompetensi metodologis agar dapat menggunakannya dalam PIPS. Karena keempat model pembelajaran tersebut memiliki keunggulan dalam membimbing siswa agar memiliki keterampilan sosial. Menurut Balen (1993), keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan berpikir, keterampilan sosial dan keterampilan praktis. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dan dilatihkan pada siswa melalui kegiatan pembelajaran interaktif.

Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif mengacu pada falsafah pendidikan konstruktivisme bahwa pengetahuan dibentuk oleh siswa bukan ditransfer dari guru. Dalam proses pembentukan pengetahuan tersebut, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Menurut Faire dan Cosgrove (dalam Harlen: 1992), model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengembangkan potensi rasa ingin tahu siswa terhadap suatu objek/peristiwa melalui pertanyaan. Model pembelajaran interaktif ini disebut juga pendekatan "pertanyaan siswa". Dengan kata lain, guru menggali pertanyaan siswa mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas, kemudian siswa mencari jawabannya. Jawaban atas pertanyaan siswa dijawab oleh siswa. Namun perlu diperhatikan bahwa untuk menjawab pertanyaan tersebut memerlukan proses, yaitu proses pencarian informasi. Artinya, bukan pertanyaan yang dengan segera dapat dijawab oleh siswa.

Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan oleh guru agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yakni aktivitas merumuskan pertanyaan dan menjawabnya. faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor minat dan perhatian

Minat dan perhatian siswa merupakan faktor utama penentu derajat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Mursell (dalam Uzer Usman, 1996: 5) terdapat 22 macam minat salah satu di antaranya adalah anak memiliki minat belajar. Guru memfasilitasi minat siswa tersebut, misalnya dengan cara memilih topik pembelajaran sebagai konsep kunci (*key concept*) untuk mendapatkan perhatian siswa secara penuh.

2. Faktor motivasi

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan guna mencapai tujuan. Atau keadaan dan kesiapan dalam diri siswa yang mendorong tingkah lakunya untuk melakukan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan motif adalah daya yang terdapat pada siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) dan pengaruh dari luar dirinya (motivasi ekstrinsik). Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai motivator untuk menumbuhkembangkan kedua motivasi tersebut agar siswa mau dan mau melakukan kegiatan belajar. Motivasi intrinsik telah dimiliki setiap siswa dengan adanya potensi rasa ingin tahu (*sense of curiosity*), sedangkan motivasi ekstrinsik dapat timbul dari upaya guru melalui penerapan sistem penghargaan-hukuman (*punishment-reward system*) yang diorientasikan pada upaya memotivasi siswa untuk belajar.

3. Faktor latar atau konteks

Belajar berdasarkan pada realita akan menarik bagi siswa, belajar dimulai dari yang sederhana dapat memotivasi siswa, dan belajar berdasarkan pengalaman siswa dapat mengaktifkan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mencari tahu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki oleh siswa dengan dua tujuan, yaitu: agar tidak terjadi pengulangan materi karena hal tersebut dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa, dan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki siswa tersebut.

4. Faktor perbedaan individu

Pada hakikatnya, siswa adalah individu yang unik yang memiliki karakteristik berbeda-beda, baik pengetahuan, minat, bakat, sifat, kemampuan, dan latar belakang. Perbedaan tersebut dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Secara umum, siswa memiliki perbedaan secara vertikal dan secara horisontal. Perbedaan vertikal berkenaan dengan kecerdasan (IQ), dan perbedaan horisontal berkenaan dengan bakat (talenta) dan minat. Mengingat adanya perbedaan tersebut, guru hendaknya menyadari dan memaklumi apabila ada siswa yang berhasil dengan baik, atau bahkan sebaliknya mengalami kesukaran memahami materi pelajaran. Dalam hal ini, guru harus tetap memperhatikan

persamaan dan perbedaan siswa dengan cara mengoptimalkan pengembangan kemampuan mereka masing-masing

5. Faktor sosialisasi

Sosialisasi atau proses hubungan sosial, pada masa anak-anak sedang tumbuh yang ditandai dengan keinginannya untuk selalu berusaha menjalin hubungan dengan teman-temannya. Tetapi ada suatu hal yang perlu mendapat perhatian guru ketika sedang berlangsung kegiatan pembelajaran, yaitu mereka akan merefleksikannya dengan cara mengobrol dengan temannya. Upaya guru untuk menyalurkan kebutuhan anak akan hubungan sosial tersebut dapat dilakukan dengan belajar kelompok sehingga dapat mengembangkan potensi dan melatih anak menciptakan suasana kerja sama, proses pembentukan kepribadian, tumbuhnya kesadaran akan perbedaan di antara temannya yang dapat menumbuhkan solidaritas melalui saling membantu menyelesaikan tugas.

6. Faktor belajar sambil bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi siswa yang sehat, karena bermain merupakan keaktifan yang menimbulkan kegembiraan dan menyenangkan. Bermain di sini lebih dimaksudkan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan, sehingga akan mendorong siswa aktif belajar, selain itu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi siswa akan berkembang. Suasana senang dan gembira dalam kegiatan pembelajaran dapat diciptakan guru dengan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran. Artinya, guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

7. Faktor belajar sambil bekerja (*learning by doing*)

Konsep belajar sambil bekerja pertama kali dikemukakan oleh Dewey melalui metode proyek, kemudian menjadi salah satu konsep belajar yang dikemukakan UNESCO. Dewey mengemukakan pentingnya aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas tersebut meliputi aktivitas jasmaniah dan aktivitas mental. Aktivitas belajar tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu; (1) aktivitas visual (*visual activities*), seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen dan demonstrasi; (2) aktivitas lisan (*oral activities*), seperti bercerita, membaca sajak, tanya-jawab dan diskusi; (3) aktivitas mendengarkan

(*listening activities*), seperti mendengarkan penjelasan guru, mendengarkan ceramah dan pengarahan; (4) aktivitas gerak (*motor activities*), seperti simulasi, bermain peran, membuat peta atau tabel dan grafik; dan (5) aktivitas menulis (*writing activities*), seperti mengarang, membuat ringkasan, dan membuat laporan atau makalah.

Belajar sambil bekerja adalah kegiatan nyata yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengalaman baru yang relatif mudah diingat dan tidak cepat lupa. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan melakukan sesuatu akan memupuk rasa percaya diri, gembira, tidak membosankan, dan siswa dapat melihat hasil karyanya. Dalam hal ini tugas guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan sesuatu dan memberikan penilaian terhadap hasil kerjanya, supaya siswa mengetahui kemampuan dan kekurangannya, misalnya melalui pemberian tugas.

8. Faktor inkuiri

Pada dasarnya siswa memiliki potensi untuk mencari dan menemukan sendiri (*sense of inquiry*), baik fakta maupun data/informasi. Fakta atau data/informasi tersebut kemudian diolah (pemrosesan informasi) dan dituangkan dalam bentuk karya ilmiah. Dengan demikian berilah kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri informasi yang ada kaitannya dengan materi pelajaran. Dalam konteks ini tugas guru adalah menyampaikan informasi yang mendasar dan memancing siswa untuk mencari informasi selanjutnya. Agar siswa terdorong untuk melakukan pencarian informasi tersebut.

9. Faktor memecahkan masalah

Setiap siswa menyukai tantangan (*sense of chalanger*), demikian pula halnya dalam belajar. Belajar yang memiliki tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa akan mendorong mereka untuk belajar. Sebaliknya tantangan yang memberatkan akan mematahkan semangat dan membuat siswa tidak betah belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, tantangan tersebut dapat diciptakan oleh guru dengan mengajukan situasi bermasalah agar siswa peka terhadap masalah. Sudah tentu permasalahan tersebut terkait dengan materi pembelajaran. Kepekaan terhadap masalah akan mendorong siswa untuk melihat masalah dan merumuskannya,

memilih serta berdaya upaya untuk menentukan cara pemecahannya sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Kesembilan faktor tersebut di atas sangat memerlukan kepekaan dan aktualisasi kompetensi guru dalam melaksanakan tugasnya secara profesional. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran interaktif menurut Brookfield (1987) adalah didasarkan pada dialog transaksional yaitu proses interaksi antara guru dengan para siswa. Kegiatan pembelajaran interaktif tersebut diindikasikan dengan keterlibatan seluruh siswa secara aktif dalam transaksi akademik-edukatif. Dalam konteksitas model pembelajaran interaktif (pendekatan pertanyaan siswa), maka dialog transaksional tersebut dapat tercermin dalam menentukan pertanyaan (permasalahan) yang diajukan oleh siswa. Semua siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, tetapi pertanyaan tersebut belum tentu masalah. Untuk itu, guru harus membuat daftar pertanyaan siswa di papan tulis kemudian menyeleksi untuk dipilih sebagai permasalahan yang akan dicari pemecahannya oleh siswa. Dengan kata lain, pertanyaan/permasalahan dari siswa, dicari jawaban/pemecahannya oleh siswa, dan rasa ingin tahu siswa terjawab. Kegiatan pembelajaran tersebut mencerminkan proses pembentukan pengetahuan oleh siswa, guru berperan sebagai fasilitator.

Terdapat beberapa strategi atau metode pembelajaran yang memiliki relevansi dengan model pembelajaran interaktif. Pada kesempatan ini hanya akan dibahas tentang pembelajaran inkuiri, pembelajaran pemecahan masalah, dan pembelajaran dialog kreatif.

Pembelajaran Inkuiri

Kita telah lama mengenal istilah inkuiri dalam pembelajaran, yaitu sebagai pendekatan pembelajaran (Suchman dalam Joice and Weil: 1964), metode pembelajaran, dan cara belajar (Syamsu: 1993). Inkuiri sebagai suatu cara belajar atau penelaahan sesuatu yang bersifat mencari secara kritis, analitis-argumentatif dengan menggunakan langkah-langkah tertentu menuju suatu kesimpulan yang meyakinkan, karena didukung oleh fakta, data atau argumentasi.

Kegiatan pembelajaran inkuiri ini dapat dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan. Namun demikian, guru harus memiliki kepekaan terhadap tingkat kemampuan siswa. Siswa pada setiap jenjang pendidikan memiliki tingkat perkembangan yang berbeda, sehingga masalah yang diajukan dalam pembelajaran inkuiri harus disesuaikan dengan tingkat intelektual siswa, baik tingkat kesulitannya maupun keluasannya.

pembelajaran inkuiri ini dapat dimulai dari mengajukan pertanyaan yang sifatnya mengandung permasalahan, atau dengan kata lain yang bersifat inkuiri. Jarollinek (1977) mengemukakan tentang tujuan pengembangan inkuiri yaitu untuk menanamkan sikap dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Kemampuan, sikap dan keterampilan yang demikian tidak cukup hanya mengetahui permasalahan dan cara memperoleh informasi serta membuat praduga, tetapi lebih jauh dari itu adalah memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan informasi secara sistematis sehingga memiliki daya analitik untuk memberikan alternatif jawaban terhadap permasalahan, kemudian membuat suatu kesimpulan. Menurut Barr, Bart dan Shermis (1978), proses inkuiri meliputi pengidentifikasian masalah yang harus ditelaah yang melibatkan proses berpikir yang mendalam.

Pembelajaran inkuiri penting dilaksanakan dalam pembelajaran karena melalui kegiatan pembelajaran ini siswa dilatih disiplin intelektual dan keterampilan mencari jawaban atas rasa ingin tahu mereka. Kita ingat bahwa rasa ingin tahu merupakan potensi dasar yang dimiliki oleh setiap siswa. Untuk itu, guru memiliki tugas untuk mengembangkan potensi tersebut melalui kegiatan pembelajaran. Rasa ingin tahu sebagai potensi siswa dapat teraktualisasikan melalui pertanyaan yang memotivasi siswa untuk mencari jawabannya. Pembelajaran inkuiri memiliki beberapa tujuan, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan sikap dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah;
- b. Melatih siswa mengambil keputusan secara objektif dan mandiri;
- c. Mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah;
- d. Mengembangkan rasa ingin tahu terhadap objek khusus atau suatu peristiwa/fenomena;
- e. Mengembangkan kemampuan menginvestigasi;
- f. Mengembangkan kemampuan menjelaskan secara logis;
- g. Mengembangkan kemampuan siswa pada aspek kognitif dan afektif; dan
- h. Kemampuan memperoleh pengetahuan baru.

Pada hakikatnya, pembelajaran inkuiri berangkat dari suatu peristiwa yang mendorong siswa untuk mengetahuinya lebih detail. Dalam hal ini, peristiwa tersebut dapat berupa masalah atau suatu objek. Menurut Hilda, dkk (2002: 111), pembelajaran inkuiri dimulai dengan suatu peristiwa yang menimbulkan teka-teki kepada siswa. Hal ini dilakukan guru agar siswa termotivasi untuk mencari pemecahannya. Berdasarkan kajian pustaka, terdapat beberapa langkah pembelajaran inkuiri, tetapi jumlah langkah

kegiatannya berbeda-beda. Dalam pembahasan ini, kita akan membahas lima langkah kegiatan pembelajaran inkuiri. Kelima langkah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Membina suasana belajar yang responsif

Membina suasana belajar yang responsif sangat penting karena respons siswa sangat menentukan dalam pembelajaran inkuiri. Untuk itu, guru harus mengemukakan dan menjelaskan proses inkuiri agar siswa memahaminya, sehingga mereka dapat memberikan respons sesuai dengan kaidah inkuiri.

2. Penyajian permasalahan untuk inkuiri

Penyajian permasalahan dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu: dirumuskan bersama-sama di kelas, dirumuskan oleh siswa, dan dirumuskan oleh guru.

3. Pertanyaan siswa

Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh siswa dimaksudkan untuk merumuskan permasalahan. Rumusan permasalahan tidak sekali jadi, untuk itu, guru dituntut kesabaran dalam membimbing siswa agar pertanyaannya mengarah pada perumusan masalah.

4. Pengumpulan dan pengolahan informasi

Dalam kegiatan ini, siswa diminta untuk mengumpulkan informasi/data yang terkait dengan permasalahan. Mungkin informasi tersebut dapat dicari dibuku sumber dan di perpustakaan. Informasi/data yang telah terkumpul kemudian diolah sehingga memberikan gambaran yang jelas atas permasalahan.

5. Pengambilan kesimpulan.

Pengambilan kesimpulan dilakukan secara bersama-sama yaitu guru dengan siswa. Perumusan kesimpulan dikembangkan berdasarkan hasil pengolahan informasi/data. Kesimpulan ini merupakan jawaban atas permasalahan.

Setiap kegiatan pembelajaran harus dilakukan penilaian, baik terhadap hasil belajar siswa maupun terhadap proses. Dalam pembelajaran inkuiri, penilaian dilakukan secara proses, yakni proses pencarian. Artinya, penilaian dilakukan terhadap setiap langkah kegiatan pembelajaran inkuiri. Aspek yang dinilai meliputi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Implementasi pembelajaran inkuiri, misalnya pada materi pembelajaran tentang lingkungan. Permasalahan awal diidentifikasi dari pertanyaan yang diajukan oleh siswa, apakah kerusakan lingkungan? Di mana terdapat kerusakan lingkungan? Mengapa terjadi kerusakan lingkungan? Apa akibat kerusakan lingkungan bagi kehidupan manusia? Bagaimana upaya mengatasi kerusakan lingkungan? Dan bagaimana upaya melestarikan lingkungan? Pada akhirnya apa yang dapat dibuat kesimpulan tentang kerusakan lingkungan tersebut? Dengan demikian, guru yang menggunakan model inkuiri, selain telah membimbing siswa untuk berpikir kritis atas suatu masalah, juga telah menciptakan suasana belajar yang interaktif, melibatkan siswa secara aktif dalam aspek pikiran, sikap, dan keterampilan.

Dari uraian tersebut, cobalah Anda membayangkan sedang berada di dalam kelas untuk mencoba mengimplementasikan pembelajaran inkuiri, bukankah siswa akan merasa antusias untuk mengikutinya dan mendorong terciptanya suasana belajar yang interaktif?

Pembelajaran Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Pembelajaran pemecahan masalah dipandang penting agar siswa memiliki keterampilan dalam menghadapi dan mengatasi masalah. Menurut Sudjana (1993:104-107) terdapat empat alasan pentingnya pembelajaran pemecahan masalah bagi siswa, yaitu:

1. Masalah merupakan bagian dari kehidupan manusia secara alamiah;
2. Tingkat keberhasilan seseorang dalam kehidupannya sangat erat kaitannya dengan kemampuan dan keberhasilan memecahkan permasalahan yang dihadapinya;
3. Masalah dan pemecahannya bersifat berangkai, artinya setelah masalah satu teratasi maka akan muncul masalah lainnya; dan
4. Masalah tidak tunggal melainkan terdiri dari bagian-bagian masalah di dalamnya.

Sedangkan, menurut Retman (1970) bahwa kegiatan pembelajaran sangat penting mengemukakan masalah yang dihadapi dalam kehidupan keseharian, karena dengan permasalahan tersebut siswa akan dimotivasi untuk menggunakan pikirannya secara kreatif dan belajar secara intensif. Melalui kegiatan pembelajaran pemecahan masalah ini siswa dihadapkan pada permasalahan yang harus dipecahkan, baik secara individual maupun secara kelompok. Pemecahan masalah yang dilakukan secara individual akan mendorong siswa untuk berpikir kreatif. Apabila dilakukan secara kelompok, maka akan mendorong siswa untuk bekerja sama sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Dengan demikian, maka

pembelajaran pemecahan masalah secara kelompok lebih diutamakan dari pada secara individual.

Kegiatan pembelajaran pemecahan masalah secara kelompok, siswa dilatih kemampuannya secara koreprehensif dan integratif dalam berpikir, bersikap, dan bertindak serta bekerja sama. Selain itu, siswa dilatih kemampuan intelektual dan aplikasinya. Apabila pembelajaran pemecahan masalah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, maka terdapat beberapa manfaat yang terkandung di dalamnya, di antaranya adalah:

1. Siswa memiliki kemampuan berfikir kritis- analitis;
2. Siswa memiliki kemampuan berpikir asosiatif-koneksitas;
3. Siswa memiliki kemampuan berpikir asosiatif-kontekstual (apabila permasalahan berupa isue masyarakat);
4. Siswa memiliki kemampuan berpikir aplikatif (apabila permasalahan berasal dari kehidupan kesehariannya);
5. Siswa memiliki kemampuan berpikir sebab-akibat (*causal-effect*); dan
6. Siswa memiliki kemampuan berfikir deduktif (membuat generalisasi dan kesimpulan).

Secara umum terdapat lima langkah kegiatan pembelajaran pemecahan masalah. Setiap langkah kegiatan pembelajaran pemecahan masalah melatih siswa dalam berpikir dan bertindak, sedangkan rangkaian dari keseluruhan langkah kegiatan pembelajaran dapat membekali siswa memiliki keterampilan proses. Kelima langkah kegiatan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah

Identifikasi masalah adalah mengenali, mengetahui, dan memahami masalah dengan jelas. Terdapat lima kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam mengidentifikasi masalah, yaitu: masalah hendaknya berkaitan dengan lingkungan kehidupan siswa, masalah hendaknya berkaitan dengan kepentingan umum, masalah hendaknya dipandang penting untuk dipecahkan agar siswa memiliki kemampuan aplikatif, masalah hendaknya dapat dipecahkan oleh siswa sesuai dengan tingkat kemampuannya (perkembangan intelektual siswa), dan masalah hendaknya memotivasi siswa untuk belajar berpikir kritis analitis.

2. Pengembangan alternatif

Langkah selanjutnya adalah pengembangan alternatif pemecahan untuk setiap masalah yang telah dipilih. Untuk kegiatan ini, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok (tergantung banyaknya

masalah). Setiap kelompok membahas satu permasalahan dan mengembangkan alternatif pemecahannya. Dalam pengembangan alternatif ini, setiap kelompok harus mencari beberapa alternatif bagi pemecahan masalah, termasuk faktor penghambat dan pendukung dari masing-masing alternatif tersebut. Setelah kelompok memiliki beberapa pilihan pemecahan masalah, maka selanjutnya adalah menentukan salah satu alternatif yang dipandang paling baik oleh kelompok.

3. Pengumpulan data

Sebelum kegiatan pengumpulan data dilaksanakan, terlebih dahulu kelompok harus melakukan identifikasi data yang meliputi: data yang akan dicari, jenis data, dan sumber data/informasi. Data/informasi yang akan dicari sangat bergantung kepada permasalahan.

4. Pengujian alternatif

Data/informasi yang telah dikumpulkan oleh siswa (masing-masing kelompok) akan memiliki makna koneksitas manakala dilakukan pengolahan terhadap data tersebut. Secara sederhana pengolahan data meliputi seleksi data/informasi dan mengelompokkan data/informasi berdasarkan permasalahan. Membandingkan antara hasil pengolahan data dengan alternatif pemecahan masalah.

5. Pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan merupakan jawaban atas permasalahan yang diambil berdasarkan hasil pengujian alternatif jawaban yang dipilih. Dalam hal ini, siswa (kelompok) harus bersikap jujur terhadap hasil pengujiannya.

Kegiatan pembelajaran pemecahan masalah dapat memberikan pengalaman dan kemampuan siswa pada aspek keterampilan mencari informasi, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan hasil (lisan atau tulisan). Pada hakikatnya, inti dari kegiatan pembelajaran pemecahan masalah adalah pengambilan keputusan terbaik untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Strategi Pembelajaran Dialog Kreatif

Strategi pembelajaran dialog kreatif erat kaitannya dengan strategi mengajar bertanya efektif, artinya untuk kelancaran dialog kreatif diperlukan keberanian dan kemampuan mengemukakan pendapat (bertanya-jawab) pada diri siswa. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa dan membimbingnya mengemukakan pertanyaan yang jelas dan tepat. Dalam hal ini, guru tidak memotong pertanyaan atau menyalahkan pertanyaan, tetapi mengarahkan pertanyaan sehingga tepat dengan maksud siswa yang bertanya. Guru tidak menjawab pertanyaan tetapi memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawabnya sampai ditemukan jawaban yang dianggap paling tepat.

Menurut Suharsimi (1992), kegiatan pembelajaran dialog kreatif hendaknya guru memiliki empat sikap terhadap jawaban siswa, yaitu:

1. Menghargai setiap jawaban siswa
2. Memberi kesempatan membetulkan bagi siswa yang jawabannya salah
3. Menyadari kemungkinan adanya kesalahan pada dirinya (guru) apabila siswa tidak ada yang dapat menjawab
4. Tidak memberikan penghargaan yang berlebihan terhadap jawaban siswa yang benar.

Dengan keempat sikap tersebut, guru membawa siswa ke dalam suasana keikutsertaan dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya diungkapkan bahwa dalam pengembangan pembelajaran dialog kreatif kunci utama adalah keterampilan guru untuk menyampaikan dan memancing pertanyaan, sehingga setiap siswa termotivasi untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Pertanyaan yang diajukan kepada siswa hendaknya:

1. Mendorong siswa untuk berfikir
2. Jelas dan mudah dipahami oleh siswa
3. Bersifat umum dan menyeluruh bagi siswa
4. Berisi problematik

Seandainya iklim pembelajaran tersebut kurang berhasil mungkin siswa tidak punya pertanyaan atau tidak berani bertanya maka guru dapat mengembangkan kreativitasnya dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sudah tentu kunci keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah pertanyaan yang dikemukakan oleh guru harus jelas. Hal ini akan membantu

guru mencapai suatu tujuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Panduan Pengajaran Mikro (1984:40), terdapat beberapa komponen yang harus dikuasai guru dalam usaha pencapaian tujuan penggunaan pertanyaan, yaitu:

1. Pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat dengan bahasan yang mudah dimengerti oleh siswa sehingga siswa mampu memberikan jawaban. Usahakan jangan sampai siswa tidak dapat menjawab pertanyaan karena tidak mengerti maksud dari pertanyaan tersebut;
2. Pemberian acuan (*structuring*), yaitu berupa penjelasan singkat untuk memberikan arahan kepada siswa dalam menjawab. Acuan ini dapat berupa penjelasan materi sebelum mengajukan pertanyaan sehingga ketika siswa diminta menjawab pertanyaan, mereka sudah memiliki informasi;
3. Pemusatan perhatian siswa, yang caranya tergantung kepada upaya guru. Misalnya, guru akan menanyakan tentang mengapa terjadi bencana banjir maka untuk pemusatan perhatian dapat dilakukan dengan, mengungkapkan pada minggu yang lalu kalian telah mempelajari tentang penduduk, mengapa penduduk dapat menyebabkan terjadinya bencana banjir?
4. Pemandangan giliran untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab. Caranya dapat dengan menunjuk salah seorang siswa atau memberi kesempatan dengan mengangkat tangan, kemudian dari jawaban siswa pertama dialihkan kepada siswa lain untuk melengkapi atau memberikan tanggapan. Dengan demikian dapat mempertinggi perhatian dan interaksi antar siswa dan dengan guru, karena setiap siswa harus memperhatikan pertanyaan guru dan jawaban temannya;
5. Penyebaran pertanyaan dan pemberian waktu berpikir. Guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa di kelas, mungkin dengan pertanyaan yang sama atau pertanyaan yang berbeda. Caranya dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa, beri kesempatan kepada siswa untuk berpikir kemudian tunjuk salah satu siswa untuk menjawab, yang jawabannya dapat dinilai oleh siswa lainnya, apakah benar atau salah. Hal yang perlu dihindari adalah menunjuk siswa untuk menjawab sebelum pertanyaan diberikan sehingga siswa tersebut tidak memiliki kesempatan untuk berpikir dan siswa lainnya merasa tidak memperhatikan karena mereka sudah tahu siapa yang harus memberikan jawaban;

6. Pemberian tuntunan (*prompting*) jika jawaban siswa salah atau tidak memberikan jawaban. Cara yang dapat dilakukan guru adalah mengungkapkan pertanyaan dengan cara lain yang lebih sederhana atau mengajukan pertanyaan lain untuk mengarahkan pada jawaban pertanyaan semula;

Terdapat beberapa jenis pertanyaan yang harus mendapat perhatian agar kegiatan pembelajaran dialog kreatif berlangsung efektif. Jenis-jenis pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

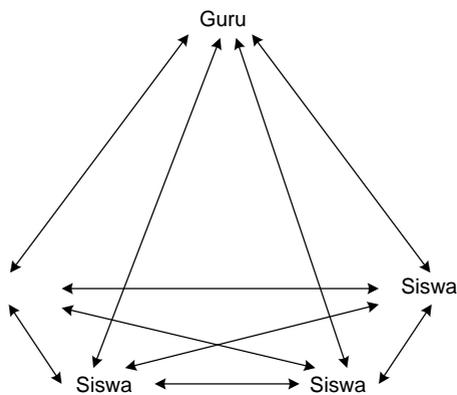
1. pertanyaan mengingat, tujuannya untuk mengingat informasi spesifik yang sebelumnya telah dipelajari dan hanya ada satu jawaban yang benar. Pertanyaan yang dapat digunakan seperti apakah akibat dari banjir? Pertanyaan jenis ini penting sebagai dasar untuk jenis pertanyaan selanjutnya;
2. pertanyaan deskriptif, tujuannya untuk merangkai dan mengorganisasikan informasi atau fakta yang telah diperoleh guna mendapatkan pemahaman atas sesuatu fenomena. Misalnya pertanyaan mengapa terjadi banjir?
3. pertanyaan bersifat menjelaskan, tujuannya untuk mengingat, mengorganisasikan materi dan membuat kesimpulan serta mencari efek sebab akibat dari suatu peristiwa. Pertanyaan jenis ini menuntun siswa untuk menganalisis data, mengklasifikasikan informasi dan menjelaskan hubungannya dengan memberikan alasan. Tetapi yang menjadi tujuan utama dari pertanyaan jenis ini adalah mendorong siswa untuk memberi argumentasi dan mempertahankan alasannya. Pertanyaan yang dapat dikemukakan misalnya mengapa banjir sering terjadi di daerah dataran rendah?
4. pertanyaan sintesis, tujuannya adalah agar siswa mampu memberikan gagasan mengenai hubungan atau relasi antar peristiwa. Dengan pertanyaan jenis ini, siswa didorong untuk mengingat informasi yang telah dimiliki, memilih informasi yang paling menunjang, menggabungkan beberapa informasi dan menghubungkannya sehingga tersusun suatu kesimpulan atas inti pertanyaan. Semakin banyak informasi yang mendukung dimiliki oleh siswa maka kesimpulan yang dibuatnya semakin baik. Pertanyaan yang dapat dikemukakan seperti mengapa banjir dapat mengakibatkan penduduk kekurangan pangan?

5. pertanyaan menilai, tujuannya untuk mendorong siswa memiliki kemampuan untuk memilih alternatif yang paling baik dan paling tepat. Untuk pertanyaan jenis ini siswa didorong memiliki banyak informasi yang berbeda guna memberikan penilaian secara objektif di antara dua objek yang berbeda atau hampir sama. Selain itu, siswa dituntut untuk mengemukakan argumentasinya atas alternatif yang dipilihnya. Pertanyaan yang dapat dikemukakan oleh guru seperti cara mana yang lebih baik untuk mengatasi bahaya banjir?
6. pertanyaan terbuka, tujuannya untuk mengembangkan daya kreativitas siswa mengembangkan imajinasi dan intelektualitasnya. Pertanyaan jenis ini mendorong siswa untuk mengolah informasi yang diperolehnya secara bebas berdasarkan kekuatan imajinasi, penguasaan bahasa dan ketajaman analisisnya. Jawaban siswa atas pertanyaan yang diajukan oleh guru dapat diterima sebagai jawaban, karena guru harus menghargai pendapat dan daya kreativitas mereka. Untuk itu, guru harus memiliki rambu-rambu normatif artinya tidak ada jawaban siswa yang salah sejauh tidak bertentangan dengan norma. Pertanyaan yang dapat diajukan misalnya bagaimana menolong orang yang terkena bencana?

Untuk meningkatkan terjadinya interaksi dialog kreatif dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya mengajukan pertanyaan kemudian meminta salah seorang siswa untuk menjawabnya. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawabannya dengan waktu yang ditentukan (terbatas sesuai alokasi waktu pembelajaran). Guru menjadi dinding pemantul, artinya jika ada siswa yang bertanya, janganlah dijawab langsung melainkan dilontarkan kembali kepada siswa seluruh kelas sehingga seluruh siswa terlibat dalam memikirkan jawabannya. Di samping itu, ada empat keterampilan yang harus dikuasai guru agar intensitas interaksi dalam kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif, yaitu:

1. Kemahiran dalam memilih stimulus yang dapat menimbulkan reaksi siswa
2. Kemahiran mengklarifikasikan pesan yang penting melalui pertanyaan
3. Kemahiran menangkap aksi dan reaksi siswa
4. Kemahiran menteskan materi pembelajaran agar terjadi dialog transaksional dalam proses pembelajaran.

Pengembangan pembelajaran dialog kreatif sangat mengutamakan terjadinya interaksi multi arah. Interaksi optimal dalam proses pembelajaran dialog kreatif dapat digambarkan dengan model sharing (*Sharing Model*) sebagai berikut.



Gambar 9.1: Sharing Model dalam Pembelajaran Interaktif

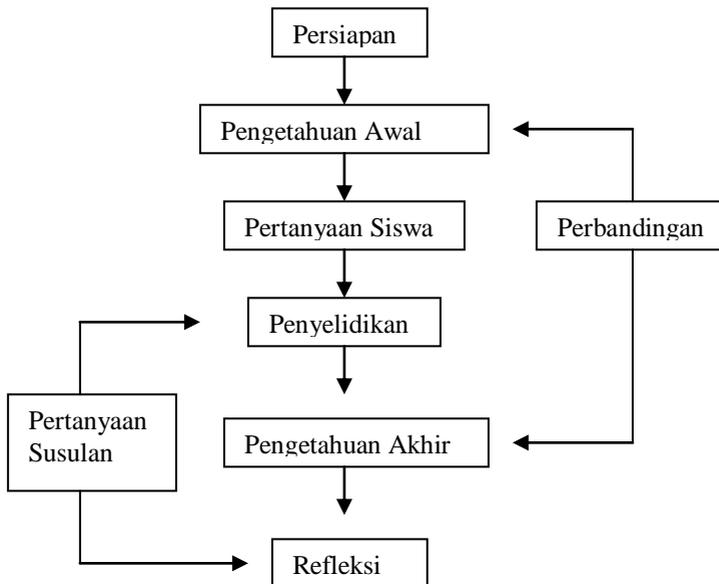
Dalam kegiatan pembelajaran, guru memiliki multi peran yaitu sebagai: fasilitator, mediator, motivator, dan demonstrator. Guru berperan sebagai fasilitator yakni memiliki kemampuan dalam mengusahakan sumber-sumber pembelajaran yang berguna untuk kelancaran proses pembelajaran dan pencapaian tujuan secara optimal. Sebagai mediator, guru memiliki pengetahuan tentang media pendidikan dan alat pengajaran, keterampilan memilih dan menentukannya serta menggunakannya sehingga dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sedangkan sebagai motivator, guru memiliki kemampuan untuk memberikan motivasi terhadap siswa supaya mereka terdorong untuk melakukan kegiatan belajar.

Strategi pembelajaran dialog kreatif ini memberikan peluang kepada guru untuk melaksanakan ketiga perannya tersebut di dalam kegiatan pembelajaran. Guru tidak semata-mata berperan sebagai pengajar dalam artian alih pengetahuan (*transfer of knowledge*) atau dengan istilah lain sebagai demonstrator. Bahkan menurut Parawangsa dan Abdullah (1988), selain keempat peran tersebut, juga berperan sebagai pembimbing, evaluator,

pengembang materi pembelajaran (*demonstrator*), pengelola proses belajar mengajar, dan agen pembaru (*agent of change*). Guru sebagai evaluator, memiliki kemampuan dan keterampilan mengadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan siswa, kedudukan siswa dalam kelas dan efektivitas pembelajaran. Sebagai agen pembaru, guru memiliki peran untuk menyampaikan hal-hal yang baru yang bersifat inovatif kepada siswa. Pembahasan lebih lanjut mengenai guru sebagai pengelola proses belajar mengajar, akan dikemukakan pada Kegiatan Belajar 2. Pentingnya peranan guru dalam proses belajar dikemukakan pula oleh Maman Abdurachman (1991), orientasi guru kepada siswa harus lebih banyak mendapat perhatian yang serius dan utama sehingga akan tercipta suasana interaktif dalam pembelajaran.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Interaktif

Menurut Faire dan Cosgrove, model pembelajaran interaktif terdiri atas tujuh langkah kegiatan pembelajaran, seperti divisualisasikan pada gambar berikut:



Gambar 9.2: Langkah-langkah Model Pembelajaran Interaktif

Ketujuh langkah kegiatan pembelajaran interaktif tersebut dilaksanakan secara berurutan mulai dari persiapan sampai refleksi.

1. Persiapan.

Kegiatan persiapan dirancang oleh guru sejak awal sehingga tidak menjadi kegiatan inti dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif. Guru melaksanakan langkah persiapan ini pada waktu mengakhiri kegiatan pembelajaran sebelumnya. Pada setiap akhir kegiatan pembelajaran (kegiatan penutup), guru memberi tahukan materi yang akan dibahas untuk kegiatan pembelajaran berikutnya dan sekaligus menugaskan kepada siswa untuk mempelajarinya. Misalnya: materi yang akan dibahas adalah lingkungan, maka tugaskan kepada siswa untuk mempelajarinya agar mereka memiliki kesiapan belajar.

2. Pengetahuan awal

Tahap pengetahuan awal adalah tahap di mana guru menggali pengetahuan siswa tentang materi yang akan dibahas. Misalnya tentang materi lingkungan. Guru dapat mengetahui pengetahuan awal siswa dengan cara mengajukan pertanyaan, misalnya: Apakah pengertian lingkungan, jenis-jenis lingkungan, dll. Kemudian siswa disuruh mencatat jawabannya di buku catatan masing-masing atau mereka langsung menjawab. Dengan demikian, guru dapat mengetahui pengetahuan awal siswa tentang lingkungan.

3. Kegiatan eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, guru memberikan uraian singkat tentang materi pembelajaran (lingkungan) dengan tujuan agar siswa memiliki gambaran umum tentang materi pembelajaran. Tujuan guru mengeksplorasi materi pembelajaran adalah untuk memotivasi siswa agar mereka terdorong rasa ingin tahu lebih banyak tentang materi pembelajaran.

4. Pertanyaan siswa

Tahap pertanyaan siswa adalah merupakan refleksi dari rasa ingin tahu mereka tentang materi pembelajaran. Untuk itu, guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan, kemudian pertanyaan tersebut dicatat dipapan tulis. Artinya, pada tahap ini, guru membuat daftar pertanyaan siswa. Setelah daftar pertanyaan tersusun, langkah berikutnya adalah memilih pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui kegiatan investigasi. Kegiatan memilih

pertanyaan sangat penting karena mungkin saja pertanyaan yang diajukan siswa tidak relevan dengan materi atau terlalu luas.

5. Penyelidikan

Tahap penyelidikan atau investigasi adalah kegiatan siswa untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipilih. Pada tahap ini, peran guru adalah sebagai fasilitator kegiatan investigasi, tetapi tidak memberikan jawaban atas pertanyaan yang tidak terjawab oleh siswa. Semua jawaban siswa dicatat dalam buku catatan siswa masing-masing.

6. Pengetahuan akhir

Tahap pengetahuan akhir adalah tahap di mana setiap siswa (kelompok) mendiskusikan hasil penyelidikannya, kemudian membandingkannya dengan pengetahuan awal. Sehingga dapat diketahui perbedaan antara pengetahuan awal dengan pengetahuan akhir. Perbedaan pengetahuan tersebut adalah merupakan hasil belajar siswa.

7. Refleksi

Terdapat dua kegiatan yang termasuk ke dalam tahap refleksi, yaitu: membuat kesimpulan dan pemantapan. Guru membimbing siswa membuat kesimpulan atas proses dan hasil belajar mereka. Siswa dapat mengomentari proses pembelajaran, baik waktu maupun pertanyaan dan sumber belajar yang mereka miliki. Hasil belajar dapat diamati dari pertanyaan yang dapat terjawab dengan benar dan perbedaan antara pengetahuan awal dengan pengetahuan akhir. Pemantapan dapat diberikan oleh guru dengan cara memberi tugas.

Mungkin Anda bertanya, apakah ada kegiatan evaluasi dan bagaimana melaksanakan evaluasi pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran interaktif?

Setiap kegiatan pembelajaran harus diketahui efektivitasnya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Demikian juga dengan pembelajaran yang menggunakan model interaktif. Anda pasti masih ingat bahwa kegiatan evaluasi dapat dilakukan dengan beberapa teknik (teknik evaluasi). Menurut pemahaman Anda, apakah pada langkah kegiatan pembelajaran model

interaktif sudah terlaksanakan evaluasi? Coba tunjukkan pada tahap ke berapa dan menggunakan teknik apa?

Bagaimanakah merumuskan rencana kegiatan pembelajaran (RPP) untuk pembelajaran dengan menggunakan model interaktif?

Membuat RPP harus memenuhi criteria standar baku, di antaranya adalah harus memuat komponen-komponen RPP. Artinya, RPP untuk model pembelajaran interaktif tidak berbeda dengan model pembelajaran lainnya (yang biasa digunakan guru), tetapi berbeda pada scenario pembelajaran atau langkah kegiatan pembelajaran. Pada RPP model interaktif, scenario pembelajaran harus memuat ketujuh langkah di atas. Untuk lebih jelas coba Anda buat RPP untuk model pembelajaran interaktif.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Sebutkan dan jelaskan strategi, model, dan metode pembelajaran yang relevan dengan model pembelajaran interaktif.
- 2) Jelaskan bahwa untuk terjadinya kegiatan pembelajaran interaktif, guru perlu mengembangkan keterampilan bertanya efektif!
- 3) Cobalah buat pertanyaan masing-masing satu untuk setiap jenis pertanyaan dalam pengembangan dialog kreatif!
- 4) Buatlah RPP untuk model pembelajaran interaktif dengan cara memilih salah satu materi pembelajaran IPS-SD.

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Terdapat banyak strategi, model, dan metode pembelajaran yang memiliki relevansi dengan model pembelajaran interaktif, di antaranya adalah pembelajaran inkuiri, pembelajaran pemecahan masalah, dan pembelajaran dialog kreatif. Penjelasan lihat pada uraian.
- 2) Pembelajaran interaktif adalah kegiatan pembelajaran yang tidak didominasi oleh guru, melainkan dicirikan dengan ikut terlibatnya siswa

secara aktif di dalamnya. Untuk melibatkan siswa secara aktif, baik pada aspek pikiran dan keterampilan maupun sikap, guru dituntut memiliki kemampuan memberikan stimulus melalui pertanyaan serta merespons terhadap setiap pertanyaan atau jawaban siswa. Pertanyaan dan stimulus guru dapat mendorong siswa untuk belajar aktif.

- 3) Anda dapat membuat rumusan pertanyaan sesuai dengan keenam jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengembangkan dialog kreatif dalam proses belajar mengajar. Sebagai acuan telah dikemukakan contoh untuk setiap jenis pertanyaan pada uraian di atas.
- 4) Lihat kurikulum (silabus IPS-SD) untuk menentukan dan memilih salah satu materi pembelajaran. RPP harus memuat komponen-komponen baku dan diakhiri dengan tanda tangan guru serta mengetahui kepala sekolah.



RANGKUMAN

Pengembangan model pembelajaran interaktif dalam IPS dapat dilakukan oleh guru pada semua pokok bahasan, dengan syarat harus memperhatikan sembilan hal yakni: motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa dan konteksitas materi pelajaran, perbedaan individual siswa, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan pemecahan permasalahan serta hubungan sosial. Dalam kegiatan pembelajaran interaktif, guru berperan sebagai, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, pembimbing, dan agen pembaru. Dengan demikian, kedudukan siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas memiliki peran aktif, di mana aktivitasnya dapat diukur dari kegiatan memperhatikan, mencatat, bertanya, menjawab, mengemukakan pendapat dan mengerjakan tugas, baik tugas kelompok maupun tugas individual. Dalam situasi belajar yang demikian, siswa akan mendapatkan pengalaman yang berkesan, menyenangkan dan tidak membosankan. Artinya, kegiatan pembelajaran sesuai dengan filsafat konstruktivisme.

Model pembelajaran interaktif memiliki relevansi dengan strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran lainnya, di antaranya adalah: pembelajaran inkuiri, pembelajaran pemecahan masalah, dan pembelajaran dialog kreatif. Dalam kegiatan pembelajaran interaktif, Guru dapat mengembangkan teknik bertanya efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Sifat

pertanyaan dapat mengungkapkan sesuatu atau memiliki sifat inkuiri sehingga melalui pertanyaan yang diajukan, siswa dikembangkan kemampuannya ke arah berpikir kreatif dalam menghadapi sesuatu. Beberapa komponen yang harus dikuasai oleh guru dalam menyampaikan pertanyaan yaitu: pertanyaan harus mudah dimengerti oleh siswa, memberi acuan, pemusatan perhatian, pemindahan giliran dan penyebaran, pemberian waktu berpikir kepada siswa serta pemberian tuntunan. Sedangkan jenis pertanyaan untuk pengembangan model dialog kreatif ada enam jenis yaitu: pertanyaan mengingat, mendeskripsikan, menjelaskan, sintesis, menilai, dan pertanyaan terbuka. Untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar, guru hendaknya mengajukan pertanyaan dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan jawabannya dan menjadi dinding pemantul atas jawaban siswa.

Terdapat tujuh langkah kegiatan pembelajaran interaktif, yaitu: persiapan, pengetahuan awal, eksplorasi, pertanyaan siswa, penyelidikan, pengetahuan akhir, dan refleksi.



TES FORMATIF 1

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Model pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan intelektual siswa adalah:
 - A. Model pembelajaran interaktif
 - B. Model pembelajaran pemrosesan informasi
 - C. Model pembelajaran interaksi sosial
 - D. Model pembelajaran personal
- 2) Menurut Faire dan Cosgrove, model pembelajaran interaktif disebut juga:
 - A. Pendekatan inkuiri
 - B. Pendekatan kontekstual
 - C. Pendekatan partisipatif
 - D. Pendekatan pertanyaan siswa
- 3) Secara naluriah, siswa memiliki *sense of interest*, artinya:
 - A. Memiliki minat dan ketertarikan pada suatu objek
 - B. Memiliki rasa ingin tahu
 - C. Memiliki dorongan ingin melihat kenyataan

- D. Memiliki dorongan untuk menemukan sendiri
- 4) Menurut Hilda, dkk bahwa pembelajaran inkuiri dimulai dengan suatu peristiwa yang menimbulkan:
- A. Perhatian dan motivasi siswa
 - B. Permasalahan bagi siswa
 - C. Pertanyaan bagi siswa
 - D. Teka teki kepada siswa
- 5) Keterampilan guru dalam menggunakan bertanya efektif dapat menumbuhkan
- A. motivasi belajar siswa
 - B. kesiapan siswa dalam belajar
 - C. keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat
 - D. keterampilan siswa dalam menemukan informasi
- 6) Upaya guru dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada siswa dapat diawali dengan
- A. memberikan informasi
 - B. memberikan pertanyaan
 - C. mengajak berdiskusi
 - D. memberikan tugas
- 7) Apakah penduduk? Pertanyaan tersebut termasuk
- A. pertanyaan mengingat
 - B. pertanyaan deskriptif
 - C. pertanyaan menjelaskan
 - D. pertanyaan sintetis
- 8) Jenis pertanyaan menilai, yang terdapat di bawah ini adalah
- A. mengapa terjadi banjir?
 - B. mengapa banjir dapat menimbulkan kelaparan?
 - C. bagaimana pendapat Anda tentang banjir?
 - D. bagaimana cara menolong orang yang terkena banjir?
- 9) Dalam dialog kreatif, guru harus menjadi dinding pemantul, artinya
- A. tidak mengajukan pertanyaan lebih dahulu
 - B. tidak menjawab pertanyaan siswa
 - C. pertanyaan siswa dilontarkan kembali kepada siswa lainnya
 - D. memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi

- 10) Tahap refleksi pada model pembelajaran interaktif memiliki dua kegiatan yaitu:
- Membandingkan pengetahuan awal dengan pengetahuan akhir
 - Merumuskan masalah dan mencari jawabannya
 - Merumuskan kesimpulan dan rekomendasi
 - Membuat kesimpulan dan pemantapan

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kegiatan Belajar 2

Sumber Pembelajaran dalam IPS

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang dapat dibedakan secara konseptual, tetapi secara praktiknya memiliki keterkaitan secara fungsional dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai pembimbing siswa dalam melakukan belajar. Apakah Anda masih ingat komponen-komponen pembelajaran?

Salah satu komponen pembelajaran adalah sumber belajar (*learning resources*). Sumber belajar tidak hanya berupa sumber bahan ajar dan pajangan media di dalam kelas, melainkan semua hal yang dapat memperlancar proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa benda, orang, fenomena atau peristiwa yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran akan bergantung kepada kemampuan guru. Kemampuan guru tersebut meliputi pengetahuan, mengidentifikasi, menseleksi, dan mendayagunakan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Kita ketahui bahwa materi PIPS berkenaan dengan kemasyarakatan atau kehidupan sosial, sehingga PIPS memiliki sumber belajar yang sangat luas dan lebih kompleks cakupannya.

Sumber Belajar

Menurut Roestiyah (1991), sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau asal untuk belajar seseorang. Pemahaman tentang sumber belajar adalah sebagai prasarana (tempat) bagi berlangsungnya kegiatan belajar, sedangkan asal dapat dimaknai sebagai bahan acuan (benda, manusia, pengalaman, buku) yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Ely (1994), *learning resources are those data, people and/or thing with wich person can interact in order learn*. Sumber belajar adalah berupa data, orang atau benda yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Guru hendaknya memiliki keyakinan bahwa penggunaan sumber belajar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Fungsi sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran meliputi tiga wilayah yang berkenaan dengan: kegiatan pembelajaran, siswa, dan guru.

1. Fungsi sumber belajar bagi kegiatan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran, sehingga

- tujuan pembelajaran tercapai. Pendayagunaan sumber belajar dapat membantu kelancaran proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa yang optimal.
2. Fungsi sumber belajar bagi siswa yaitu memotivasi, memberikan pemahaman yang komprehensif tentang materi pembelajaran, membantu proses pemahaman tentang materi pembelajaran, mengurangi verbalisme, dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna bagi kehidupannya. Selain itu menambah wawasan siswa tentang keanekaragaman sumber belajar yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar.
 3. Fungsi sumber belajar bagi guru yaitu membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran, efisiensi waktu dan tenaga serta mendayagunakan sumber-sumber yang menunjang, baik yang berada di lingkungan sekolah maupun di luar.

Menurut Zainnudin (1983:3), penggunaan sumber belajar memiliki fungsi praktis dalam kegiatan pembelajaran, yakni:

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran yakni dengan penggunaan sumber belajar penggunaan waktu belajar lebih efisien, tumbuhnya motivasi belajar, dan dapat mempercepat laju belajar bagi siswa.
2. Memberi peluang untuk berkembangnya pembelajaran secara individual. Penggunaan sumber belajar dapat mengurangi tugas guru tetapi tetap memiliki kewajiban membimbing siswa melakukan kegiatan belajar.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran karena penggunaan sumber belajar terlebih dahulu melalui proses perencanaan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis.
4. Lebih memantapkan kegiatan pembelajaran karena dapat menggunakan data atau menyajikan data aktual dan menggunakan media komunikasi. Dalam kegiatan pembelajaran, menyajikan data merupakan upaya menanamkan konsep dan mengurangi verbalisme pada diri siswa. Sedangkan penggunaan media komunikasi lebih diutamakan untuk membantu guru menyajikan materi pembelajaran, sehingga siswa mudah memahaminya.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, yakni penggunaan sumber belajar dapat memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung. Dengan demikian, maka siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara konkrit atau nyata untuk lebih memantapkan pemahamannya tentang suatu teori atau konsep.

6. Kemungkinan penyajian pembelajaran yang lebih luas jangkauannya karena sumber belajar dapat menenbus batas geografis. Misalnya, media cetak dan elektronik.

Keberadaan sumber belajar masih bersifat potensial manakala belum dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Agar sumber belajar tersebut memiliki daya guna bagi kelancaran proses, pencapaian hasil belajar yang optimal, dan kebermaknaan belajar bagi kehidupan nyata siswa, maka guru sangat berperan dalam mendayagunakannya. Untuk itu, guru dituntut memiliki dan terus mengembangkan pengetahuannya tentang sumber belajar, baik penggunaannya maupun keragamannya.

Jenis-Jenis Sumber Belajar

Ely & Gerlach (1980) mengemukakan lima jenis sumber belajar, seperti yang terdapat dalam pernyataannya: *learning resources, wheter designed or atilized, take five forms: people, materials, setting, tool and equipment and activities*. Sedangkan Roestiyah (1991) mengemukakan enam jenis sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, yakni sebagai berikut.

1. Manusia sebagai sumber belajar ialah manusia yang memiliki rasa, cipta, dan karsa. Dari ketiga potensi tersebut, siswa akan mendapatkan pengetahuan yang berguna.
2. Buku perpustakaan yaitu buku-buku yang terdapat di perpustakaan dapat dijadikan sebagai sumber belajar.
3. Media massa yang menyajikan informasi aktual dan faktual dapat dijadikan sumber belajar yang menarik bagi siswa.
4. Alam lingkungan yang di dalamnya terdapat kehidupan manusia yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.
5. Alat pelajaran yaitu sebagai media pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran.
6. Musium yang menyimpan benda-benda kuno dan peristiwa alam dan manusia masa lampau.

Mengacu pada pengertiannya tersebut, maka sumber belajar dapat dikelompokkan menurut jenisnya ke dalam empat kategori, yaitu: benda, manusia, karya ilmiah, dan lingkungan.

1. Sumber Belajar Berupa Benda

Sumber belajar yang termasuk ke dalam kategori ini adalah berupa benda mati dan makhluk hidup. Benda mati seperti: bangunan, musium, candi, artefak, atau peninggalan sejarah lainnya, batuan, tanah, air, peta, grafik, globe, atlas, gambar, dll. . Sedangkan yang termasuk makhluk hidup adalah tumbuhan dan hewan Dalam kegiatan pembelajaran, benda-benda tersebut difungsikan sebagai media dan alat belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang dipandang dapat lebih mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan bahasa dapat memahami suatu objek, tetapi dengan media dapat memudahkan dan mempercepat pemahaman. Manakala dalam kegiatan pembelajaran menggunakan bahasa dan media, maka materi pembelajaran akan mudah difahami oleh siswa. Menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian integral dan bersifat melengkapi bagi keberhasilan proses dan pencapaian hasil belajar siswa. Untuk itu, guru harus melaksanakan perannya sebagai **mediator**.

Menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan, materi, metode, evaluasi, dan tingkat kemampuan siswa. Dengan demikian, penggunaannya memerlukan proses seleksi dari guru, yaitu mulai dari mengetahui ragam dan jenis media, memilih dan menentukan media, kemudia mengoperasionalkannya dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut sangat penting dan menjadi salah satu faktor yang menentukan bagi keberhasilan pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran (*teaching aids*) dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai alat bantu. Jika demikian, apakah yang menjadi faktor utama dalam kegiatan pembelajaran? Coba ingat kembali kegiatan belajar 1. Menurut Nasution (1986: 100), terdapat enam manfaat penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. Menambah kegiatan belajar siswa
- b. Menghemat waktu belajar
- c. Menyebabkan agar hasil belajar lebih permanen atau mantap
- d. Membantu siswa yang ketinggalan dalam pelajaran
- e. Memberikan alasan yang wajar untuk belajar karena membangkitkan minat perhatian (motivasi) dan aktivitas pada siswa
- f. Memberikan pemahaman yang lebih tepat dan jelas.

Berdasarkan keenam manfaat tersebut, maka penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa melakukan kegiatan belajar, membantu guru melaksanakan perannya (ingat peran guru dalam kegiatan pembelajaran), dan membantu efektivitas kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat mengurangi verbalisme dan mengaktifkan indera penglihatan serta mengembangkan aspek keterampilan siswa. Ketika guru hanya menggunakan kata-kata untuk menjelaskan materi pembelajaran, maka siswa hanya menjadi pendengar dan memahaminya dengan imajinasinya sendiri. Tetapi dengan adanya media, siswa disugahi suatu kenyataan (model) yang dapat membantu mereka untuk memahami materi pembelajaran. Selain itu, siswa memiliki keterampilan dalam mengoperasikan media tersebut, sehingga mereka memiliki pengalaman belajar yang bermakna.

Media pembelajaran dapat membantu keterlibatan siswa secara aktif dan secara totalitas mengikuti kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa dimaksudkan adalah terlibat aktif secara perhatian, pemikiran, dan perbuatan, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bervariasi. Selain itu, media dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Namun, tidak berarti bahwa peran dan kedudukan guru dapat diganti dengan kehadiran media tersebut. Media sebagai alat bantu yang kebermaknaannya sangat bergantung pada kemampuan guru memfungsikannya. Guru yang memiliki kemampuan menggunakan media, maka porsi waktu dan tenaganya akan berkurang, dengan tetap tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian, guru tidak memiliki alasan untuk tidak menggunakan media meskipun media yang dibutuhkan tersebut tidak tersedia di sekolah. Dalam hal ini, guru harus melaksanakan perannya sebagai mediator.

Berdasarkan indera yang digunakan, media pembelajaran terbagi atas tiga jenis, yaitu: media dengar, media pandang, dan media motorik. Media pandang (*visual aids*) termasuk ke dalamnya adalah grafik, bagan, poster, diorama, spesimen, gambar, dan slide. Media dengar (*auditory aids*) di antaranya adalah rekaman suara, suara radio, musik, deklamasi, dan sosiodrama. Sedangkan yang termasuk media motorik (*motoric aids*) diantaranya adalah model atau maket, peta, globe, membuat grafik atau gambar, patung, susunan tata surya, dan lain-lain.

Ketiga jenis media tersebut penggunaannya dapat digabungkan (*audio-visual aids AVA*), sehingga dapat melibatkan semua indera siswa. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan AVA ini sangat dianjurkan karena dapat menarik minat dan perhatian siswa. Media yang termasuk ke dalam kategori AVA ini, di antaranya adalah film, televisi, radio, slide projector yang diiringi penjelasan.

Pada dasarnya siswa memiliki minat (*sense of interest*) dan dorongan ingin melihat kenyataan (*sense of reality*). Mengingat materi pembelajaran dalam IPS lebih banyak memuat informasi maka upaya mengembangkan kedua potensi siswa tersebut, guru dituntut memiliki kreativitas dalam

mengaktualisasikan kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan media pembelajaran. Media pembelajaran selain memiliki fungsi dalam kegiatan pembelajaran juga memiliki sifat. Sifat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme (tahu istilah tetapi tidak tahu arti, tahu nama tetapi tidak tahu bendanya) pada diri siswa.
- b. Memperbesar perhatian siswa sehingga saat kegiatan belajar mengajar berlangsung akan tumbuh minat siswa terhadap materi pembelajaran.
- c. Membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan oleh siswa.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa sehingga mereka terdorong untuk berusaha mengetahui kenyataan yang sebenarnya dan peduli terhadap peristiwa yang terjadi.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan secara teratur.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan perkembangan berbahasa dalam mengungkap sesuatu dengan bahasa sendiri.
- g. Dapat menarik minat siswa dan menumbuhkan keinginan untuk membicarakannya lebih lanjut.

Media pembelajaran erat kaitannya dengan peran guru sebagai mediator, yakni memiliki pengetahuan, pemahaman, keterampilan memilih dan menggunakan media serta mengusahakannya jika media tersebut tidak tersedia. Sebagai mediator, guru pun menjadi komunikator dan memfasilitasi terjadinya rinteraksi antar komponen pembelajaran. Tiga macam kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam menciptakan dan mendorong terjadinya interaksi secara maksimal di dalam kelas, yaitu: mendorong berlangsungnya tingkah laku sosial, mengembangkan interaksi pribadi, dan menumbuhkan hubungan yang positif dengan lingkungan. Terdapat lima hal yang hendaknya diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran, yakni:

- a. Media yang dipilih harus sesuai dengan tingkat kematangan dan pengalaman siswa.
- b. Media yang dipilih harus tepat, memadai, dan mudah digunakan.
- c. Harus direncanakan dan sebelum digunakan harus diperiksa terlebih dahulu.
- d. Penggunaannya harus disertai kegiatan lain, seperti mendiskusikannya.
- e. Sesuai dengan kemampuan guru, siswa, dan sekolah.

Hoover (1976) memberikan tujuh petunjuk tentang prinsip penggunaan alat audio visual sebagai berikut:

- a. Tidak ada media atau alat pengajaran yang dianggap paling baik.
- b. Media atau alat pengajaran tertentu lebih tepat daripada yang lain berdasarkan jenis, pengertian atau dalam hubungannya dengan tujuan.
- c. Audiovisual dan sumber-sumber yang digunakan merupakan bagian integral dari pengajaran.
- d. Perlu diadakan persiapan yang saksama oleh guru dan siswa mengenai alat audiovisual.
- e. Siswa menyadari tujuan media atau alat audiovisual dan merespons data atau informasi yang diberikan.
- f. Perlu diadakan kegiatan lanjutan.
- g. Media atau alat audiovisual dan sumber-sumber yang digunakan untuk menambah kemampuan komunikasi dan terjadinya interaksi belajar antar komponen.

Sumber Belajar Berupa Manusia

Manusia sebagai sumber belajar atau sumber belajar insani adalah mereka yang memiliki pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sumber belajar insani ini tidak mutlak harus yang memiliki pendidikan tinggi melainkan lebih diutamakan pada kapabilitasnya, misalnya: petani, nelayan, pengusaha, pedagang, pemerintah, dll. Pendayagunaan sumber belajar ini lazim disebut sebagai nara sumber. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan sumber belajar ini akan menumbuhkan motivasi siswa dan mereka mendapatkan pengetahuan yang berasal dari sumber asli, sehingga hasil belajarnya memiliki kebermaknaan bagi kehidupannya.

Mulyana (1994: 13) mengemukakan dua macam asal sumber belajar yaitu sumber belajar yang berasal dari lingkungan dan yang berasal dari manusia. Sumber belajar yang berasal dari lingkungan terdiri dari tiga lingkungan yakni lingkungan fisik, lingkungan budaya, dan lingkungan sosial. Sedangkan sumber belajar yang berasal dari manusia yaitu tenaga dan fikiran manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan keahlian.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru sebagai sumber belajar. Dengan kualifikasi dan kompetensi yang dimiliki guru, maka guru memiliki kapabilitas dalam melaksanakan perannya sebagai demonstrator. Sebagai demonstrator, guru menguasai substansi pembelajaran, sehingga siswa mendapatkan pengetahuan, pengalaman belajar, dan konsep dasar yang benar tentang materi pembelajaran. Dalam hal ini, bukan berarti guru harus serba

tahu, melainkan guru harus memberikan fakta, konsep, dan teori yang benar kepada siswa. **Bagaimana jika guru tidak tahu?**

Ketika guru tidak mengetahui substansi pembelajaran artinya guru tersebut tidak memenuhi kompetensi standar, tetapi ketika guru tidak mengetahui secara detail, misalnya, guru tidak tahu cara melaksanakan usaha tani sayuran, maka guru harus melaksanakan perannya sebagai fasilitator. Agar siswa mengetahui seluk beluk usaha tani sayuran secara praktik, maka guru hendaknya mendatangi atau mengunjungi nara sumber (petani). Guru berperan sebagai fasilitator harus memiliki keterampilan untuk mengakses sumber belajar, sehingga siswa mencapai hasil belajar.

Sumber Belajar Berupa Karya Ilmiah

Karya ilmiah sebagai sumber belajar adalah meliputi seluruh karya hasil kajian ilmiah, baik berupa karya tulis maupun benda atau model. Pada umumnya, karya ilmiah yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah sumber bahan pembelajaran yakni berupa referensi yang relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Penggunaan beragam buku sumber atau referensi dalam penyampain suatu materi akan membantu siswa dalam memiliki pengetahuan yang luas dan mendalam. Karya ilmiah yang dapat dijadikan sumber belajar di antaranya adalah, hasil penelitian, buku teks, artikel, dan jurnal.

Guru sering mengalami kesukaran dalam melaksanakan tugasnya karena langkanya sumber bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ketersediaan buku sumber di perpustakaan sangat terbatas dan siswa sedikit yang memiliki buku. Selain itu, buku sumber yang tersedia secara kualitas sudah tidak relevan dengan kondisi dan situasi saat ini. Hal ini bisa saja terjadi karena pada umumnya buku sumber diterbitkan beberapa tahun yang lalu, sedangkan kondisi sosial mengalami perubahan dengan relatif cepat. Dengan kondisi seperti itu, Anda sebagai guru atau calon guru apakah akan berpangku tangan dan tetap melangsungkan kegiatan pembelajaran seadanya?

Seorang guru atau calon guru yang profesional tentu akan merasa tertantang dan bertanggung jawab atas kelancaran proses pembelajaran. Seandainya Anda berada pada situasi seperti itu, apakah yang akan Anda lakukan? Anda adalah guru dan calon guru yang kreatif dan inovatif dengan demikian pasti sudah memiliki jawabannya dan langkah-langkah yang akan ditempuh untuk mengatasi situasi dan kondisi seperti itu. Tetapi janganlah terjebak pada pandangan tentang mengajar yang merupakan kegiatan rutinitas, di mana materi yang disajikan dan kegiatan belajar mengajar yang

dilaksanakan itu-itu saja dari tahun ke tahun. Dengan kata lain, keinovatifan guru adalah selalu berusaha memperkaya pengetahuan dan merefleksi pembelajaran serta menyesuaikannya dengan perkembangan di masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga bahan yang disajikan tidak tertinggal.

Buku-buku yang terdapat di perpustakaan sekolah dan media massa yang menyajikan informasi aktual termasuk ke dalam kelompok karya ilmiah sebagai sumber belajar. Penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran, guru tidak harus membawanya ke kelas tetapi harus mengembangkan strategi agar siswa membaca atau mempelajari sumber belajar tersebut.

Sumber Belajar Berupa Lingkungan

Lingkungan sebagai sumber belajar terdiri atas lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya, baik yang berada dilingkungan sekitar maupun yang lokasinya jauh. Pendayagunaan lingkungan bagi kegiatan pembelajaran memerlukan keterampilan guru dalam pemanfaatannya. Perlu diyakini oleh setiap guru bahwa pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar dapat menumbuhkembangkan kecintaan dan kepedulian siswa terhadap lingkungan. Siswa tidak asing dengan keberadaan lingkungan sekitar. Selain itu, siswa dapat memiliki wawasan tentang keterkaitan antara teori dan konsep dengan fakta yang ada di lingkungannya. Artinya, siswa akan menyadari bahwa lingkungan yang dipandang sebagai sesuatu yang biasa memiliki nilai ilmiah. Sehingga guru memiliki kewajiban untuk menanamkan kesadaran bahwa lingkungan tersebut sangat penting bagi kehidupan.

Menurut Soedomo (1989: 144), aspek lingkungan yang bersifat mendukung bagi efektivitas kegiatan pembelajaran adalah kekayaan dan daya pasok (*accessibility*) sumber belajar, baik nara sumber maupun bahan lainnya. Faktor lingkungan sosial budaya dan lingkungan fisik alamiah dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Namun demikian, sumber belajar dari kedua jenis lingkungan tersebut memiliki dualisme, artinya memiliki daya dukung dan daya hambat bagi kelancaran dan keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Lingkungan yang memiliki daya dukung (*driving force*) menjadi motivasi bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan lingkungan yang memiliki daya hambat (*restraining force*) menjadi tantangan yang harus diatasi, baik oleh guru maupun siswa bagi kelancaran dan keberhasilan belajar. Kedua kekuatan lingkungan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk menghasilkan perubahan perilaku yang seimbang.

1. Lingkungan alam yaitu kondisi alamiah yang ditunjukkan dengan sedikitnya campur tangan manusia atau bahkan belum terdapat intervensi manusia di dalamnya. Lingkungan alam ini dapat berupa lingkungan makhluk hidup maupun benda mati yang memiliki pengaruh terhadap kehidupan manusia. Dengan kata lain, lingkungan alam ini berupa kondisi alam yang asli sebagaimana adanya. Seperti: pegunungan, laut, pesisir, hutan, iklim, bentuk-bentuk permukaan bumi, flora dan fauna.
2. Lingkungan sosial yaitu lingkungan di mana manusia berada yang membentuk suatu kelompok atau masyarakat. Dalam lingkungan sosial tersebut ditandai dengan terjadinya interaksi antar manusia, baik sebagai individu dan anggota masyarakat maupun antar masyarakat. Lingkungan sosial memberi jaminan bagi kelangsungan hidup manusia dan bermasyarakat. Lingkungan sosial merupakan refleksi dari hakikat manusia sebagai makhluk sosial.
3. Lingkungan budaya yaitu segala kondisi yang ada disekitar manusia baik berupa benda maupun bukan benda, yang dihasilkan oleh manusia bagi kehidupannya. Lingkungan budaya merupakan hasil rasa, cipta, karsa, dan karya manusia yang diorientasikan bagi kelangsungan hidupnya. Lingkungan budaya atau disebut bentang budaya merupakan manifestasi pengetahuan dan kemampuan manusia dalam mengolah potensi alam bagi kehidupannya, baik sebagai individu maupun masyarakat. Dalam tatanan lingkungan budaya terdapat benda budaya dan perilaku berbudaya.
4. Lingkungan sekolah yaitu situasi dan kondisi yang ada di sekitar sekolah, baik sarana maupun prasarana sosial. Sebenarnya guru sering melupakan sumber belajar mengajar yang terdapat di lingkungan sekitarnya, baik di sekitar sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Betapa pun kecil dan terpercilnya suatu sekolah, sekurang-kurangnya lingkungan sekolah mempunyai empat jenis sumber belajar yang sangat kaya dan bermanfaat bagi proses pembelajaran. Keempat sumber pembelajaran tersebut adalah:
 - a. Masyarakat di sekeliling sekolah;
 - b. Lingkungan fisik di sekitar sekolah;
 - c. Bahan sisa, sampah atau limbah yang dapat diolah sebagai sumber belajar, seperti: membuat pupuk organik, kayu dan kertas untuk membuat peta kontur, dan bola untuk membuat globe. Selain itu, limbah dapat dijadikan sebagai contoh perusakan lingkungan atau dijadikan topik permasalahan untuk mencari upaya pemecahannya.
 - d. Peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi di masyarakat cukup menarik perhatian siswa jika guru mampu mengemaskan menjadi sumber belajar. Namun hal yang perlu diingat bahwa peristiwa tersebut

memiliki relevansi dengan topik pembelajaran. Dengan demikian siswa diajak atau didorong untuk memahami dan memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Sebagai contoh, pada suatu hari terjadi hujan lebat dan menyebabkan banjir besar yang melanda salah satu desa dekat sekolah sehingga merusak rumah penduduk. Kesempatan ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Dari topik banjir dapat dikemukakan beberapa pertanyaan seperti:

- a. mengapa terjadi hujan?
- b. mengapa hujan menyebabkan banjir?
- c. di daerah yang bagaimana bisa terjadi banjir?
- d. siapa yang dirugikan dengan adanya banjir?
- e. kerugian apakah yang dapat diakibatkan oleh banjir?
- f. bagaimana cara membantu orang yang terkena musibah banjir?
- g. bagaimana upaya mencegah dan mengatasi bencana banjir?

Dari beberapa pertanyaan tersebut dapat mendorong siswa untuk berpikir logis, sistematis dan kritis, karena dari setiap pertanyaan harus dijawab melalui proses berpikir kreatif. Siswa dibimbing untuk mengamati peristiwa yang terjadi, mencari keterangan, menganalisis data, mensintesis dan membuat kesimpulan. Pembelajaran adalah membina siswa bagaimana belajar, bagaimana berpikir dan bagaimana mencari informasi sehingga proses belajar mengajar yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar dapat menciptakan suasana belajar siswa aktif dan kreatif serta mengembangkan kemampuan berpikir. Bawalah sesuatu dari lingkungan tersebut ke dalam kelas dan bawalah siswa ke luar kelas serta berilah kesempatan kepada mereka untuk belajar dengan lingkungannya. Pelajaran IPS akan memiliki kebermaknaan bagi siswa bila lingkungan yang paling dekat dan diakrabinya dijadikan sebagai salah satu sumber belajar.

5. Lingkungan kelas yaitu situasi dan kondisi kelas tempat terjadinya kegiatan pembelajaran. Salah satu tugas guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai pengelola kelas (*learning manager*) yaitu mengatur dan menciptakan kelas yang menunjang bagi terjadinya interaksi edukatif. Situasi kelas merupakan salah satu faktor yang turut menentukan efektivitas pembelajaran. Siswa dapat belajar efektif dalam suasana tenang, menyenangkan, dan tidak tertekan. Guru memiliki tugas dan

tanggung jawab memelihara lingkungan fisik (fasilitas belajar) dan lingkungan sosial (hubungan antar siswa dan guru), sehingga siswa mengalami proses intelektual dan sosial. Novak dan Gowin (1984) mengistilahkan lingkungan fisik tempat belajar dengan istilah *millieu* yang berarti konteks terjadinya pengalaman belajar. Lingkungan ini meliputi: keadaan ruangan, tata ruang, dan berbagai situasi fisik tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. yang dapat mempengaruhi situasi belajar. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh guru dalam pengelola kelas, yaitu:

- a. Kehangatan dan keantusiasan guru untuk memudahkan terciptanya iklim kelas yang menyenangkan;
- b. Tantangan yang diciptakan oleh guru dengan menggunakan kata-kata, tindakan, bahan pelajaran atau media pelajaran. Tantangan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa;
- c. Mengadakan variasi (metode, intonasi bicara, media, perubahan mimik, mobilitas di kelas). Hal ini akan mengurangi kejenuhan siswa; dan
- d. Keluwesan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menanamkan disiplin, dan rasa tanggung jawab terhadap kelangsungan kegiatan pembelajaran.

Selain itu, kelas sebagai sumber pembelajaran dapat dijadikan sebagai tempat pameran hasil karya siswa. Kelas yang memiliki pajangan atau pameran hasil karya siswa dapat menjadi tempat yang menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, pajangan hasil karya siswa bermanfaat untuk membina rasa percaya diri, mengembangkan kreativitas, menumbuhkan imajinasi, dan saling beralar antar siswa. Dengan kata lain, kelas sebagai tempat pameran dapat melatih keterampilan mencari informasi, mengolah informasi, dan melaporkannya dalam bentuk karya ilmiah. Hasil karya siswa tersebut yang dipajangkan dalam pameran kelas. Pajangan hasil karya siswa dapat diletakkan pada dinding, meja, rak, lemari, atau digantung . Beberapa petunjuk bagi guru untuk mengadakan pameran kela, yakni:

- a. Pajangan memuat pesan secara jelas dan mudah dimengerti oleh siswa.
- b. Hasil kerja siswa menunjang kegiatan pembelajaran.
- c. Bagian-bagian yang dipajangkan mempunyai kaitan yang jelas dan disusun secara sistematis.
- d. Pajangan ditata dengan rapi dan menarik.
- e. Pada setiap bagian diberi keterangan yang jelas sehingga dengan mudah dapat dibaca.

f. Membuat tata tertib dan aturan bersama untuk memelihara semua bentuk pajangan kelas.

Bagaimanakah mengakrabkan siswa dengan lingkungan?

Siswa masuk ke kelas atau ke sekolah telah membawa pengalaman sendiri-sendiri seperti mengetahui berbagai jenis binatang, melihat dan melakukan komunikasi dan interaksi dengan orang lain, melihat dan melakukan usaha pertanian, melihat dan merasakan bencana alam, dan sebagainya. Ini semua merupakan sebagian kecil dari pengalaman yang dimiliki oleh siswa, yang mungkin saja tidak diakrabkannya bahkan sebaliknya terdapat peristiwa yang tidak disukai dan dibencinya. Untuk mengakrabkan siswa terhadap lingkungannya sudah tentu guru harus berupaya menjadikannya sebagai sumber belajar.

Guru dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar hendaknya memikirkan hal-hal sebagai berikut:

1. Bahan belajar apakah yang saya temukan di sekitar sekolah dan di luar sekolah?
2. Bagaimana cara memanfaatkannya sebagai sumber belajar bagi kelancaran proses pembelajaran?
3. Bahan apa saja yang dapat dibawa oleh siswa ke sekolah tetapi tidak membahayakan dan tidak susah membawanya?
4. Bagaimana menggunakan bahan tersebut sebagai sumber belajar dan di mana akan disimpan?
5. Apakah anggota masyarakat di sekitar sekolah ada yang memiliki pengalaman dan keahlian untuk dijadikan narasumber?
6. Bagaimana cara mengetahui efektivitas pembelajaran dengan menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar?

Dalam menggunakan lingkungan sebagai sumber pembelajaran, guru harus memperhatikan keselamatan siswa dan guru, tidak membebani siswa, mengacu pada kurikulum, dan tujuan pembelajaran. Untuk mendapatkan pengalaman nyata dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, silakan Anda merancang sendiri untuk dikembangkan di sekolah masing-masing.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Apakah perbedaan tugas guru sebagai mediator dan sebagai fasilitator.
- 2) Sebutkan dan jelaskan fungsi sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Jelaskan peran guru sebagai pengelola kelas!
- 4) Sebutkan dan jelaskan pengelompokkan sumber belajar berdasarkan jenisnya.

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) a) Guru sebagai mediator adalah memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran, memiliki kemampuan memilih dan mengoperasikan media dalam kegiatan pembelajaran, memiliki keterampilan mengadakan media, dan menjadi perantara antara siswa dengan sumber belajar.
b) Guru sebagai fasilitator memiliki kemampuan memfasilitasi siswa dalam mendapatkan hasil belajar, baik berupa pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Untuk itu, guru hendaknya memiliki keterampilan mengidentifikasi, menghadirkan, dan mendayagunakan sumber belajar sehingga tercapai efektivitas pembelajaran.
- 2) Fungsi sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran meliputi tiga wilayah, yakni: kegiatan pembelajaran, siswa, dan guru. Penjelasan fungsi pada masing-masing wilayah tersebut coba lihat kembali uraian.
- 3) Guru sebagai pengelola kelas (*learning manager*) memiliki tugas untuk mengatur kondisi dan situasi kelas serta memanfaatkan sumber belajar seoptimal mungkin sehingga kelas menjadi lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa yang membantu kelancaran proses belajar siswa dalam rangka pencapaian tujuan.
- 4) Sumber belajar dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori berdasarkan jenisnya, yaitu: benda, manusia, karya ilmiah, dan lingkungan. Penjelasan masing-masing jenis sumber belajar tersebut coba lihat kembali uraian.



RANGKUMAN

Kegiatan pembelajaran adalah merupakan proses interaksi antar komponen pembelajaran sehingga terjadi interaksi edukatif. Komponen pembelajaran terdiri atas: guru, siswa, RPP, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan sumber belajar, dan tujuan pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran harus secara totalitas, sehingga guru dituntut memiliki kemampuan memfasilitasi siswa belajar. Terdapat empat model pembelajaran yaitu: model pembelajaran pemrosesan informasi, model pembelajaran interaksi sosial, model pembelajaran personal, dan model pembelajaran behaviorial. Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif, menyenangkan, dan memotivasi perkembangan intelektual siswa adalah model pembelajaran interaktif.

Model pembelajaran interaktif memiliki landasan falsafah konstruktivisme. Model pembelajaran ini disebut juga pendekatan pertanyaan siswa. Dalam penggunaannya, model pembelajaran interaktif ini harus memperhatikan sembilan faktor, yaitu: minat dan perhatian, motivasi, latar atau konteks, perbedaan individu, sosialisasi, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, proses inkuiri, dan memecahkan masalah. Kegiatan pembelajaran interaktif didasarkan pada terjadinya dialog transaksional yaitu interaksi antara guru dengan siswa dan antar siswa dalam transaksi akademik-edukatif.

Model pembelajaran interaktif dalam pelaksanaannya dapat menggunakan pembelajaran inkuiri, pembelajaran pemecahan masalah, dan strategi dialog kreatif. Terdapat tujuh langkah kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran interaktif, yaitu: persiapan, pengetahuan awal, pertanyaan siswa, penyelidikan, pengetahuan akhir, dan refleksi.

Salah satu komponen pembelajaran adalah sumber belajar (learning resources) yaitu semua hal yang penggunaannya dapat memperlancar proses dan pencapaian hasil belajar siswa. Fungsi sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran meliputi tiga wilayah, yakni: fungsi untuk kegiatan pembelajaran, fungsi untuk siswa, dan fungsi untuk guru. Secara umum, sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi empat kategori berdasarkan jenisnya, yaitu: benda, manusia, karya ilmiah, dan lingkungan. Sekolah memiliki banyak sumber belajar, untuk itu guru harus memiliki kompetensi mendayagunakan sumber belajar tersebut dalam kegiatan pembelajaran.



TES FORMATIF 2

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Peran guru yang berkenaan dengan keterampilan medayagunakan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran adalah:
 - A. Mediator
 - B. Fasilitator
 - C. Demonstrator
 - D. Pengelola kelas

- 2) Mengurangi verbalisme dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran, karena pada dasarnya siswa ingin melihat kenyataan yang disebut:
 - A. *Sense of interest*
 - B. *Sense of curiosity*
 - C. *Sense of reality*
 - D. *Sense of inquiry*

- 3) Penggunaan peta dalam pembelajaran IPS termasuk:
 - A. *Visual aids*
 - B. *Auditive aids*
 - C. *Motor aids*
 - D. *Audiovisual aids*

- 4) Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau asal untuk belajar seseorang. Pernyataan tersebut adalah pendapat:
 - A. Balen
 - B. Roestyah
 - C. Zainnudin
 - D. Novak & Gowin

- 5) Buku sumber sebagai sumber belajar memiliki keterbatasan, terutama dalam:
 - A. Penyajian fakta aktual kurang relevan dengan kondisi saat ini
 - B. Penyajian materi kurang relevan dengan tujuan pembelajaran
 - C. Fakta dan konsep kurang relevan untuk pengembangan berpikir kritis
 - D. Contoh dan konsep kurang relevan dengan materi pembelajaran

- 6) Lingkungan sebagai sumber belajar memiliki daya dukung dan daya hambat. Pernyataan tersebut dikemukakan oleh:
- A. Hoover
 - B. Nasution
 - C. Soedomo
 - D. Ely & Gerlach
- 7) Di sekitar sekolah terdapat petani yang berhasil, guru menjadikannya sebagai sumber belajar yaitu termasuk:
- A. Lingkungan alam sebagai sumber belajar
 - B. Lingkungan social sebagai sumber belajar
 - C. Lingkungan budaya sebagai sumber belajar
 - D. Nara sumber
- 8) Berita tentang gempa bumi di Aceh dapat dijadikan sebagai sumber belajar yaitu termasuk:
- A. Lingkungan masyarakat
 - B. Lingkungan fisik
 - C. Media massa
 - D. Lingkungan social -budaya
- 9) Kelas dijadikan sebagai tempat pameran hasil karya siswa disebut
- A. Media pembelajaran
 - B. Alat pengajaran
 - C. Sumber belajar
 - D. Pajangan kelas
- 10) Guru dapat mengakrabkan siswa dengan lingkungan melalui :
- A. Menggunakan lingkungan menjadi tempat belajar
 - B. Merumuskan lingkungan sebagai asal materi pembelajaran
 - C. Menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar
 - D. Merumuskan tujuan pembelajaran sesuai lingkungan

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali
80 - 89% = baik
70 - 79% = cukup
< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat mengikuti Ujian Akhir Semester (UAS). **Selamat!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

1) B

Alasan, Model pembelajaran pemrosesan informasi berorientasi pada pengembangan intelektual siswa melalui proses analisis informasi.

2) D

Alasan : Menurut faire dan Cosgrove, model pembelajaran interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengembangkan potensi rasa ingin tahu siswa terhadap suatu objek melalui pertanyaan. Disebut juga pendekatan pertanyaan siswa.

3) A

Alasan : Sense of interest adalah salah satu potensi dasar yang dimiliki oleh setiap siswa yakni merasa tertarik terhadap suatu objek/peristiwa.

4) D

Alasan : Menurut hilda, dkk bahwa pembelajara inkuiri diawali dengan peristiwa yang menimbulkan teka teki kepada siswa.

5) C

Alasan: Keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat adalah salah satu manfaat atau kelebihan strategi bertanya efektif.

6) B

Alasan: Pertanyaan yang diajukan oleh guru dapat mendorong proses berfikir pada diri siswa untuk mencari jawabannya.

7) A

Alasan: Pertanyaan mengingat bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengingat konsep.

8) D

Alasan: jenis pertanyaan menilai menitikberatkan pada pendapat siswa tentang suatu objek.

9) C

Alasan: Bahwa guru tidak langsung menerima jawaban dari siswa melainkan memantulkan atau memberikan kembali pada siswa lainnya.

10) D

Alasan: Tahap refleksi adalah langkah ketujuh dalam model pembelajaran interkatif yang dilaksanakan dengan membuat kesimpulan dan refleksi.

Tes Formatif 2

1) A

Alasan : Peran guru sebagai mediator dalam pembelajaran adalah memilih, menggunakan, dan memanfaatkan sumber belajar yang relevan.

2) C

Alasan : *Sense of reality* adalah rasa ingin mengetahui kenyataan atau realitas dalam kegiatan pembelajaran dapat menggunakan media yang relevan dengan materi pembelajaran.

3) A

Alasan : Karena peta termasuk media pembelajaran yang dapat dilihat oleh siswa (*visual aids*).

4) B

Alasan : Roestyah (1991) mengemukakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat atau asal untuk belajar seseorang

5) A

Alasan : Salah satu kelemahan buku sumber atau sumber bahan adalah sajian fakta aktual yang sudah tidak relevan dengan kondisi saat ini. karena mungkin tahun terbitnya sudah lama.

6) C

Alasan : Soedomo (1989) mengatakan bahwa aspek lingkungan yang bersifat mendukung bagi efektivitas kegiatan pembelajaran adalah kekayaan dan daya

pasok (accessibility) sumber belajar. Namun demikian, lingkungan memiliki memiliki daya dukung dan daya hambat.

7) D

Alasan : Nara sumber adalah sumber belajar berupa orang (manusia) yang dijadikan sebagai sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran agar siswa mendapat informasi dari sumber utama.

8) B

Alasan : Gempa bumi termasuk sumber alam yang termasuk ke dalam kelompok lingkungan alam.

9) D

Alasan : Lingkungan kelas yang dijadikan tempat pameran hasil karya siswa adalah berupa pajangan kelas. S

10) C

Alasan : Guru memiliki tugas dan tanggung jawab agar siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan. Untuk itu, akrabkanlah siswa dengan lingkungan dengan cara menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar.

GLOSARIUM

Deskriptif : pemaparan atau uraian.

Dialog imperatif : Proses dialog dengan pola satu arah yakni guru-siswa.

Dialog kreatif : proses interaksi antara guru dengan siswa dan antar siswa, di mana siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam bentuk jawaban terhadap pertanyaan guru.

Dialog transaksional : proses interaksi antara guru dengan siswa dan antar siswa dalam konteksitas interaksi edukatif.

Eksploratif : pencarian atau penyelidikan.

Kompetensi : kemampuan

.Model interaktif : kegiatan pembelajaran yang menggunakan pola interaksi multi arah.

Model imperatif : kegiatan pembelajaran yang menggunakan pola interaksi satu arah.

Sharing models : model interaksi saling berbagi pengetahuan atau pengalaman.

On going formation : proses peningkatan profesionalitas guru

Daftar Pustaka

- Dahlan, M.A. (1997). *Pendidikan IPS sebagai Upaya Strategis Pembangunan Manusia Seutuhnya untuk Menghadapi Era Globalisasi*. Jakarta: Panitia Saresehan dan Forum Komunikasi Pimpinan FPIPS-JPIPS se-Indonesia VIII.
- _____. (1990b). *Konsep dan Masalah Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah*. Jakarta: P2LPTK, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- _____. (1998c). *Kurikulum dan GBPP PKN 1999 Sekolah Dasar*. Bandung: Lab. PMPKN IKIP Bandung.
- Ditjen PMPTK. (2007). *Panduan Pelaksanaan Sosialisasi Block grant Melalui Kerjasama Antar Instansi Pemerintah/Swasta/Lembaga Terkait*.
- Ely, D.P. (1980). *Teaching and Media: A Systematic Approach*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Harlen, W.L. (1992). *The Teaching of Science*. London: David Fulton Publishers.
- Joyce, B. & Weil, M. (1964). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Nasution, S. (1986). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bandung: Jemmars.
- Novak, J.D. & Gowin, D.B. (1984). *Learning how To Learn*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Soedijarto. (1993). *Memantapkan Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

- _____. (1998). *Masalah Pendidikan ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) FPIPS-Pasca Sarjana IKIP sebagai Synthetic Discipline*. Bandung: Lembaga Penelitian IKIP Bandung
- Sri, Swasono, E. (2006). *Hasil Belajar Siswa Rendah*. Kompas, 17 April 2006.
- Usman, U.M. (1999). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya.
- Yusuf, S. (1993). *Dasar-Dasar Pembinaan Kemampuan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Adira.