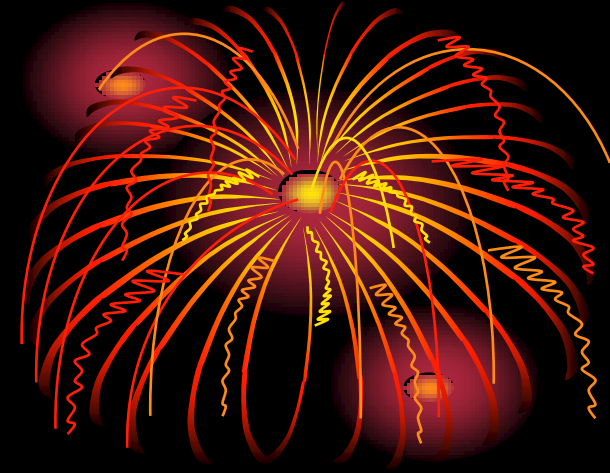


# **PEMBELAJARAN IPS**

## **Bagian-I**

**Oleh : DR. H. MUKMINAN**

**Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Yogyakarta**



**Untuk**

**Perkuliahan Program Magister (S2)  
Prodi Dikdas, PPs.-UNY**

**I.**

# **PENDAHULUAN**

# PENDAHULUAN

Abad-XXI ~ ICT Age  
ICT based learning



**Fenomena Abad-XXI**



**Pendidikan Abad-XXI ?**



**Perubahan Paradigma  
Pendidikan/Pembelajaran**

**Perubahan Kurikulum (KTSP, K  
'13, n Kurmapan)**

**Perubahan Peran Guru dan TK**

# FENOMENA PENDIDIKAN ABAD-XXI

---

- **Globalisasi dan Pendidikan**
- **Budaya dan Karakter Bangsa**
- **Budaya Internet dan *Cyber Society***

# Pendidikan

Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

*(UU no.20 ttg Sisdiknas)*

# PARADIGMA PENDIDIKAN NASIONAL

## Paradigma Pendidikan:

*Suatu cara memandang dan memahami pendidikan, dan dari sudut pandang ini kita mengamati dan memahami masalah-masalah pendidikan yang dihadapi dan mencari cara mengatasi permasalahan tersebut.*

## Paradigma pendidikan nasional:

*Satu cara memandang dan memahami pendidikan nasional, dan dari sudut pandang ini kita mengamati dan memahami masalah dan permasalahan yang dihadapi dalam pendidikan nasional, dan mencari cara mengatasi permasalahan tersebut.”*

(BSNP, 2010: 6)

# PARADIGMA PENDIDIKAN NASIONAL ABAD-XXI

- Pendidikan yang demokratis, bernuansa permainan, penuh keterbukaan, menantang, melatih rasa tanggung jawab, akan merangsang anak didik untuk datang ke sekolah atau ke kampus karena senang, bukan karena terpaksa.
- Meminjam kata-kata Ackoff & Greenberg (2008):  
*“Education does not depend on teaching, but rather on the self-motivated curiosity and self-initiated actions of the learner.”*  
(BSNP, 2010: 38)



## Tujuan Pendidikan Nasional Abad-XXI

*Mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat bangsa Indonesia yang sejahtera dan bahagia, dengan kedudukan yang terhormat dan setara dengan bangsa lain dalam dunia global, melalui pembentukan masyarakat yang terdiri dari sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pribadi yang mandiri, berkemauan dan berkemampuan untuk mewujudkan cita-cita bangsanya.*

(BSNP, 2010: 39)

# Paradigma Pendidikan Nasional Abad-XXI

## 8 Paradigma pendidikan nasional Abad-XXI

1. Pendidikan kita haruslah berorientasi pada matematika dan sains disertai dengan sains sosial dan kemanusiaan (humaniora) dengan keseimbangan yang wajar.
2. Di samping memberikan ilmu dan teknologi, pendidikan ini harus disertai dengan menanamkan nilai-nilai luhur dan menumbuhkan kembangkan sikap terpuji untuk hidup dalam masyarakat yang sejahtera dan bahagia di lingkup nasional maupun di lingkup antarbangsa dengan saling menghormati dan saling dihormati.
3. Mulai dari PAUD, Dikdas, PM dan PT, haruslah merupakan suatu sistem yang tersambung erat tanpa celah.
4. Perlunya ditanamkan jiwa kemandirian,
5. Khusus di perguruan tinggi, perlu dihindarkan spesialisasi yang terlalu awal dan terlalu tajam.
6. Dalam pelaksanaan pendidikan perlu diperhatikan kebhinnekaan etnis, budaya, agama dan sosial, terutama di jenjang pendidikan awal. Namun demikian, pelaksanaan pendidikan yang berbeda ini diarahkan menuju ke satu pola pendidikan nasional yang bermutu.
7. Memungkinkan seluruh warganegara mengenyam pendidikan sampai ke jenjang pendidikan yang sesuai dengan kemampuannya,
8. Sistem monitoring yang benar dan evaluasi yang berkesinambungan.

(BSNP, 2010: 43)



# Karakteristik SDM Abad-XXI

1. Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*) ;
2. Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*);
3. Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical-Thinking and Problem-Solving Skills*);
4. Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*) ;
5. Kemampuan mencipta dan membaharui (*Creativity and Innovation Skills*);
6. Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*);
7. Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*);
8. Kemampuan informasi dan literasi media (*Information and Media Literacy Skills*). (BSNP, 2010: 44-45)

# Kualifikasi SDM Abad-XXI



1. Manusia pembelajar dan menghayati nilai *indigenous*.
2. Mengembangkan diri dan berorientasi ke depan.
3. Taat nilai moral dan keagamaan.
4. Menghargai nilai-nilai sosial
5. Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif.
6. Berkepribadian baik.
7. Berpikir global.
8. *Fulfillment, passionate execution, dan significant contribution.*



# **STRATEGI MENYIASATI PENDIDIKAN ABAD XXI**

# Model Pendidikan Abad-XXI

---

Harus memperhatikan:

1. Pemanfaatan Teknologi Pendidikan
2. Peran Strategis Guru/Dosen dan Peserta Didik
3. Metode Belajar Mengajar Kreatif
4. Materi Ajar yang Kontekstual
5. Struktur Kurikulum Mandiri berbasis Individu

(BSNP, 2010: 46-47)

# Pergeseran Paradigma Pendidikan

---

BNSP merumuskan 16 prinsip:

1. dari berpusat pada guru menuju berpusat pada siswa
2. dari satu arah menuju interaktif
3. dari isolasi menuju lingkungan jejaring
4. dari pasif menuju aktif-menyelidiki
5. dari maya/abstrak menuju konteks dunia nyata
6. dari pribadi menuju pembelajaran berbasis tim
7. dari luas menuju perilaku khas memberdayakan kaidah keterikatan
8. dari stimulasi rasa tunggal menuju stimulasi ke sehalapenjuru

# Pergeseran Paradigma Pendidikan

---

BNSP merumuskan 16 prinsip: (*Lanjutan*)

9. dari alat tunggal menuju alat multimedia
10. dari hubungan satu arah bergeser menuju kooperatif
11. dari produksi massa menuju kebutuhan pelanggan
12. dari usaha sadar tunggal menuju jamak
13. dari satu ilmu dan teknologi bergeser menuju pengetahuan disiplin jamak
14. dari kontrol terpusat menuju otonomi dan kepercayaan
15. dari pemikiran faktual menuju kritis
16. dari penyampaian pengetahuan menuju pertukaran pengetahuan



# Pergeseran Paradigma Pendidikan

---

Permendikbud No.16/2013, merumuskan 14 prinsip:

1. dari peserta didik diberi tahu menuju pesertadidik mencari tahu;
2. dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumberbelajar;
3. dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
4. dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
5. dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
6. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
7. dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;

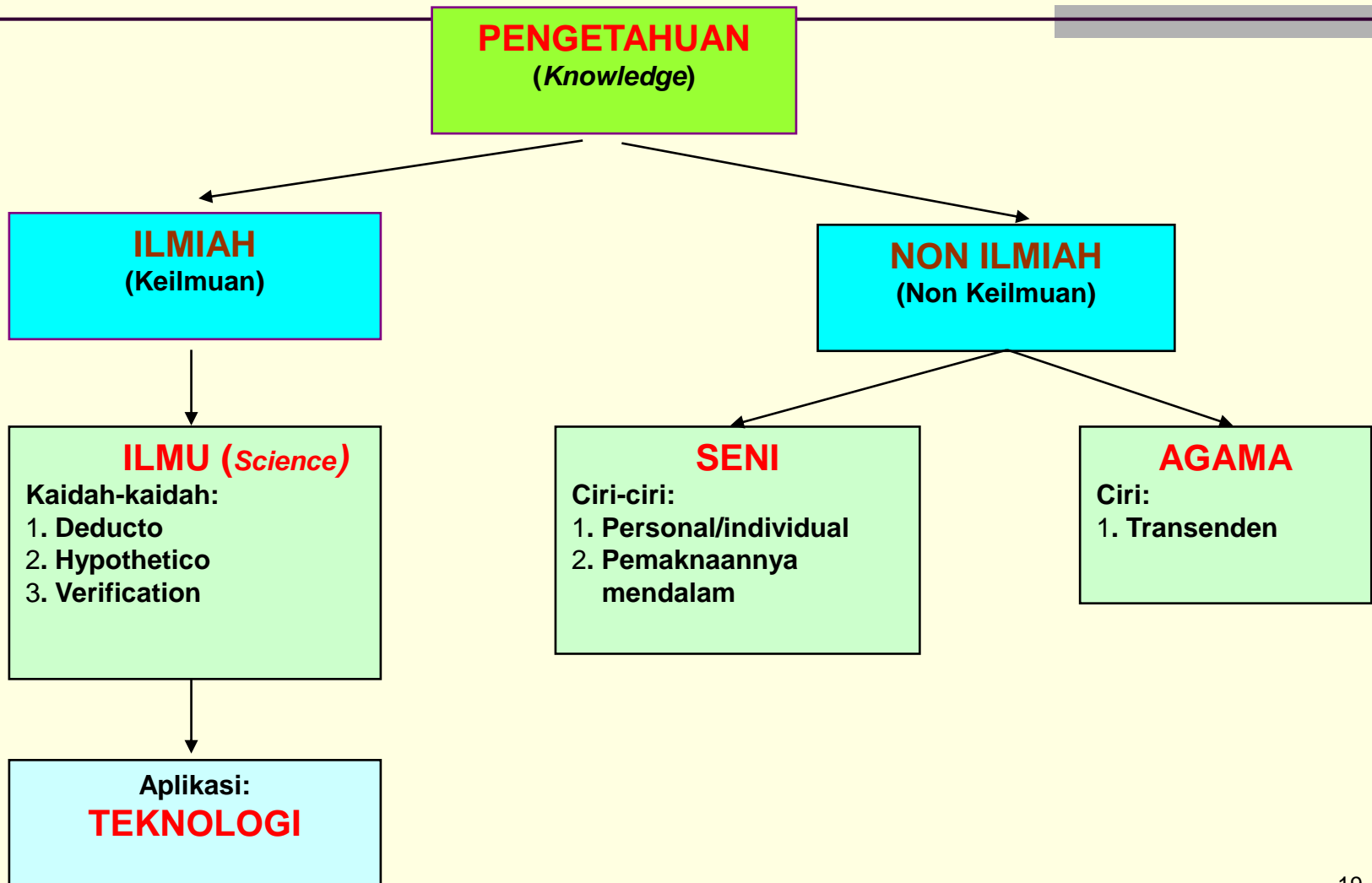
# Pergeseran Paradigma Pendidikan

---

## Permendikbud No.16/2013, 14 prinsip: (*Lanjutan*)

8. keseimbangan *hardskills dan softskills*;
9. mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan sebagai pembelajar sepanjang hayat;
10. menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik (*tut wuri handayani*);
11. Berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat;
12. Menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan di mana saja adalah kelas.
13. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
14. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

# HUBUNGAN ANTARA PENGETAHUAN, ILMU DAN TEKNOLOGI, SENI, DAN AGAMA



# Pengetahuan dan Ilmu

---

- **Pengetahuan** adalah terjemahan dari kata *“knowledge”*.

Art: Semua kesan yang tertinggal dalam pikiran sebagai hasil penggunaan panca indera.

- **Ilmu** adalah terjemahan dari *science*.

Ilmu (pengetahuan ilmiah/keilmuan) adalah pengetahuan yang tersusun secara sistematis dengan menggunakan kekuatan pemikiran, dapat ditelaah dengan kritis oleh setiap orang yang ingin mengetahuinya.

# Ilmu Alam dan Ilmu Sosial

## ■ Ilmu Alam (*Natural Science*)

Keberadaannya membedakan dengan ilmu sosial.

Ilmu alam adalah ilmu yang objek kajiannya berupa fenomena-fenomena alam.

Termasuk dalam kelompok ilmu alam misalnya fisika, kimia, ilmu falak (kosmografi), ilmu iklim (klimatologi), ilmu cuaca (meteorologi) dan lain-lain.

## ■ Ilmu Sosial (*Social Science*)

Ilmu sosial adalah ilmu yang bidang kajiannya berupa tingkah laku manusia dalam konteks sosialnya.

Termasuk dalam ilmu sosial misalnya geografi (**Ruang**/Space), ekonomi (**Kelangkaan**/Scarcity), sejarah (**Waktu**/time), sosiologi (Kemasyarakatan), antropologi (Budaya), psikologi (kejiwaan), ilmu politik (power), yang pada umumnya sebagai hasil kebudayaan manusia.

# Fakta, Konsep, Generalisasi, dan Teori

# Fakta

---

Kejadian, tindakan, obyek atau gejala yang sudah atau dapat dibenarkan oleh indera.

Dalam IPS, fakta dapat dikatakan sebagai obyek, peristiwa, kejadian nyata sekarang, atau kejadian nyata masa lampau.

Fakta yang dipilih untuk kepentingan tertentu dinamakan data.

Fakta merupakan data mentah bagi pembentukan konsep. Contoh: bumi beredar mengelilingi matahari.

# Konsep

---

Pengertian atau definisi yang disimpulkan dari sekumpulan fakta yang memiliki ciri-ciri yang sama.

Contoh: Peta adalah gambaran permukaan bumi sebagaimana kenampakannya dari atas, dan ditambah dengan tulisan-tulisan sebagai pengenalan.



# Generalisasi

---

Merupakan paduan dari dua atau lebih konsep.

Contoh generalisasi:

- Makin tinggi tempat, temperatur semakin rendah/dingin
- Setiap masyarakat memiliki kebudayaan masing-masing.

# Teori

---

**Merupakan bentuk pengetahuan dalam tingkatan tertinggi, yang terbentuk dari konsep dan generalisasi yang berupa prinsip, dalil, hukum, dan pernyataan.**

**Teori merupakan salah satu dari tujuan pokok dalam perkembangan dan pembentukan teori, dan lahirnya disiplin ilmu.**

# IPS

**DALAM KONTEKS PENDIDIKAN,  
PEMBELAJARAN, TEORI BELAJAR, dan  
PERENCANAAN PEMBELAJARAN,**

# II.

## **PENDIDIKAN** (*Education*)

# Definisi

## PENDIDIKAN (*Education*)

**Adalah kumpulan segala macam proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya yang bernilai positif di masyarakat tempat ia tinggal (Good,1973)**

# LANDASAN FILOSOFIS PENDIDIKAN

## Harkat dan Martabat Manusia

- Pendidikan pada umumnya diorientasikan pada pengembangan manusia seutuhnya mengacu pada eksistensi manusia dengan harkat dan martabat kemanusiaannya.
- *Harkat dan Martabat Manusia (HMM)* meliputi 3 komponen yaitu *hakikat manusia, dimensi kemanusiaan dan pancadaya kemanusiaan.*

# LANDASAN FILOSOFIS PENDIDIKAN

## Upaya, Paradigma, dan Basis Pendidikan

- **Upaya** pendidikan: Pengembangan **pancadaya** kemanusiaan untuk membangun manusia seutuhnya, yang berorientasi **hakikat manusia** dalam bingkai **dimensi kemanusiaan**
- **Paradigma** pendidikan: memuliakan kemanusiaan manusia
- **Basis** Pendidikan: **HMM**

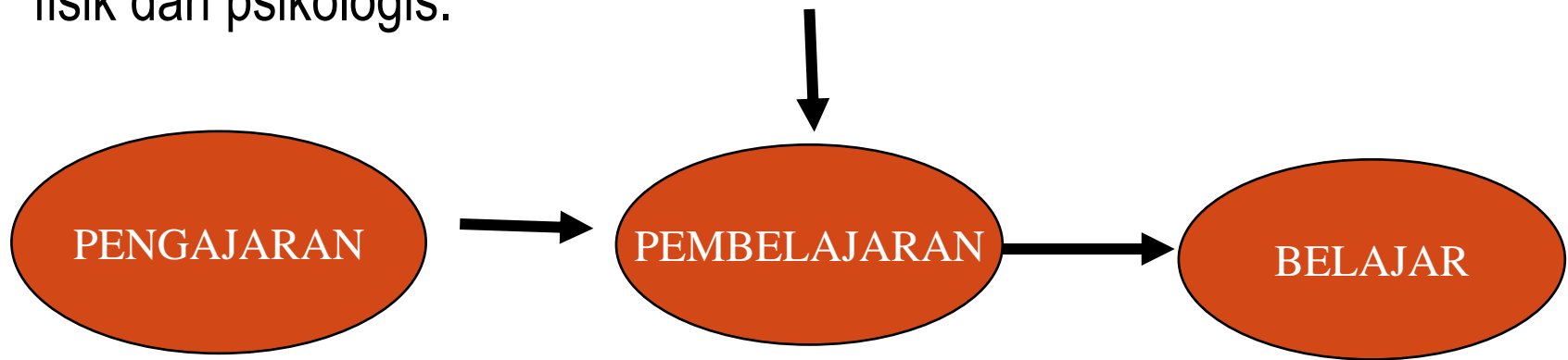
# PARADIGMA PENDIDIKAN

- Pendidikan merupakan upaya "memanusiakan manusia" yang seharusnya diorientasikan pada **pemuliaan kemanusiaan manusia** sebagai perwujudan HMM.
- Implikasinya bahwa suasana yang dibutuhkan adalah pendidikan yang berprinsip pada **keimanan** dan **ketakwaan**, dalam bingkai kekeluargaan dan kebersamaan yang lebih luas, dalam suasana kasih sayang, kebaikan hati, empati, dan saling menghargai.
- Prinsip dasar penyelenggaraan pendidikan "*ing ngarso sung tulodho, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani*".
- Dari sisi **isi** dan teknologi pembelajaran dipakai prinsip dasar "*alam takambang jagi guru*".



# Penyelenggaraan pendidikan

Penyelenggaraan pendidikan yang benar-benar handal sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, di mana pendidik memberikan keteladanan dan membangun kemauan peserta didik untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan potensi, kreativitas dan kemandiriannya sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis.



**Paradigma**



# **Kondisi Pendidikan Di Indonesia**

# BERBAGAI PERMASALAHAN

Sejumlah masalah besar dalam bidang pendidikan dan pembelajaran di Indonesia:

1. rendahnya mutu pendidikan
2. pendekatan yang berpusat pada siswa (*student center*) masih belum banyak terwujud.
3. Peran guru dalam proses pembelajaran masih terlalu dominan,
4. Kurang memberikan kesempatan menjadikan berbagai mata pelajaran mengembangkan berfikir kreatif, objektif, dan logis,
5. Kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individual.

# BERBAGAI PERMASALAHAN

6. Perbaikan dan pengembangan kurikulum dari Kur.1994 menjadi KBK, 2004 KTSP 2006 dan Kur.2013, untuk terwujudnya 8 (delapan) standar nasional pendidikan (SNP).
7. Banyak inovasi harus diciptakan, kreativitas harus ditumbuhkembangkan
8. Dengan teknologi pembelajaran guru (pendidik) akan lebih siap, profesional dan kompeten dalam memecahkan persoalan pembelajaran

# Empat tujuan diharapkan telah dicapai pada tahun 2045 ketika Indonesia mencapai usia satu abad atau Indonesia Emas.

## Tujuan:

1. Melindungi segenap wilayah Indonesia dan seluruh wilayah tumpah darah Indonesia,
2. memajukan kesejahteraan umum,
3. mencerdaskan kehidupan bangsa, dan
4. ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial

adalah empat tujuan kemerdekaan Negara Indonesia.

## Pertanyaan

- Mampukah bangsa Indonesia mencapai Generasi Emas tersebut?
- Tentu mampu jika momentum bagus yang dimodali dengan bonus demografis dapat dimanfaatkan dengan baik ?

# Bonus demografis yang dianugerahkan pada periode 2010-2035

## Berupa jumlah yang besar penduduk usia produktif

jika memiliki **kompetensi paripurna**, akan mengantarkan bangsa Indonesia menjadi kekuatan ekonomi dunia yang patut diperhitungkan, tetapi jika kurang memiliki kompetensi akan menjadi beban berat luar biasa bagi negara.

- Langkah tepat dan cepat perlu diambil untuk menjamin terbentuknya **generasi yang kompeten** sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.
- Inilah urgensi **penyempurnaan kurikulum** yang ada, yaitu Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).

# Penyempurnaan Kurikulum

Seperti diamanatkan dalam UU No. 20/2003 tentang Sisdiknas.

## **Tujuan Penyempurnaan Kurikulum:**

Untuk menjamin pemerataan pendidikan yang berkualitas sebagai “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensidirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”

# Kondisi nyata pendidikan saat ini

**Masih jauh dari berjalannya fungsi dan tercapainya tujuan pendidikan nasional:**

- Mutu lulusan pendidikan nasional belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis-kreatif-inovatif-produktif-solutif, kepribadian mereka juga belum seutuh dan sekokoh yang diinginkan,
- kurang memiliki kepekaan sosial-budaya, rendah rasa kebangsaannya, dan
- rendah kesadaran globalnya.

Lulusan dengan mutu rendah seperti ini pasti kurang mampu dalam memberi kontribusi pada pemenuhan kebutuhan hidup bermartabat pada tingkat lokal, nasional, regional dan internasional meskipun bangsa ini memiliki SDA yang melimpah.



# Persyaratan untuk mencapai Indonesia Emas

Diperlukan pendidikan yang efektif dan efisien dalam menghasilkan lulusan yang memiliki:

- kemampuan berpikir tingkat tinggi (kritis-kreatif-inovatif-produktif-solutif),
- berkepribadian Indonesia (Pancasilais, yaitu beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME, berperikemanusiaan, memiliki rasa kebangsaan yang tinggi, demokratis, dan adil),
- menjunjung tinggi budaya bangsa,
- memiliki kemampuan sosial-budaya, dan
- memiliki kesadaran global.

Lulusan demikian akan mampu berkontribusi kepada upaya untuk memenuhi kebutuhan kehidupan bangsa yang bermartabat pada tingkat lokal, nasional, regional dan internasional dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dengan menerapkan ipteks dengan memperhatikan pembangunan yang berkelanjutan

# Kesenjangan

1. Berkenaan dengan mutu lulusan yang kurang kritis, kurang kreatif, kurang inovatif, kurang produktif, kurang komunikatif dan kurang solutif.
2. Lulusan juga kurang berkarakter seperti tercemin dalam perilaku destruktif (makin banyak tawuran pelajar, pelajar kena kasus narkoba, menyalahgunakan TIK), dan kurang bugar raganya (makin banyak kasus obesitas).
3. Dari segi pendidik dan tenaga kependidikan, kompetensi mereka juga belum mendukung keefektifan pengembangan kompetensi paripurna

**Kurikulum yang diasumsikan dapat memfasilitasi berkembangnya peserta didik menjadi manusia berkarakter Indonesia seutuhnya yang menguasai kompetensi paripurna adalah**

## **Kurikulum yang:**

- tematik untuk tingkat SD/MI
- integratif untuk tingkat selanjutnya dengan isi yang diseleksi dan diatur untuk menjamin penanaman nilai-nilai luhur Pancasila, nilai-nilai kearifan lokal, nilai-nilai kebangsaan dengan Bhineka Tunggal Ika dan persatuan bangsa (NKRI), dan kesadaran global, penguasaan ipteks, dan pengembangan kemampuan dan kesanggupan untuk menjaga kelangsungan dan peningkatan hidup bangsa yang bermartabat dan untuk berkontribusi pada perkembangan dunia.

# Perjalanan Panjang menuju Perbaikan Kualitas Pendidikan

**“Mitos”**

**Ganti menteri ganti Kurikulum**

***Tidak Pernah Ada***

# **III.**

# **HAKIKAT BELAJAR**

## *(Learning)*

# Pengertian, Dimensi, dan Pilar Belajar

**Pengertian Belajar** : usaha menguasai sesuatu yang baru

**Dimensi Belajar** : dimensi tahu, bisa, mau, biasa, dan ikhlas

**Pilar Belajar** : *learning to know, to do, to be, to live together*, dan *to believe in God*

# Makna Belajar

## Belajar selalu melibatkan tiga hal pokok

1. adanya perubahan tingkah laku,
2. sifat perubahannya relatif permanen, serta
3. perubahan tersebut disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan, bukan oleh proses kedewasaan ataupun perubahan-perubahan kondisi fisik yang temporer sifatnya.

# HASIL BELAJAR

*Dari berbagai pandangan tentang belajar, dapat disimpulkan bahwa perbuatan dan hasil belajar dapat dimanifestasikan dalam wujud:*

- (1) Pertambahan materi pengetahuan yang berupa fakta, informasi, prinsip, hukum atau kaidah, prosedur atau pola kerja atau teori, sistem nilai-nilai dan sebagainya,**
- (2) Penguasaan pola-pola *perilaku kognitif* (antara lain: pengamatan, proses berpikir, mengingat, mengenal kembali, abstraksi, dan sebagainya), *perilaku afektif* (antara lain: motivasi, minat, sikap, apresiasi dan sebagainya), dan *perilaku psikomotor* yakni keterampilan motorik, ekspresif dan sebagainya,**
- (3) Perubahan dalam sifat-sifat kepribadian, baik yang nyata maupun yang tidak nyata (antara lain: kritis, tekun, teliti, kreatif, terbuka dan sebagainya).**



# TEORI BELAJAR

# TEORI BELAJAR

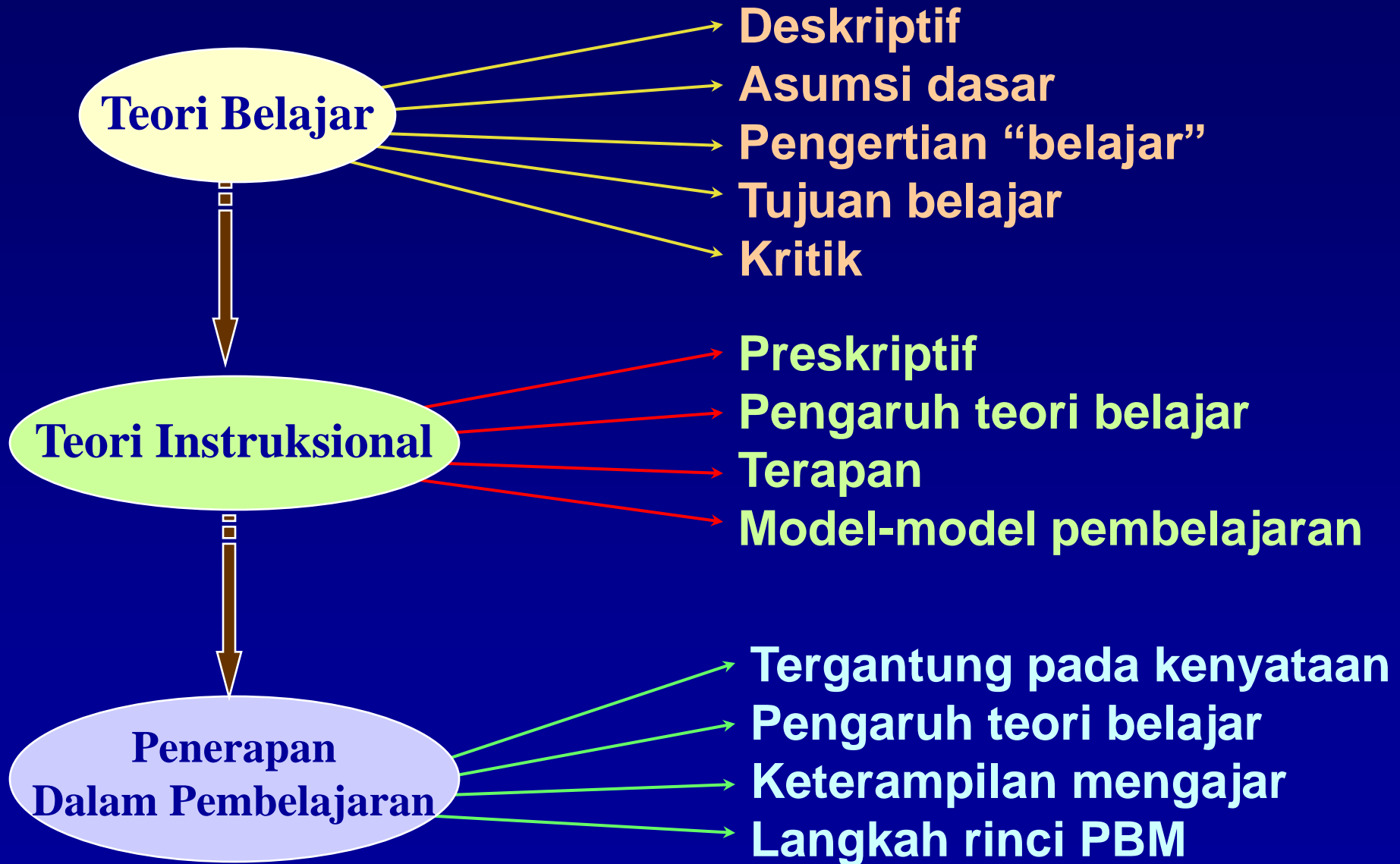
- Menggambarkan bagaimana sebenarnya proses belajar pada manusia itu terjadi
- Sifatnya deskriptif

## *Keterbatasan :*

1. Diturunkan dari percobaan-percobaan dengan binatang
2. Dilakukan dengan kontrol yang ketat
3. Eksperimen di kelas sulit dilakukan

( *Patterson, 1977* )

# Teori Belajar dan Penerapannya



# TEORI BELAJAR

**A. Behaviorisme**

**B. Kognitivisme**

**C. Social Learning**

**D. Teori Pemrosesan Informasi**

**E. Teori Gestal**

**F. Kultural**

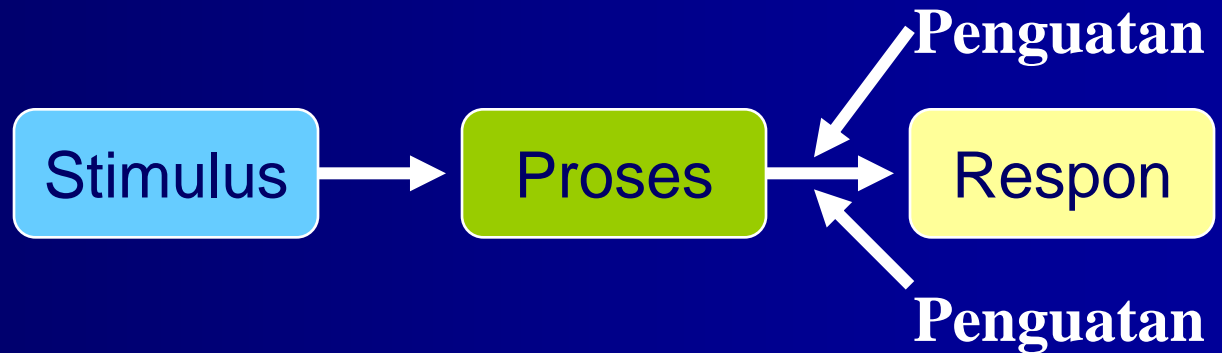
**G. Sibernetik**

**H. Humanistik**

**I. Andragogi**

# 1. BEHAVIORISME

- Belajar : Perubahan tingkah laku
- PBM :



- **Kritik** : ○ Proses belajar yang kompleks tidak terjelaskan
- Asumsi “stimulus-respon” terlalu sederhana

# Contoh Aplikasi Teori Behaviorisme

1. Menentukan kompetensi matakuliah/matapelajaran
2. Menganalisis lingkungan kelas yang ada saat ini termasuk mengidentifikasi “*entry behavior*” mahasiswa (pengetahuan awal mahasiswa)
3. Menentukan materi pokok (topik)
4. Memecah materi pembelajaran menjadi bagian kecil-kecil (uraian materi pembelajaran)
5. Menyajikan materi pembelajaran
6. Memberikan stimulus berupa:
  - pertanyaan
  - tes
  - latihan
  - tugas-tugas

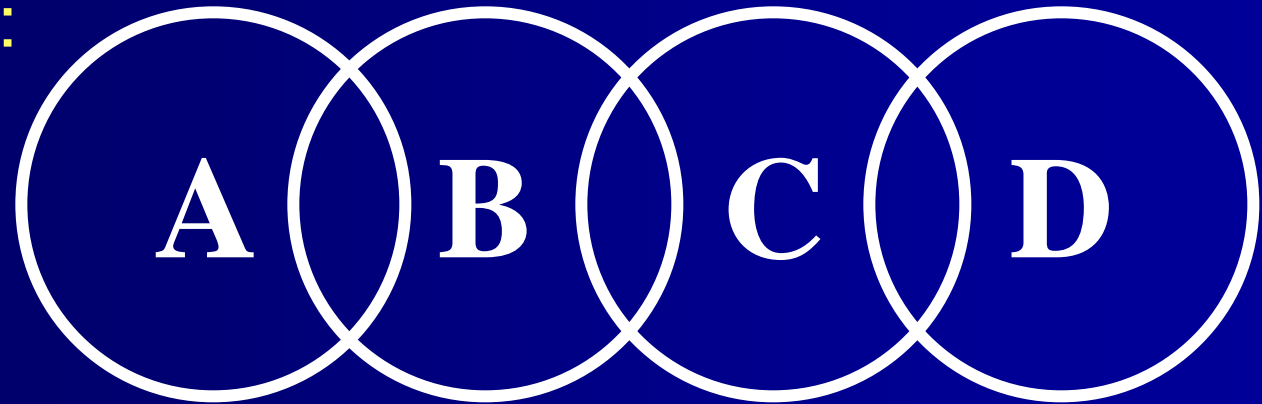
# Contoh Aplikasi Teori Behaviorisme

7. Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan
8. Memberikan penguatan/*reinforcement* (positif ataupun negatif)
9. Memberikan stimulus baru
10. Mengamati dan mengkaji respons yang diberikan (mengevaluasi hasil belajar)
11. Memberikan penguatan
12. dan seterusnya

## 2. KOGNITIVISME

■ Belajar: Perubahan persepsi/pemahaman

■ PBM :



**A, B, C, D** → Struktur kognitif mahasiswa

- **Kritik:**
- lebih dekat ke psikologi
  - sulit melihat “struktur kognitif” yang ada pada setiap individu



# Contoh Aplikasi Teori Kognitif (*Piaget*)

- 1. Menentukan kompetensi**
- 2. Memilih materi pembelajaran**
- 3. Menentukan topik yang mungkin dipelajari secara aktif oleh mahasiswa**
- 4. Menentukan dan merancang kegiatan belajar yang cocok untuk topik yang akan dipelajari mahasiswa.**
- 5. Mempersiapkan pertanyaan yang dapat memacu kreatifitas mahasiswa untuk berdiskusi atau bertanya**
- 6. Mengevaluasi proses dan hasil belajar**

# Contoh Aplikasi Teori Kognitif (*Bruner*)

1. Menentukan kompetensi matakuliah/matapelajaran
2. Memilih materi pelajaran
3. Menentukan topik yang bisa dipelajari secara induktif oleh mahasiswa
4. Mencari contoh-contoh, tugas, ilustrasi, yang dapat digunakan mahasiswa untuk belajar
5. Mengatur topik-topik pelajaran:
  - sederhana → kompleks
  - enaktif → ikonik → simbolik
6. Mengevaluasi proses dan hasil belajar

# Contoh Aplikasi Teori Kognitif

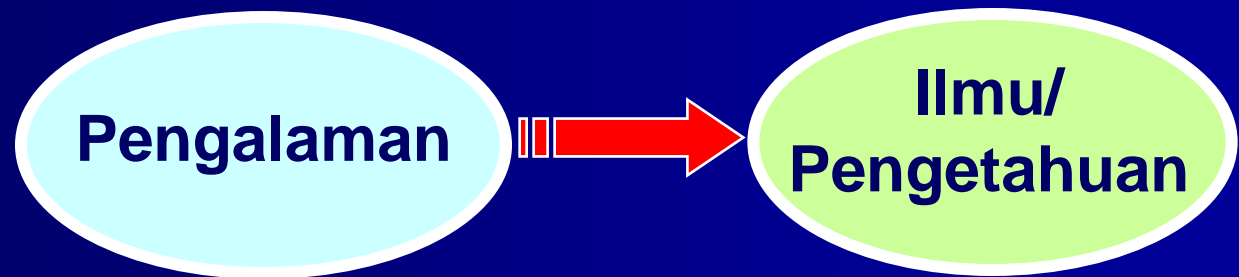
## (Ausubel)

1. Menentukan kompetensi matakuliah/matapelajaran
2. Mengukur kesiapan mahasiswa (minat, kemampuan, struktur kognitif)
3. Memilih materi pelajaran dan mengaturnya dalam bentuk penyajian konsep-konsep kunci
4. Mengidentifikasi prinsip-prinsip yang harus dikuasai mahasiswa dari materi tersebut
5. Menyajikan suatu pandangan secara menyeluruh tentang apa yang harus dipelajari
6. Membuat dan menggunakan ***“advanced organizer”***
7. Memberi fokus pada hubungan yang terjalin antara konsep-konsep yang ada
8. Mengevaluasi proses dan hasil belajar

# 3. HUMANISTIK

■ Belajar: Memanusiakan Manusia

■ PBM :



■ **Kritik** : Lebih dekat ke filsafat dari pada pendidikan

## **Contoh Aplikasi Teori Humanistik**

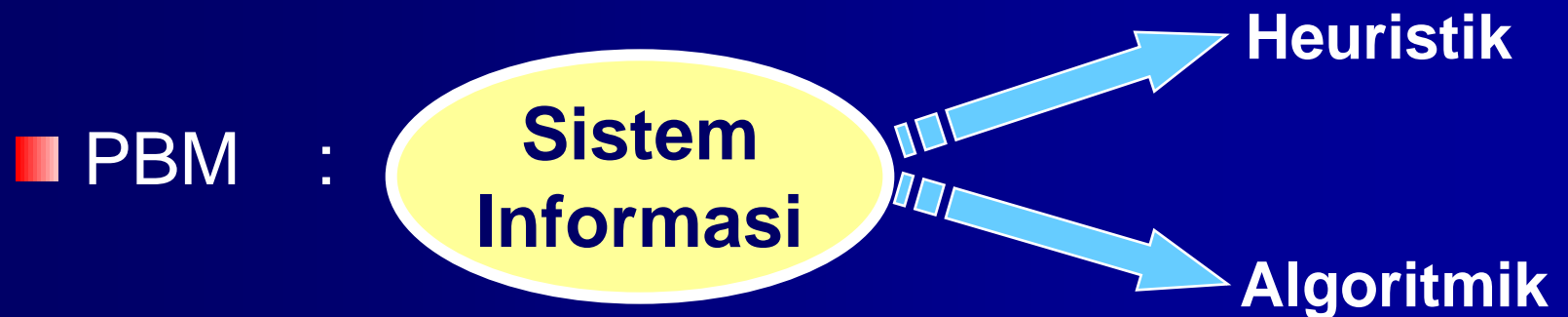
- 1. Menentukan tujuan instruksional**
- 2. Menentukan materi pelajaran**
- 3. Mengidentifikasi “*entry behavior*” mahasiswa**
- 4. Mengidentifikasi topik-topik yang memungkinkan mahasiswa mempelajarinya secara aktif (mengalami)**
- 5. Mendesain wahana (lingkungan, media, fasilitas, dsb) yang akan digunakan mahasiswa untuk belajar**

## **Contoh Aplikasi Teori Humanistik**

- 6. Membimbing mahasiswa belajar secara aktif**
- 7. Membimbing mahasiswa memahami hakikat makna dari pengalaman belajar mereka**
- 8. Membimbing mahasiswa membuat konseptualisasi pengalaman tersebut**
- 9. Membimbing mahasiswa sampai mereka mampu mengaplikasikan konsep-konsep baru ke situasi yang baru**
- 10. Mengevaluasi proses dan hasil belajar-mengajar**

# 4. SIBERNETIK

■ Belajar: Pengolahan Informasi



■ **Kritik** : Hanya menekankan pada sistem informasi dari materi

# Contoh Aplikasi Teori Sibernetik

1. Menentukan Kompetensi-kompetensi Dasar
2. Menentukan materi pokok / pembelajaran
3. Mengkaji sistem informasi yang terkandung dalam materi pokok / pembelajaran
4. Menentukan pendekatan pembelajaran : Algoritmik? Heuristik?
5. Menyusun materi pokok / materi pembelajaran dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasinya
6. Menyajikan materi dan membimbing mahasiswa belajar dengan pola yang sesuai dengan urutan materi pelajaran



# **5. Teori Belajar Kultural**

# LATAR BELAKANG

- **Tingkah laku**
- **Pola pikir**
- **Pergaulan**
- **Keserasian hidup**
- **Kecakapan**
- **Pengalaman**

# TEORI PENDUKUNG

**Teori Piagetian**

**Teori Cronbach**

**Teori Vygotsky**

**Tingkah Laku**

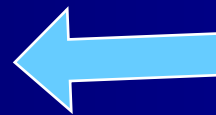


**Pola Pikir**

**Teori Kultural**



**Pengetahuan**



**Kecakapan**



# Belajar menurut Teori Kultural

**Pendidikan dimulai dengan interaksi antara individu dengan masyarakat lainnya**

**Hasil belajar disebabkan oleh faktor alternatif antara lain faktor kematangan akibat kemajuan umur, latar belakang pribadi masing-masing, sikap dan bakat terhadap suatu bidang yang dipelajari**

# 6. TEORI SOSICIAL LEARNING

# **Teori belajar sosial atau teori *observational learning***

**Memandang perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu.**

- 1. Prinsip dasar belajar menurut teori ini:**
- 2. Peniruan (*imitation*)**
- 3. Penyajian contoh perilaku (*modeling*).**
- 4. *Conditioning*.**
- 5. Pemberian *reward* dan *punishment***

# 7. TEORI PEMROSESAN INFORMASI



# Teori Pemrosesan Informasi (dari *Gagne*)

- Pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan eksternal.
- Menurut Gagne tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu,
  - (1) motivasi;
  - (2) pemahaman;
  - (3) pemerolehan;
  - (4) penyimpanan;
  - (5) ingatan kembali;
  - (6) generalisasi;
  - (7) perlakuan dan
  - (8) umpan balik.

# 8. TEORI GESTALT

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang berarti “bentuk atau konfigurasi”.

Inti pandangan Gestalt adalah bahwa objek atau peristiwa tertentu dipandang sebagai suatu keseluruhan yang terorganisasikan.

**Prinsip organisasi yang terpenting yaitu :**

1. Hubungan bentuk dan latar (*figure and ground relationship*)
2. Kedekatan (*proximity*)
3. Kesamaan (*similarity*)
4. Arah bersama (*common direction*)
5. Kesederhanaan (*simplicity*)
6. Ketertutupan (*closure*)

# Implementasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran

1. Pemahaman (*insight*)
2. Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*)
3. Perilaku bertujuan (*puspositive behavior*)
4. Prinsip ruang hidup (*life space*)

# **9. TEORI ANDRAGOGI**

## **(Pembelajaran Orang Dewasa)**

# Pembelajaran Orang Dewasa

- Diartikan sebagai pengalaman belajar berdasarkan kebutuhan dan minat orang dewasa pada tingkatan kemampuan dan pengetahuan yang berbeda untuk mendukung perubahan peranan serta tanggung jawab dalam kehidupan orang dewasa.
- Tujuan: membantu setiap mahasiswa (sebagai orang dewasa) untuk mengembangkan diri melalui pendidikan, mengarahkan diri sendiri dan menjadi guru untuk dirinya sendiri

# Implementasi pembelajaran orang dewasa:

- Memberi kesempatan untuk berinisiatif dan kreatif dalam berperanserta dan mengendalikan proses belajar.
- Bersifat demokratis.
- Menghargai dan menempatkan mahasiswa sebagai manusia dewasa yang mandiri dan bertanggung jawab.

**IV.**  
**TEORI MOTIVASI**  
**DALAM IPS**  
**(Teori ARCS)**



# Pengertian Motivasi

**Movere** —————> **Menggerakkan**

**Kondisi yang:**

- Menimbulkan Perilaku**
- Mengarahkan Perilaku**
- Mempertahankan Intensitas Perilaku**

*Wlodkowski (1985)*

# Model ARCS

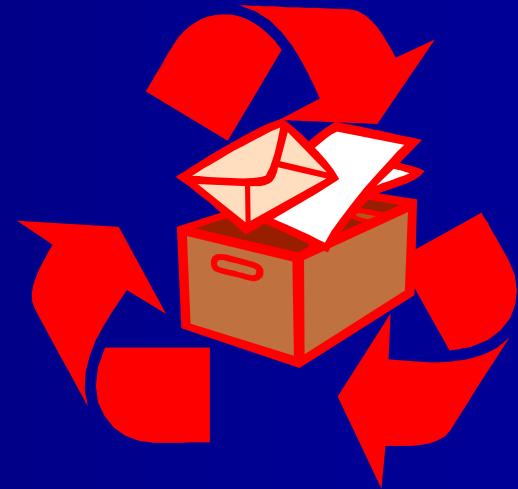
- ❑ **Perhatian** (*Attention*)
- ❑ **Relevansi** (*Relevance*)
- ❑ **Kepercayaan Diri** (*Confidence*)
- ❑ **Kepuasan** (*Satisfaction*)

# *Perhatian (Attention)*

- Baru
- Aneh
- Kontradiktif
- Kompleks

# ***RELEVANSI (Relevance)***

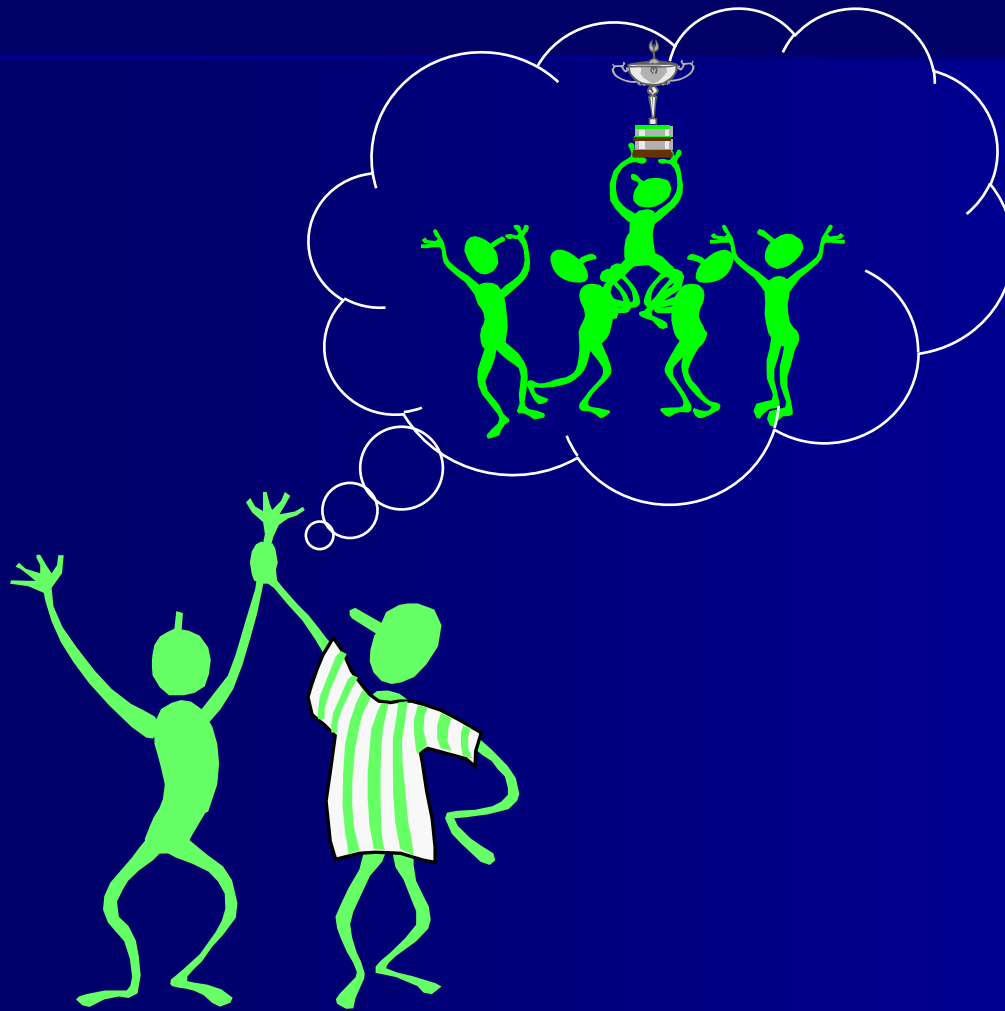
- ❑ **Sesuai kebutuhan:**
  - **Berprestasi**
  - **Memiliki kekuasaan**
  - **Afiliasi**
  
- ❑ **Bermanfaat**



# *Kepercayaan Diri (Confidence)*



# ***Kepuasan (Satisfaction)***



# Sembilan Peristiwa Instruksional

1. Menimbulkan dan mempertahankan perhatian mahasiswa
2. Menyampaikan tujuan perkuliahan
3. Mengingat kembali prinsip yang telah dipelajari
4. Menyampaikan materi perkuliahan
5. Memberikan bimbingan belajar
6. Memperoleh unjuk kerja mahasiswa
7. Memberikan umpan balik
8. Mengukur hasil belajar
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar

**V.**  
**HAKIKAT MENGAJAR**  
*(Teaching)*



# MENGAJAR (*Teaching*)

---

Adalah membantu para pembelajar memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya dan cara-cara bagaimana belajar (Joice & Weil: 1986)

Peran utama pendidik adalah sebagai *Fasilitator*

# BELAHAN OTAK

***Cerebral Cortex*** otak terbagi menjadi dua belahan  
Tugas, fungsi dan ciri setiap belahan otak, berbeda  
dalam merespon pengalaman belajar.

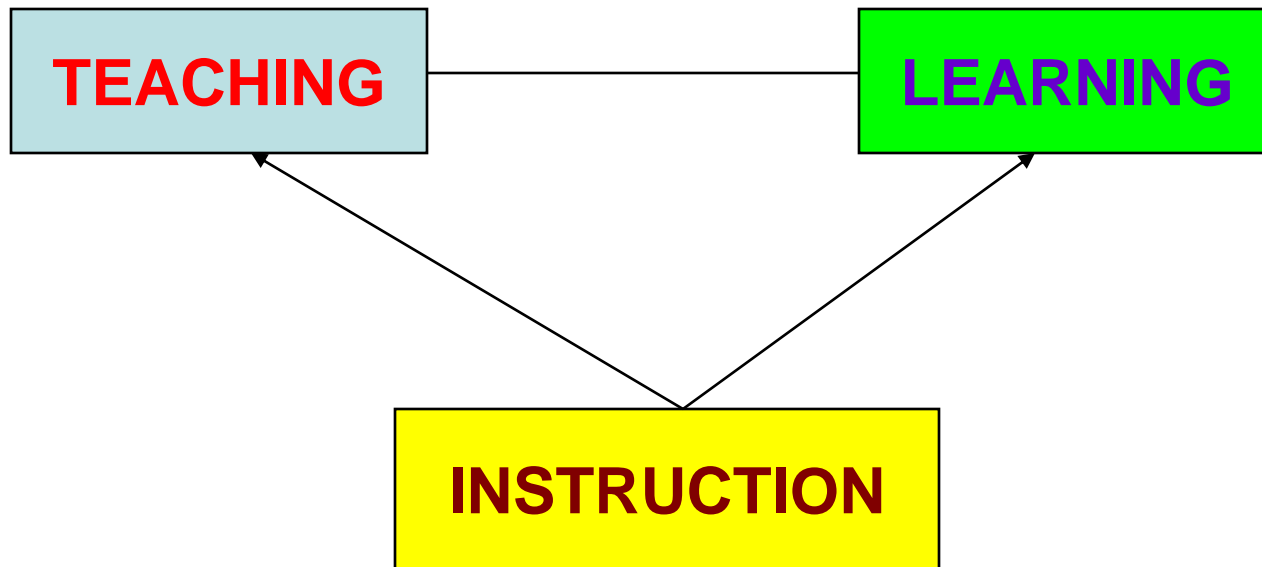
- ✿ Keterlibatan otak sebelah kanan lebih tertuju kepada variabel keseluruhan, holistik, imajinatif,
- ✿ Belahan otak sebelah kiri lebih berfungsi untuk mengembangkan berfikir rasional, linear dan teratur.
- ✿ Emosi terletak dalam ke dua belahan otak dan memberi warna tertentu terhadap kejadian belajar yang dialami oleh seseorang. Bila keseimbangan fungsinya kondisi otak terjaga, dengan melibatkan emosi, maka terjadilah belajar kreatif.

# Proses berfikir di kedua belahan otak

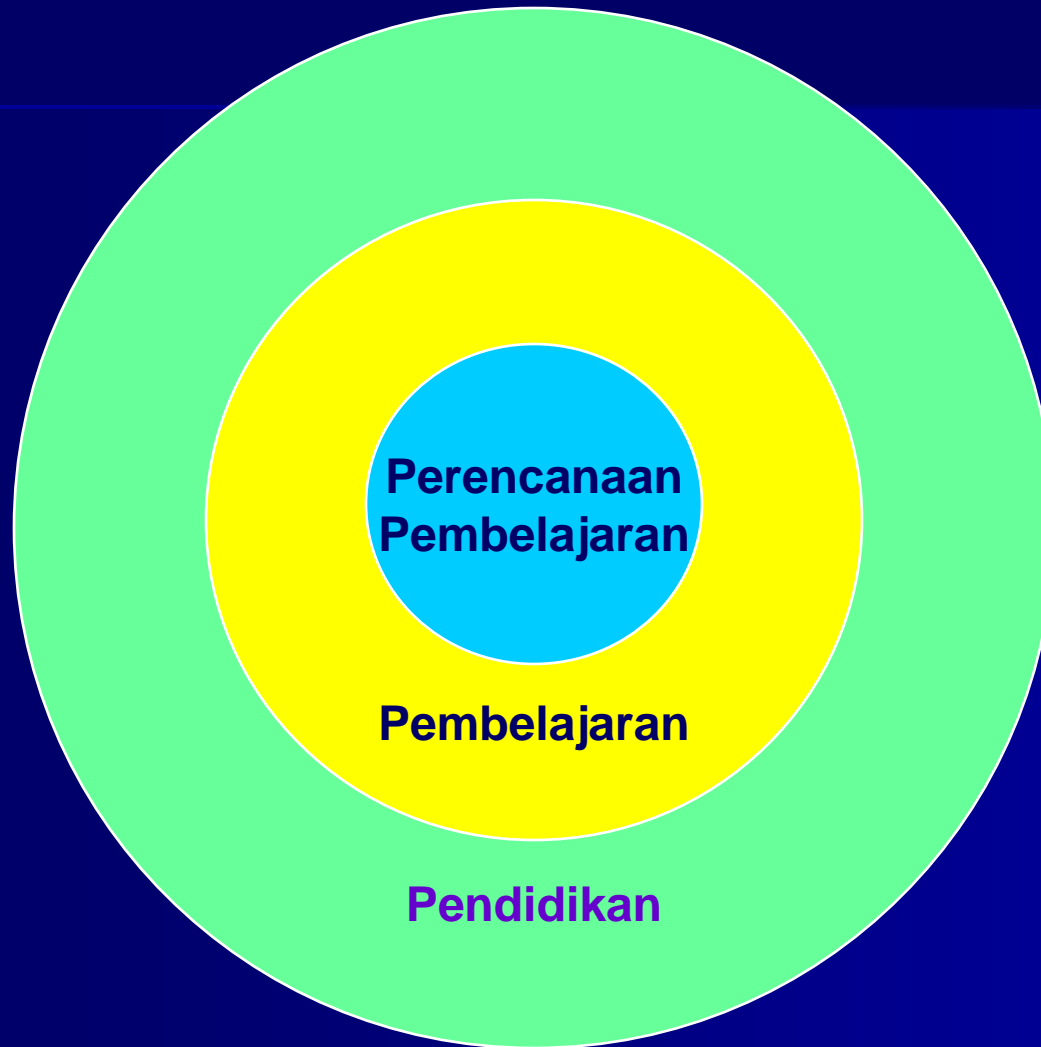
Proses berfikir di <i>hemisphere</i> kiri	Proses berfikir di <i>hemisphere</i> kanan
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Analitis</li><li>2. Mementingkan tata urutan secara sekuensial dan serial</li><li>3. Temporal, terkait dengan waktu kini</li><li>4. Verbal, matematis dan notasi</li><li>5. Tertarik pada proses penemuan yang bersifat bagian-bagian dari suatu komponen (tidak terpadu/menyeluruh)</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Relasional, konstruksional dan membangun suatu pola</li><li>2. Simultan dan paralel</li><li>3. Lintas ruang, tidak terikat pada waktu kini</li><li>4. Visual, lintas ruang</li><li>5. Tertarik pada proses pengintegrasian komponen menjadi satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh</li></ol>

**VI.**  
**PEMBELAJARAN**  
*(Instruction)*

# PEMBELAJARAN



# PENDIDIKAN, PEMBELAJARAN dan PERENCANAAN PEMBELAJARAN



# PEMBELAJARAN (*Instruction*)

- Suatu rangkaian kejadian (*events*) yang mempengaruhi pembelajar (*learner*) sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah (Gagne dan Briggs :1979).
- Pembelajaran bukan hanya terbatas pada event-event yang dilakukan oleh guru saja, akan tetapi mencakup semua events yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia. Pembelajaran mencakup kejadian-kejadian yang diturunkan oleh bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut.
- Bahkan saat ini berbagai bentuk pengalaman belajar, baik yang dapat diperoleh di dalam kelas maupun di luar kelas dan pesan-pesan pembelajaran, banyak yang sudah dikemas dalam berbagai bentuk seperti: *e-learning, e-library, e-education, e-mail, e-laboratory, e-book, dll.*

# PEMBELAJARAN (*Instruction*)

---

## Menurut Undang-undang no.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Bab I Ps.1 ay.20 UU No.20/2003, tentang Sisdiknas).
- Sebuah program pendidikan yang disengaja diselenggarakan untuk mencapai sejumlah tujuan/kompetensi.



# Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran

**Merupakan kondisi eksternal belajar, yang meliputi:**

1. bahan belajar,
2. suasana belajar,
3. media dan sumber belajar, dan
4. subjek pembelajar (guru)



# Prinsip Pembelajaran

1. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa (*student-centered*)
2. Terpadu (*integrated learning*)
3. individual (*individual learning*),
4. Pembelajaran tuntas (*mastery learning*)
5. Pemecahan masalah (*problem solving*)
6. *Experience-based learning*



# Karakteristik Teori Pembelajaran

- Teori pembelajaran membicarakan tentang prinsip-prinsip yang dipakai untuk memecahkan masalah praktis di dalam pembelajaran dan bagaimana menyelesaikan masalah yang ada dalam pembelajaran (Snelbecker, 1974).
- Teori pembelajaran bersifat preskriptif, dan
- Berusaha merumuskan cara-cara untuk membuat orang dapat belajar dengan baik



# Unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran

**Merupakan kondisi eksternal belajar, yang meliputi:**

1. bahan belajar,
2. suasana belajar,
3. media dan sumber belajar, dan
4. subjek pembelajar (guru)



# Prinsip Pembelajaran

1. Pembelajaran berpusat pada mahasiswa (*student-centered*)
2. Terpadu (*integrated learning*)
3. individual (*individual learning*),
4. Pembelajaran tuntas (*mastery learning*)
5. Pemecahan masalah (*problem solving*)
6. *Experience-based learning*



# **Manfaat Implementasi prinsip pembelajaran**

- 1. Menghindari duplikasi pengalaman pembelajaran.**
- 2. Mengupayakan konsistensi kompetensi yang ingin dicapai.**
- 3. Meningkatkan mutu pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, kecepatan, dan kesempatan mahasiswa.**
- 4. Meningkatkan mutu sistem penilaian dan pelaporan hasil belajar.**
- 5. Memperjelas komunikasi dengan mahasiswa terkait dengan tugas, kegiatan, atau pengalaman belajar yang harus dilakukan dan cara yang digunakan untuk menentukan keberhasilan belajar.**
- 6. Meningkatkan akuntabilitas publik.**
- 7. Memperbaiki sistem sertifikasi.**
- 8. Mendekatkan lembaga pendidikan dengan dunia kerja.**



# Unsur Pembelajaran

**Menurut Joice dan Weil (1992)**

- 1. Sintakmatik, adalah tahap-tahap kegiatan pembelajaran.**
- 2. Sistem sosial, adalah situasi atau suasana, dan norma yang berlaku dalam pembelajaran.**
- 3. Prinsip reaksi, adalah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya dosen melihat dan memperlakukan mahasiswa, termasuk dosen memberikan tanggapan terhadap mahasiswa.**
- 4. Sistem pendukung, adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan dalam pembelajaran.**
- 5. Dampak langsung dan pengiring, adalah hasil belajar yang dicapai usai proses pembelajaran.**



# Model Pembelajaran

- kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Joyce dan Weil, 1996).
- Sesuai dengan perkembangan yang terjadi di bidang ilmu dan teknologi, saat ini berkembang berbagai model pembelajaran.





# **Model Pembelajaran yang Berkembang saat ini a.l.:**

- 1. *Quantum Learning***
- 2. *Accelerated Learning***
- 3. *Multiple Intelligence Learning***
- 4. *Contectual Learning / CTL***
- 5. *Cooperative Learning***
- 6. *Constructivistic Learning***
- 7. *Problem Based Learning***
- 8. *Project Based Learning***
- 9. *Emotional and Spiritual Intelligence Learning***
- 10. *Mastery Learning***
- 11. *Information and Communication Technology Based Learning*  
(seperti: *CBI, CMI, CAI, CAL*).**
- 12. Dll.**



# Pilar dan muatan Pembelajaran

## Pilar

- high touch
- high tech

## Muatan

- ranah kognitif, afektif, psikomotor
- verbal information, intellectual skills, cognitive strategies, values, motor skills.
- lima-i : iman dan takwa, inisiatif, industrius, individu, interaksi



# CBA

## dalam Pembelajaran IPS

- (1) guru tidak boleh lagi dipandang sebagai “yang tahu segalanya”, yang siap untuk memberikan kebijaksanaan, melainkan sebagai katalisator terjadinya proses belajar siswa, dan
- (2) Siswa, juga secara terus menerus berusaha menyempurnakan diri sehingga mampu menjadi katalisator yang semakin meningkat keampuannya

# PAKEM *dalam Pembelajaran*

---

- (1) Pengajar tidak boleh lagi dipandang sebagai “yang tahu segalanya”, yang siap untuk memberikan kebijaksanaan, melainkan sebagai katalisator terjadinya proses belajar siswa, dan
- (2) Peserta didik, juga secara terus menerus berusaha menyempurnakan diri sehingga mampu menjadi katalisator yang semakin meningkat keampuannya

# *Keterampilan Proses*

## *dalam Pembelajaran*

---

***Keterampilan-keterampilan mendasar dalam pendekatan keterampilan proses ini antara lain.***

1. mengobservasi/mengadakan pengamatan
2. menghitung
3. mengukur
4. mengklasifikasi
5. mencari hubungan ruang/waktu
6. membuat hipotesis
7. merencanakan penelitian/eksperimen
8. mengendalikan variabel
9. menginterpretasi atau menafsirkan data
10. menyusun kesimpulan sementara (inferensi)
11. meramalkan (memprediksi)
12. menerapkan (mengaplikasi)
13. mengkomunikasikan

# BELAHAN (*HEMISPHERE*) OTAK

**Cerebral Cortex** otak terbagi menjadi dua belahan (*hemisphere*)

**Tugas, fungsi dan ciri** setiap belahan otak, berbeda dalam merespon pengalaman belajar.

- ❖ Keterlibatan otak sebelah kanan lebih tertuju kepada variabel keseluruhan, holistik, imajinatif,
- ❖ Belahan otak sebelah kiri lebih berfungsi untuk mengembangkan berfikir rasional, linear dan teratur.
- ❖ Emosi terletak dalam ke dua belahan otak dan memberi warna tertentu terhadap kejadian belajar yang dialami oleh seseorang. Bila keseimbangan berfungsinya kondisi otak terjaga, dengan melibatkan emosi, maka terjadilah belajar kreatif.

# Kemampuan berfikir hemisphere kiri dan hemisphere kanan

Proses berfikir di hemisphere kiri	Proses berfikir di hemisphere kanan
<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="102 518 392 561">1. <b>Analitis</b></li><li data-bbox="102 668 923 775">2. <b>Mementingkan tata urutan secara sekuensial dan serial</b></li><li data-bbox="102 811 832 918">3. <b>Temporal, terkait dengan waktu kini</b></li><li data-bbox="102 953 952 996">4. <b>Verbal, matematis dan notasi</b></li><li data-bbox="102 1032 952 1332">5. <b>Tertarik pada proses penemuan yang bersifat bagian-bagian dari suatu komponen (tidak terpadu/menyeluruh)</b></li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="996 518 1812 625">1. <b>Relasional, konstruksional dan membangun suatu pola</b></li><li data-bbox="996 661 1619 704">2. <b>Simultan dan paralel</b></li><li data-bbox="996 811 1754 918">3. <b>Lintas ruang, tidak terikat pada waktu kini</b></li><li data-bbox="996 953 1586 996">4. <b>Visual, lintas ruang</b></li><li data-bbox="996 1032 1812 1260">5. <b>Tertarik pada proses pengintegrasian komponen menjadi satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh</b></li></ol>

# VII.

# MENGAPA IPS ?



# **Perkembangan ITS serta Perubahan Sosial**

- **ITS mengubah gaya hidup, dan menciptakan perubahan tatanan kehidupan global**
- **Perubahan itu terjadi secara cepat dan terus-menerus**
- **Diperlukan kesetiaan terhadap nilai dan identitas dengan tetap terbuka, adaptif, dan kreatif pada perubahan**

# Perkembangan Individu

---

- **Manusia hidup dan berkembang selaras dengan usia dan tarap perkembangannya**
- **Individu lahir dengan potensi yang beragam**
- **Pendidikan perlu mengupayakan penciptaan lingkungan yang mendukung perkembangan potensi secara optimal**

# MULTIPLE INTELLIGENCES

---

1. *Linguistic intelligence*
2. *Logical-mathematical intelligence*
3. *Spatial intelligence*
4. *Bodily-kinesthetic intelligence*
5. *Musical intelligence*
6. *Interpersonal intelligence*
7. *Intrapersonal intelligence*
8. *Naturalist intelligence*
9. *Spiritual intelligence*

# ARAH PDDK KE DEPAN

## FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN NASIONAL (UU No.20 Bab II ps.3)

- Fungsi:  
Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,
- Tujuan:  
Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

## LANDASAN YURIDIS

- |             |                              |
|-------------|------------------------------|
| ➤ SISDIKNAS | UU No. 20 Th. 2003           |
| ➤ SNP       | PP No. 19 Th. 2005           |
| ➤ SI        | Permendiknas No. 22 Th. 2006 |
| ➤ SKL       | Permendiknas No. 23 Th. 2006 |

# PARADIGMA PEMBELAJARAN

---

- Pembelajaran merupakan rangkaian kejadian (*events*) yang mempengaruhi pembelajar sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah (Gagne dan Briggs :1979).
- Pembelajaran bukan hanya terbatas pada event-event yang dilakukan oleh guru saja, akan tetapi mencakup semua events yang mungkin mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar manusia. Pembelajaran mencakup kejadian-kejadian yang diturunkan oleh bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, slide, maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut.
- Sekarang bahkan *e-learning (electronic-learning)* berupa: *CAI (Computer Assisted Instruction)* atau *CAL (Computer Assisted Learning)*, belajar lewat internet, web-site sekolah, dll.sudah dimanfaatkan secara meluas.

# Peran Guru

*Peran Utama:* Sebagai Fasilitator

*Peran Lain :*

- \* Instruktur
- \* Motivator
- \* Informator
- \* Komunikator
- \* Kreator
- \* Inisiator
- \* Tutor
- \* Konselor
- \* Evaluator, Dll.

# **IPS**

## **SEBAGAI KAJIAN AKADEMIK**

# Ilmu Pengetahuan Sosial

- Pada hakikatnya bukan merupakan suatu bidang atau disiplin keilmuan, melainkan lebih merupakan bidang kajian tentang gejala atau masalah sosial. Kerangka kerja kajiannya adalah ilmu sosial, namun dalam rangka kerjanya lebih ditekankan kepada hal yang lebih praktis dalam mempelajari masalah sosial. Jadi pengetahuan sosial tidak terlalu bersifat akademis teoritis, namun merupakan pengetahuan praktis yang dapat diajarkan dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi.
- Merupakan sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarga negaraan. Pengetahuan Sosial membantu pengembangan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga negara dalam melaksanakan inkuiri, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan berperan serta dalam kehidupan masyarakat



# ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

## Untuk Sekolah Dasar

- ➔ **Sumber:** Ilmu-ilmu Sosial di Universitas
- ➔ **Pertimbangan:**
  1. Tingkat Kecerdasan
  2. Kematangan Jiwa
- ➔ **Maka Bahannya:**
  1. Disederhanakan
  2. Diseleksi
  3. Diadaptasi, dan
  4. Dimodifikasi
- ➔ **Disajikan:**
  1. Ilmiah
  2. Pedagogik/psikologis
- ➔ **Tujuan:**
  1. Institusional Pendidikan Dasar
  2. Pendidikan Nasional
- ➔ **Dasar:**
  1. Pancasila
  2. UUD45

# **Social Studies (NCSS)**

- **As the subject matter of academic disciplines somehow simplified, modified or selected for school instruction**
- **As the social sciences simplified for pedagogical purposes**

# IPS

## Untuk Sekolah Dasar

**Merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan institusional Pendidikan Dasar dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945**

# Tujuan IPS

## Untuk Sekolah Dasar

***“Good Citizen”*** (Warga negara yang baik)

**Karakteristik: Mengacu kepada**

- 1. Pancasila**
- 2. UUD 45**
- 3. UU, PP, Permen, dan produk-produk hukum terkait lainnya**

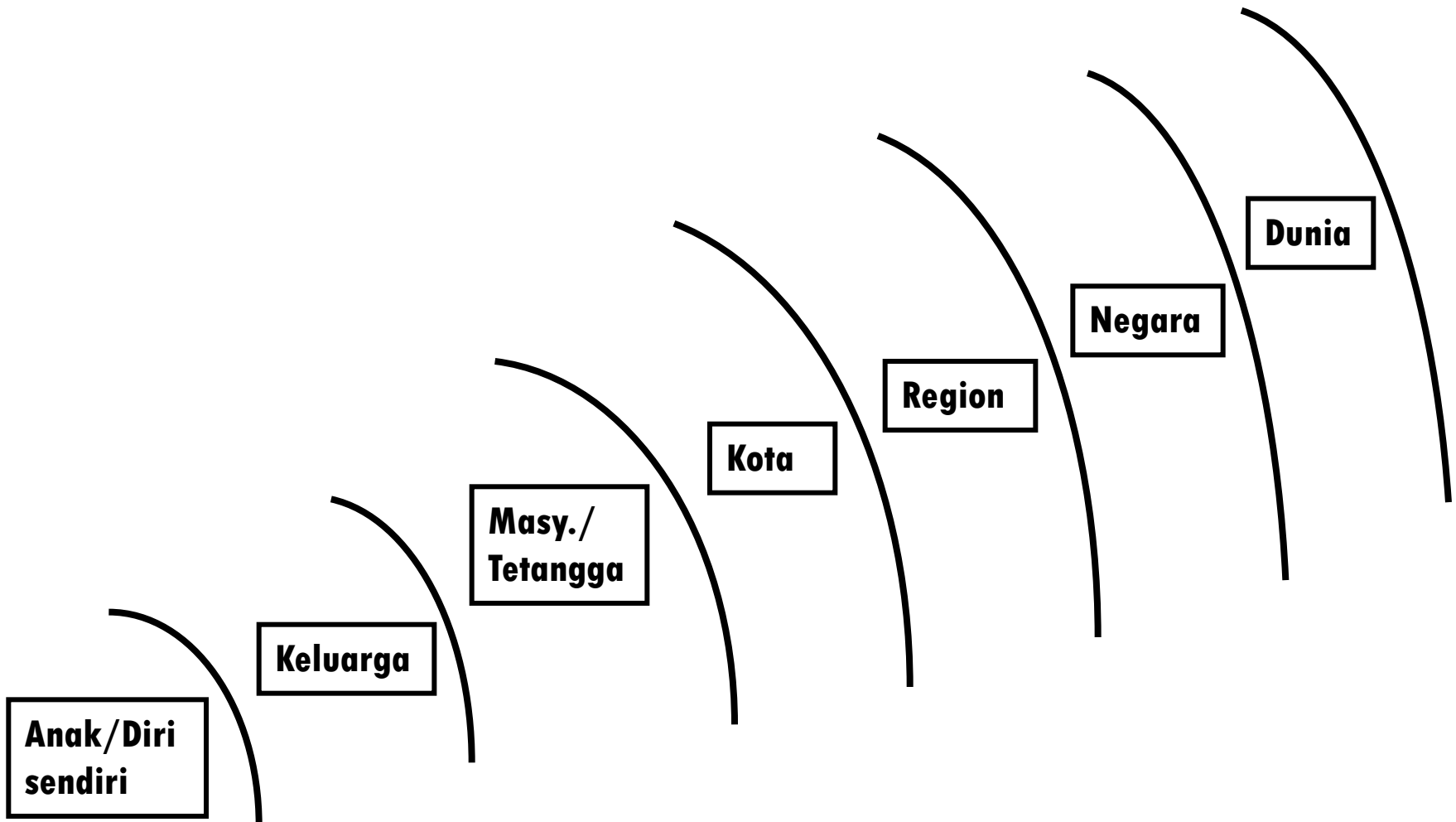
# Keterampilan proses IPS yang perlu dilatihkan:

---

- Mengamati
- Menggolongkan
- Menggunakan alat
- Mengkomunikasikan hasil (melalui berbagai cara seperti lisan, tertulis, diagram),
- Menaksir,
- Memprediksikan,
- Menganalisis,
- Mensintesis,

# STRATEGI PENYAMPAIAN

*The Widwning Horizon or expanding environment Curriculum*



# Komponen Kompetensi IPS

---

- Menurut Chapin dan Messick, pembelajaran IPS di sekolah hendaknya mencakup 4 komponen kompetensi sebagai berikut:
  - a. Pengetahuan (*knowledge*)
  - b. Keterampilan (*skills*)
  - c. Nilai/sikap (*values*)
  - d. Peran serta dalam kehidupan sosial (*social participation*)

Ke empat kompetensi tersebut tidak terpisah atau berdiri sendiri-sendiri, melainkan merupakan kesatuan yang saling berhubungan.

# Strategi Pembelajaran IPS

- Sebagian besar didasarkan pada suatu tradisi di mana materi disusun dalam urutan: anak/diri sendiri, keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia.
- Tipe kurikulum seperti ini dikenal dengan "*The widening horizons or expanding environment Curriculum*".(Ellis, 1998).
- Tipe kurikulum seperti ini didasarkan pada filosofi dan asumsi bahwa anak, pertama-tama perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan yang terdekat (diri sendiri), selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkaran konsentris keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.



# Ciri/tipe:

## Manusia Pembangunan di masa depan atau dalam masyarakat global

**a.l.:**

- **Suka bekerja keras**
- **Berdisiplin**
- **Menghargai waktu**
- **Hidup hemat**
- **Suka bekerja sama**
- **Terbuka**
- **Inovatif**
- **Kreatif**
- **Ilmiah**
- **Objektif, dan**
- **Rasional**

# Mata Pelajaran IPS

## Dalam Kur 2006 (Standar Isi)

- Merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB.
- Mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.
- Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.
- Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

# IPS dan MASA DEPAN ANAK

- Tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.
- Mata pelajaran IPS perlu dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

# PENYUSUNAN Mapel IPS

- Sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.
- pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

# TUJUAN Mapel IPS SD

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

# Ruang Lingkup Mapel IPS

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

# IMPLIKASI PEMBELAJARAN TERPADU

- a. Siswa
  - 1. Mengembangkan kreatifitas akademik
  - 2. Mempermudah dan memotivasi siswa untuk mengenal, menerima, menyerap dan memahami keterkaitan antara konsep/ pengetahuan, nilai/tindakan yang terdapat dalam kompetensi dasar dan beberapa indikator
  
- b. Bahan Ajar

Guru dituntut untuk rajin dan kreatif mencari dan mengumpulkan bahan –bahan yang diperlukan dalam pembelajaran
  
- c. Sarana dan Prasarana

Guru harus memilih secara jeli terhadap penggunaan media supaya dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi yang terkait.

# IX.

# UTS