

*Kajian Penelitian Model Pembelajaran*

# **ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

*Di Sekolah Dasar*



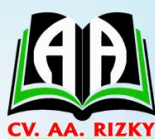
Suardi ♦ Nursalam ♦ Dimas ♦ Tri Yulianti ♦ Hempri A. Kirwelakubun  
Mia Salmiati ♦ Nur Syahru Ramadhan ♦ Rusmin Nuryadin  
Sri Wahsphina Sahmar ♦ Nurul Fitriani ♦ Yulmi Handayani ♦ Yuli Astuti  
Nur Haizah Aopmonaim ♦ Beatrisda Effi Guniarti ♦ Resamalia Aguslimayanti  
Eka Agustina ♦ Asmawati A ♦ Muliadi ♦ Fadhilah Hukmiah  
Arniaty Syarifuddin Fahmid HR ♦ Yuliana Hamzah

# Kajian Penelitian Model Pembelajaran

## ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

*Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)* merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji konsep dan keterampilan dalam Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi, sehingga kajian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar memiliki cakupan yang sangat luas namun dalam buku ini hanya membahas beberapa aspek kajian model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar yang disesuaikan dengan perkembangan riset terkait dengan model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar, yaitu:

- Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- Model Pembelajaran *Collaborative Learning* (CBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Problem Based Learning & Inquiry* (PBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Problem Solving* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Quiz-Quiz Trade* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Role-Play & Simulation Learning* (RPL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Scramble* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Social Inquiry* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Talking Chips* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar (Ainiyah, 2019a) (Ainiyah, 2019b).
- Model Pembelajaran *Think Talk Write* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
- Model Pembelajaran *Word Square* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar.



Penerbit : CV. AA. RIZKY  
Alamat : Jl. Raya Ciruas Petir,  
Puri Citra Blok B2 No. 34 Pipitan  
Kec. Walantaka - Serang Banten  
E-mail : aa.rizkypress@gmail.com  
Website : www.aarizky.com

ISBN 978-623-405-218-3



---

**KAJIAN PENELITIAN MODEL  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL DI SEKOLAH DASAR**

---

**Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta**  
**Pasal 72**

1. Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

**KAJIAN PENELITIAN MODEL  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL DI SEKOLAH DASAR**

<b>Suardi</b>	<b>Nursalam</b>
<b>Dimas</b>	<b>Tri Yulianti</b>
<b>Hempri A. Kirwelakubun</b>	<b>Mia Salmiati</b>
<b>Nur Syahru Ramadhan</b>	<b>Rusmin Nuryadin</b>
<b>Sri Wahsphina Sahmar</b>	<b>Nurul Fitriani</b>
<b>Yulmi Handayani</b>	<b>Yuli Astuti</b>
<b>Nur Haizah Aopmonaim</b>	<b>Beatrisda Effi Guniarti</b>
<b>Resamalia Aguslimayanti</b>	<b>Eka Agustina</b>
<b>Asmawati A</b>	<b>Muliadi</b>
<b>Fadhilah Hukmiah</b>	<b>Arniaty Syarifuddin</b>
<b>Fahmid HR</b>	<b>Yuliana Hamzah</b>



**PENERBIT:  
CV. AA. RIZKY  
2023**

# **KAJIAN PENELITIAN MODEL PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR**

© Penerbit CV. AA RIZKY

## **Penulis:**

Suardi	Nursalam
Dimas	Tri Yulianti
Hempri A. Kirwelakubun	Mia Salmiati
Nur Syahru Ramadhan	Rusmin Nuryadin
Sri Wahsphina Sahmar	Nurul Fitriani
Yulmi Handayani	Yuli Astuti
Nur Haizah Aopmonaim	Beatrisda Effi Guniarti
Resamalia Aguslimayanti	Eka Agustina
Asmawati A	Muliadi
Fadhilah Hukmiah	Arniaty Syarifuddin
Fahmid HR	Yuliana Hamzah

## **Desain Cover & Tata Letak:**

Tim Kreasi CV. AA. Rizky

Cetakan Pertama, Maret 2023

## **Penerbit:**

**CV. AA. RIZKY**

Jl. Raya Ciruas Petir, Puri Citra Blok B2 No. 34  
Kecamatan Walantaka, Kota Serang - Banten, 42183  
Hp. 0819-06050622, Website : [www.aarizky.com](http://www.aarizky.com)  
E-mail: [aa.rizkypress@gmail.com](mailto:aa.rizkypress@gmail.com)

**Anggota IKAPI**

**No. 035/BANTEN/2019**

**ISBN : 978-623-405-218-3**

x + 374 hlm, 23 cm x 15,5 cm

Copyright © 2023 pada Penulis dan Penerbit

**Hak cipta dilindungi undang-undang**

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan cara  
apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga *Book Chapter* “**Kajian Penelitian Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar**” telah dapat diselesaikan. *Book Chapter* ini adalah merupakan hasil hasil kumpulan berbagai tulisan dari dosen dan guru Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji konsep dan keterampilan dalam Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi, sehingga kajian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar memiliki cakupan yang sangat luas namun dalam buku ini akan disesuaikan dengan perkembangan riset terkait dengan model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di Sekolah Dasar.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi dan kemudahan dalam proses-proses penulisan buku. Kami menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam buku ini untuk itu kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan buku ini sangat diharapkan. Semoga *Book Chapter* ini dapat memberikan manfaat bagi Dosen, Mahasiswa, Guru, Siswa dan pemerintah dalam mengembangkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

Makassar, Maret 2023

Penulis,

## DAFTAR ISI

PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi

---

### CHAPTER 1

KAJIAN PENELITIAN MODEL PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SEKOLAH DASAR (SD)	1
<i>Oleh: Suardi &amp; Nursalam</i>	

---

### CHAPTER 2

MODEL PEMBELAJARAN <i>BLENDED LEARNING</i> (MBL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR .....	17
<i>Oleh: Dimas</i>	

---

### CHAPTER 3

MODEL PEMBELAJARAN <i>COLLABORATIVE LEARNING</i> (CBL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR .....	35
<i>Oleh: Tri Yulianti</i>	

---

### CHAPTER 4

MODEL PEMBELAJARAN <i>WORD SQUARE</i> DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.....	53
<i>Oleh: Hempri Alfred Kirwelakubun</i>	

---

### CHAPTER 5

MODEL PEMBELAJARAN <i>DISCOVERY LEARNING</i> (DL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR .....	65
<i>Oleh: Mia Salmiati</i>	

---



---

CHAPTER 6	
MODEL PEMBELAJARAN <i>QUIZ-QUIZ TRADE</i> (QQT) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.....	91

*Oleh: Nur Syahru Ramadhan*

---

CHAPTER 7	
MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.....	105

*Oleh: Rusmin Nuryadin*

---

CHAPTER 8	
MODEL PEMBELAJARAN <i>PROJECT BASED LEARNING</i> (PJBL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.....	125

*Oleh: Sri Wahsphina Sahmar*

---

CHAPTER 9	
MODEL PEMBELAJARAN <i>CONTEXTUAL LEARNING</i> (CTL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.....	151

*Oleh: Nurul Fitriani*

---

CHAPTER 10	
MODEL PEMBELAJARAN <i>THINK TALK WRITE</i> DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) PADA KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR .....	167

*Oleh: Yulmi Handayani*

---

CHAPTER 11	
MODEL PEMBELAJARAN <i>COOPERATIVE LEARNING</i> (CL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.....	185

*Oleh: Yuli Astuti*

---

---

CHAPTER 12  
MODEL PEMBELAJARAN *SELF-DIRECTED LEARNING*  
(SDL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN  
SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM  
MERDEKA DI SEKOLAH DASAR ..... 25  
*Oleh: Nur Haizah Aopmonaim*

---

CHAPTER 13  
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE-PLAY AND SIMULATION*  
*LEARNING* (RPL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) PADA KURIKULUM 2013  
DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR..... 223  
*Oleh: Beatrisda Effi Gunarti*

---

CHAPTER 14  
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* DALAM  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI  
SEKOLAH DASAR..... 243  
*Oleh: Resamalia Aguslimayanti*

---

CHAPTER 15  
MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DALAM  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI  
SEKOLAH DASAR..... 259  
*Oleh: Eka Agustina*

---

CHAPTER 16  
MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
(PBL) & *INQUIRY* DALAM PEMBELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN  
KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR ..... 275  
*Oleh: Asmawati A*

---

CHAPTER 17  
MODEL PEMBELAJARAN *SOCIAL INQUIRY* DALAM  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI  
SEKOLAH DASAR..... 295  
*Oleh: Muliadi*

---

---

CHAPTER 18	
MODEL PEMBELAJARAN <i>TALKING CHIPS</i> DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR.....	315
<i>Oleh: Fadhilah Hukmiah</i>	

---

CHAPTER 19	
MODEL PEMBELAJARAN <i>THINKING ACTIVELY IN A SOCIAL CONTEXT</i> DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR .....	325
<i>Oleh: Arniaty Syarifuddin</i>	

---

CHAPTER 20	
MODEL PEMBELAJARAN <i>SMALL GROUP DISCUSSION (SGD)</i> DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR .....	335
<i>Oleh: Fahmid HR</i>	

---

CHAPTER 21	
MODEL PEMBELAJARAN <i>VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE</i> DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR .....	349
<i>Oleh: Yuliana Hamzah</i>	

---

GLOSARIUM.....	367
INDEKS.....	371
TENTANG PENULIS .....	373



# CHAPTER 1

## KAJIAN PENELITIAN MODEL PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SEKOLAH DASAR (SD)

*Oleh: Suardi & Nursalam  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

### A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji konsep dan keterampilan dalam Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi (Merinta & Untari, 2017), sehingga kajian pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki cakupan yang sangat luas namun dalam buku ini hanya membahas 21 aspek kajian model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar yang disesuaikan dengan perkembangan riset terkait dengan model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar, yaitu:

1. Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
2. Model Pembelajaran *Collaborative Learning* (CbL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah dasar
3. Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CtL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
4. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
5. Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
6. Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
7. Model Pembelajaran *Problem Based Learning & Inquiry* (PBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
8. Model Pembelajaran *Problem Solving* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
9. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
10. Model Pembelajaran *Quiz-Quiz Trade* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar

11. Model Pembelajaran *Role-Play & Simulation Learning* (RPL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
12. Model Pembelajaran *Scramble* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
13. Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
14. Model Pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
15. Model Pembelajaran *Social Inquiry* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
16. Model Pembelajaran *Talking Chips* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar (Ainiyah, 2019a) (Ainiyah, 2019b).
17. Model Pembelajaran *Think Talk Write* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
18. Model Pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
19. Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar
20. Model Pembelajaran *Word Square* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar

Berbagai model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) dapat diteliti oleh para peneliti dari berbagai bidang ilmu yang terkait dengan Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) seperti ilmu Pendidikan Ilmu Sosial (IPS), ilmu pendidikan Sejarah, ilmu pendidikan Geografi, ilmu pendidikan Sosiologi, ilmu pendidikan Antropologi, ilmu pendidikan Ekonomi, ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SD) khusus kajian Ilmu pengetahuan sosial (IPS), Pendidikan Dasar khusus kajian Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan Ilmu Pendidikan. Selain itu para peneliti juga bisa berkolaborasi melakukan penelitian dari berbagai lintas ilmu seperti kolaborasi penelitian ilmu Pendidikan ilmu Sosial (IPS) dengan ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SD) dalam mengkaji pembelajaran ilmu pengetahuan ilmu sosial (IPS) di sekolah dasar (SD).

## **B. Pembahasan**

Berbagai hasil kajian penelitian terkait dengan model pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD)

yang akan dibahas dalam bookchapter ini telah diteliti oleh beberapa peneliti seperti:

1. Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Dewi et al., 2021)
2. Model Pembelajaran *Collaborative Learning* (CbL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (A et al., 2021)
3. Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CtL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Faridah et al., 2019) (Susiloningsih, 2016) (Yusnita & Munzir, 2017) (Erni et al., 2020) (Gandhi & Jamilah, 2017)
4. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Izzuddin et al., 2018) (Hakim, Taufik., et al., 2018) (Azryasalam et al., 2020)
5. Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Buana & Anugraheni, 2020) (Yupita & S., 2013) (Oktafiana Aprisiani Anggut; Rudolof Ngalu; Alfonsus Sam, 2021) (Darmawati et al., 2022) (Kristin & Rahayu, 2016) (Nuari et al., 2021) (Nurul Istikomah1, Stefanus Christian Relmasira2), 2007) (Nilayuniarti et al., 2020) (Nofiyanto, 2016) (Hasma Handayani, Adelina Hasyim, 2013) (Ninik Indawati, Denna Delawanti Chrisyarani, 2019) (Komang et al., 2021) (Lestari et al., 2021) (ARINDAH, 2015)
6. Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Putri & Sudioanto, 2013) (Belajar & Dasar, 2017) (Wulandari et al., 2019) (Nursoviani et al., 2020) (Acesta, 2020) (Ningsih et al., 2012) (Syam & Ramlah, 2015) (Ananda, 2019) (Sariningsih et al., 2019) (Sulfemi, 2019) (Setyaningsih, 2019)
7. Model Pembelajaran *Problem Based Learning & Inquiry* (PBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Nanda Putri, 2019) (Putri Umbara et al., 2020) (Fauziah, 2016) (Hendriana, 2018) (S. Farida, 2015) (Bilhuda, 2017) (Rahmawati, 2020) (Buana & Anugraheni, 2020) (Suryani, 2018) (Djonomiarjo, 2020)
8. Model Pembelajaran *problem solving* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Ruskandi & Hendra, 2016) (Miaz, 2012) (Jauhar, 2017) (Utamingtyas, 2020) (A et al., 2021)
9. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Prasetyo, 2019) (Komalasari et al., 2022) (Nr et al., 2021) (Sutrisna et al., 2019)

- (Amir et al., 2022) (Kamaliyah, 2022) (Sudrajat & Budiarti, 2020) (Yudiana et al., 2021) (Siregar, 2018) (Solihhudin et al., 2019) (Mulyana et al., 2022).
10. Model Pembelajaran *Quiz-Quiz Trade* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Habidi, Utami Widiati, n.d.)
  11. Model Pembelajaran *Role-Play & Simulation Learning* (RPL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar (Eko Aris Setiawan & Nurhidayah, 2021) (Kristin, 2018) (Mata et al., 2020)
  12. Model Pembelajaran *Scramble* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Artini et al., 2014) (Sodiqin, 2015) (Rahmaniati et al., 2018) (Kartila, 2019) (Fikra Nugraha, 2017) (Wuryanti, 2022) (Artiningsih et al., 2019) (Tanjung, 2020) (U. Farida et al., 2017) (Rosmanah, 2019) (Sala, 2020) (Sari, 2018).
  13. Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
  14. Model Pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
  15. Model Pembelajaran *social inquiry* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Suminah, 2014) (Kori Sundari, 2021) (Salam, 2017) (Wardani, 2019) (Hanifah & Sunaengsih, 2021)
  16. Model Pembelajaran *Talking Chips* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Ainiyah, 2019a) (Ainiyah, 2019b).
  17. Model Pembelajaran *Think Talk Write* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar (Utari, 2019)
  18. Model Pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Utari, 2019)
  19. Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Utari, 2019) (Hakim, Taufik, et al., 2018) (Balgis et al., 2019) (Isk & Munastiwi, 2022a) (Agustina, 2015) (Isk & Munastiwi, 2022b) (Rachmadyanti & Rochani, 2017)
  20. Model Pembelajaran *Word Square* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Nasty, 2020) (Basar et al., 2021) (Marta & Artikel, 2017)

Berbagai hasil kajian penelitian model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menunjukkan masih ada model pembelajaran yang masih kurang digunakan sebagai kajian penelitian dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) lebih khusus lagi di Sekolah Dasar (SD) seperti model pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) dan *Small Group Discussion* (SGD) yang masih



kurang digunakan sebagai kajian dalam penelitian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu ada juga model pembelajaran yang banyak digunakan sebagai kajian dalam penelitian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seperti model pembelajaran *Discovery Learning* (DL), model pembelajaran *Mind Mapping*, model pembelajaran *Problem Based Learning & Inquiry* (PBL), model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dan model pembelajaran *Scramble*. Penggunaan model tersebut dalam kajian penelitian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) oleh peneliti dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kemudahan model pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan model tersebut dan efektivitas model pembelajaran tersebut dalam membelajarkan siswa.

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sangat bervariasi dan kompleks begitupun karakteristik siswa yang juga sangat kompleks sehingga masih perlu dikaji lebih mendalam oleh peneliti di semua model-model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terkhusus di Sekolah Dasar (SD) agar tetap relevan dengan kehidupan Abad 21. Oleh karena itu untuk peneliti selanjutnya bisa mengkaji model pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) dengan menggunakan berbagai metode penelitian seperti penelitian eksperimen, penelitian tindakan kelas, penelitian pengembangan dan penelitian lainnya, dengan menunjukkan kebaruan penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian relevan.

### **C. Kesimpulan**

Kajian model pembelajaran pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) mencakup Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL), *Collaborative Learning* (CbL), *Contextual Learning* (CtL), *Cooperative Learning* (CL), *Discovery Learning* (DL), *Mind Mapping*, *Problem Based Learning & Inquiry* (PBL), *problem solving*, *Project Based Learning* (PjBL), *Quiz-Quiz Trade*, *Role-Play & Simulation Learning* (RPL), *Scramble*, *Self-Directed Learning* (SDL), *Small Group Discussion* (SGD), *social inquiry*, *Talking Chips*, *Think Talk Write*, *Thinking Actively in a Social Context*, *Value Clarification Technique* dan *Word Square* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar

## Daftar Pustaka

1. A, A., Babo, R., & M, M. (2021). The Effect of Problem-Based Collaborative Learning Model on Motivation and Problem-Solving Ability In Social Studies Learning for 5th Grade Elementary School Students. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 23–31. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v6i1.44166>
2. Acesta, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 581–586. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>
3. Agustina, T. W. (2015). Implementasi Pendekatan Values Clarification Technique (Vct) dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 72–79. <https://doi.org/10.21831/socia.v10i1.5343>
4. Ainiyah, N. (2019a). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 868. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p868-874>
5. Ainiyah, N. (2019b). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 868–874. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p868-874>
6. Amir, M., Muslimin, A. A., & Rosleny. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Atas Di Upt Spf Sd Negeri Mangkura Iv Makassar. *Jurnal EduTech*, 8(2), 212–223. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30596%2Fedutech.v8i2.11391>
7. Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>
8. ARINDAH, A. S. (2015). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 254169.
9. Artini, A. S. V., Sujana, & Wiyasa, N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret

- Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten KOMPIANG SUJANA. *E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–11.
10. Artiningsih, S., Riyanto, Y., & -, H. (2019). Influence of Learning Model Type Cooperative Scramble with Picture Media on Motivation and Student's Learning Outcomes of IPS Class 2 SDN 2 Tropodo. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(7), p9174. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.07.2019.p9174>
  11. Azryasalam, Friska, S. Y., & Purwanto, K. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V. *Dharmas Education Journal*, 1(1), 40–47.
  12. Balgis, N., Yoesoef, A., & Martunis. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Terhadap Pemahaman Nilai Nasionalisme Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah*, 4(2).
  13. Basar, Z. R., Maksum, A., & Saladin, A. A. (2021). Analisis Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 71–79.
  14. Belajar, M. H., & Dasar, S. S. (2017). Metode Mind Map Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 63–78. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v2i1.13250>
  15. Bilhuda, T. (2017). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sekolah Dasar. In *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* (Vol. 3, Issue 2, p. 439). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n2.p439-450>
  16. Buana, F. S., & Anugraheni, I. (2020). Perbedaan Discovery Learning Dengan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), 79–90. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>
  17. Darmawati, D., Nawir, M., & ... (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ips Murid Kelas V Sd Inpres ....

*Prosiding Seminar ...*, November, 26–32.

18. Dewi, R. R., Suresman, E., & Suabuana, C. (2021). Pendidikan Karakter Mandiri Melalui Blended Learning Di Sekolah Menengah Pertama. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 10(1), 32–47. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v10i1.7846>
19. Djonmiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
20. Eko Aris Setiawan, & Nurhidayah, D. A. (2021). Meta Analisis Model Role Playing Atau Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Edupedia*, 5(2), 145–154. <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia>
21. Erni, E., Yunus, M., & Nur, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Bosowa Journal of Education*, 1(1), 16–23. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i1.466>
22. Farida, S. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Inovasi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP Tahun 2015*, 1(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/prosidingpgsd/article/viewFile/4866/3825>
23. Farida, U., Agustini, F., & Wakhyudin, H. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri Kebondalem 01 Batang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 192. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11840>
24. Faridah, S., Mustaji, M., & Subroto, W. T. (2019). Pengaruh Contextual Teaching and Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1092. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1092-1099>
25. Fauziah, D. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 102–109. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.6550>
26. Fikra Nugraha, A. O. T. A. (2017). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas Xi Ips Sma

- Negeri 1 Makassar. *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 4(3), 46–51.
27. Gandhi, M., & Jamilah. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Tatakan 2 kelas VI Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 24–32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2027/kewartanegaraan.v7i1.3533>
28. Habidi, Utami Widiati, B. E. S. (n.d.). *Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Quiz-Quiz Trade Pendidikan Dasar IPS Pascasarjana Universitas Negeri Malang Peningkatan kualitas pembelajaran sebagai bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan yang per.* 1–14.
29. Hakim, Z. R., Taufik., T., & Aini, Q. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Talking Stick Terhadap Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 75–84. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12199>
30. Hakim, Z. R., Taufik, M., & Atharoh, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri Cimanis 2 Sobang Pandeglang. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 1(01), 31–38. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v1i01.869>
31. Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi SDA dan Pemanfaatannya melalui Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Games Book di Kelas IV Sekolah Dasar. © 2021-*Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 1–12. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
32. Hasma Handayani, Adelina Hasyim, R. (2013). Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 2 Merak Belantung. *Journal Hamzanwadi*, 53(9), 1–13.
33. Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Gaya Belajar Auditorial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i1.484>

34. Isk, W. S., & Munastiwi, E. (2022a). Implementasi Metode Value Clarification Technique pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1071–1714. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.938>
35. Isk, W. S., & Munastiwi, E. (2022b). Implementasi Metode Value Clarification Technique pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Implementation Of Social Science Learning With Value Clarification Technique In Elementary School. 4(3), 1707–1714. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.938>
36. Izzuddin, A. T., Sarjana, P., & Negeri, U. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament ( Tgt ) Pada Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 343–346.
37. Jauhar, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(1), 141. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i1.5285>
38. Kamaliyah, R. N. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Ips Sma Negeri 20 Surabaya. *Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4).
39. Kartila, K. (2019). Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iii Sd Islam Datok Sulaiman Palopo. *Journal of Teaching Dan Learning Research*, 1(1). <https://doi.org/10.24256/jtlr.v1i1.584>
40. Komalasari, I., Sumayana, Y., & Sutisna, R. H. (2022). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ips di kelas iv sdn cipunagara kecamatan wado kabupaten sumedang tahun pelajaran 2020/2021. *Sebelas April Elementary Education*, 1(2), 32–40.
41. Komang, N., Suci, A., & Sujana, I. W. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. 4, 117–126.
42. Kori Sundari, N. N. (2021). Social Inquiry Method As a Solution To Improve. *Pedagogik*, IX(2), 42–52.
43. Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>

44. Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
45. Lestari, D. E., Koeswanti, H. D., & Sadono, T. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 842–849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.841>
46. Marta, R., & Artikel, I. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Model Word Square Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 28–34.
47. Mata, P., Ilmu, P., & Sosial, P. (2020). *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan Application Of The Role To Play Learning Model To Improve Results Learn In Lessons Social*. 04(April), 16–20.
48. Miaz, Y. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Problem Solving di Sekolah Dasar Oleh: Yalvema Miaz Universitas Negeri Padang. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, XII(2), 87–89.
49. Mulyana, E., Suherman, A., Widyanti, T., & Supriatna, A. (2022). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 02(01), 25–32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/skjpgi.v2i1.54119>
50. Nanda Putri, H. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Solok Selatan. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(3), 126–133. <https://doi.org/10.24036/107469-019883>
51. Nasty, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Metode Pembelajaran Word Square Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 163087 Tebing Tinggi. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), 389–396. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i4.19887>
52. Nilayuniarti, N. P., Kt, D. B., & Semara, N. (2020). *Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana*. 8(3), 445–456.
53. Ningsih, W. C., Marzuki, & Marli, S. (2012). Pengaruh Sistem Pembelajaran Mind Map Terhadap Pemerolehan Belajar IPS Kelas V SDN 11 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan*

*Pembelajaran Untan*, 1(1), 1–2.

54. Ninik Indawati, Denna Delawanti Chrisyarani, D. P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDI Lengkong Wol Kecamatan Welak Kabupaten Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2019/2020*. 4(September).
55. Nofiyanto. (2016). Efforts to Improve IPS Concept Understanding Through Discovery Learning Model Assisted by Visual Audio Learning Media in Basic School Students. *Https://Medium.Com/*, 3(3), 812–817.
56. Nr, S. D., B, R., & Muhajir. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 254–259.
57. Nuari, R., Tanjung, S., & Lubis, W. (2021). the Effect of Discovery Learning Models and Cognitive Styles on Results of Ips Learning At Sdn 06 Ketol, Central Aceh. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 1(2), 339–356. <https://doi.org/10.53768/sijel.v1i2.26>
58. Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2020). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>
59. Nurul Istikomah1), Stefanus Christian Relmasira2), A. T. A. H. (2007). *Penerapan model discovery learning pada pembelajaran ips untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar*. 130–139.
60. Oktafiana Aprisiani Anggut; Rudolof Ngalu; Alfonsus Sam. (2021). Urgensi Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 47–52.
61. Prasetyo, F. (2019). Pentingnya Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep di IPS. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 818–822. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/download/117/114>
62. Putri, E. W. S., & Sudianto, M. (2013). Penerapan Metode Mind Map Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat. *Jurnal Pendidikan Guru SD*, 01(02), 1–11.



63. Putri Umbara, I. A. A., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 13. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>
64. Rachmadyanti, P., & Rochani, R. (2017). Pengembangan Social Skill Siswa Sekolah Dasar Melalui Teknik Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique). *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 70–78. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.15290>
65. Rahmaniati, R., Bulkani, B., & Pujianti, F. (2018). Model Pembelajaran Scramble Menggunakan Media Wayang Pahlawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas V-a Sdn 1 Sabaru Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 17(2), 79–85. <https://doi.org/10.33084/anterior.v17i2.2>
66. Rahmawati, E. (2020). Penerapan Model Problem based learning Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu ...)*, 1(1), 21–30. <http://ejournal.stkippgri-sidoarjo.ac.id/index.php/psd/article/view/51>
67. Rosmanah, A. (2019). *Pentingnya Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Visual Dalam Pembelajaran Ips Di*. 706–712.
68. Ruskandi, K., & Hendra, H. (2016). Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 10(2), 66–73. <https://doi.org/10.17509/md.v10i2.3184>
69. Sala, G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas VIII B SMPK Jos Soedarso Ende. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 47–55. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i1.345>
70. Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran Ips. *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN*, 2(1), 7–12.
71. Sari, P. I. (2018). Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Dan Probing Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 6 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(1), 114. <https://doi.org/10.33087/istoria.v2i1.23>

72. Sariningsih, S., Yusuf, A. E., Sutisna, E., & Laihad, G. H. (2019). Pengembangan Model Resiprocal, Example Non Example, Dan Mind Mapping (Rexmind) Untuk Mengoptimalkan Hasil Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Kelas Vii. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 770–777. <https://doi.org/10.33751/jmp.v7i2.1326>
73. Setyaningsih, L. N. U. R. (2019). Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn 09 Pontianak Timur. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8, 1–10. <http://jpdpb/article/view/33314>
74. Siregar, E. F. S. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Kelas Iv Sd Negeri 104188 Medan Krio Tahun Ajaran 2017/2018. *BINA GOGIK*, 5(2), 41–49.
75. Sodiqin, A. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Metode Scramble Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar*. 1–17. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/11268/pdf>
76. Solihhudin, A., Fajar, I. N., & Septian, G. D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Menggunakan Model Project Based Learning Untuk Kelas V SD. *Journal of Elementary Education*, 02(05), 211–220. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/collase.v2i5.3360>
77. Sudrajat, A., & Budiarti, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Project Based Learning Kelas Iv Sdit Al Kawaakib Jakarta Barat. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 104–109. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5441>
78. Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v4i1.1204>
79. Suminah. (2014). Pengembangan model pembelajaran ips berbasis inkuiri sosial (social inquiry) Dalam membentuk karakter peduli sosial di sd. *Sekolah Dasar*, 23(2), 115–125.
80. Suryani, N. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(1), 79–87. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i1.16569>
81. Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar.

- PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>
82. Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2019). Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>
83. Syam, N., & Ramlah, R. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas Iv Sdn 54 Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v5i3.1612>
84. Tanjung, R. T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V Sd Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia. *Forum Paedagogik*, 11(1), 132–148. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2606>
85. Utamingtyas, S. (2020). Implementasi Problem Solving Berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(2), 84–98. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/9117/4205>
86. Utari, E. S. (2019). Peran Model Pembelajaran Think Talk Write Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 794–801. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/114>
87. Wardani, W. (2019). Pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 66–73. <https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p066>
88. Wulandari, F. A., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174>
89. Wuryanti, S. (2022). Penerapan Teknik Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI MIS At-Taqwa Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 92–97. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i2.125>

90. Yudiana, I. K. E., Wiidiastini, N. W. E., & Nirmayani, L. H. (2021). Model Project-Based Learning Berbantuan Penilaian Teman Sebaya di Tengah Pandemi untuk Meningkatkan Hasil Pendidikan IPS Mahasiswa PGSD. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 374–380. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.40236>
91. Yupita, I. A., & S., T. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 01(02), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3017>
92. Yusnita, Y., & Munzir, M. (2017). Peningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Ips Dengan Contextual Teaching Learning Melalui Media Gambar Siswa Sekolah Dasar. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 23–38. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1590>

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 2**  
**MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* (MBL)**  
**DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Dimas*  
*Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kegiatan terencana guna terwujudnya kegiatan belajar dan proses pembelajaran secara aktif untuk mengembangkan dan meningkatkan potensi siswa agar memiliki kecerdasan spiritual, keterampilan personal, dan semua keterampilan yang dibutuhkan untuk diri siswa, masyarakat, dan Negara, dimana hal ini secara tersirat sudah menjadi tujuan pendidikan. Pendidikan adalah kegiatan yang bertujuan untuk menyesuaikan perkembangan individu dan masyarakat. Penekanan pada pendidikan ialah pada transfer ilmu pengetahuan dan keahlian bidang tertentu, kesadaran dan pembentukan kepribadian individu dan masyarakat. Melalui kegiatan ini, negara dapat mempersiapkan masa depan yang lebih baik bagi bangsa dan negara dengan mewariskan nilai agama, budaya, ide dan keahlian kepada generasi yang akan datang (Riinawati, 2021).

Tujuan pendidikan adalah untuk memperlihatkan generasi penerus dan pembentukan karakter budaya negara. Karena hal ini, semua tantangan harus diselesaikan dan tanggung jawab bersama. Pendidikan bukan hanya guru yang tanggung jawab, tetapi juga seluruh elemen masyarakat tanggung jawab dalam hal ini. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Dalam dunia pendidikan pengetahuan dan keterampilan mempengaruhi prestasi akademik sekolah dan juga mempengaruhi prestasi siswa dalam jenjang pendidikan berikutnya (Sari, 2021).

Pada era Revolusi Industri 4.0 ada upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas dengan bantuan teknologi. Pembelajaran menggunakan teknologi akan menjadi lebih berkesan dan disukai siswa dan tidak membosankan. Pengajar baik itu guru ataupun dosen sebagai fasilitator dituntut untuk terampil menguasai

dan menerapkan media teknologi. Dalam hal ini, semua pengajar akan minta untuk menerapkan setiap pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas harus melibatkan media teknologi untuk memperkenalkan kemajuan teknologi (Fathullah, 2020).

Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0 mengharuskan pengajar dapat mengimplementasikan dan menggunakan TIK. Para guru diharuskan memiliki pengetahuan teknologi untuk keterampilan mengajarnya sehingga akan tercipta pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pembelajaran yang dilakukan dengan pemanfaatan TIK disebut dengan *e-learning* atau pembelajaran elektronik, tetapi apabila proses pembelajaran hanya menggunakan *e-learning* saja tidak memadukan dengan pembelajaran lain tidak akan efektif. Model pembelajaran *hybrid* atau yang lebih dikenal sekarang Model *Blended Learning* (MBL), secara umum diartikan sebagai proses pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *e-learning* (Fathullah, 2020).

Model pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai rangkaian yang terstruktur dalam penyajian materi ajar dari segala aspek yang membentuk tahapan pembelajaran dari fasilitas terkait yang digunakan tidak langsung atau secara langsung. Dengan itu dapat dikatakan bahwa merupakan pola ataupun rancangan yang digunakan dalam merancang proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas. Model pembelajaran harus dipersiapkan sebelum kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan, agar pembelajaran yang dilaksanakan kaa terlaksana sesuai rencana (Batubara et al., 2022).

Model pembelajaran pada saat ini memiliki banyak pilihan dalam pelaksanaan pembelajaran, dengan itu guru dapat memilih model yang ingin diterapkan yang sesuai dengan kondisi di kelasnya. Model pembelajaran yang menggunakan peran aktif peserta dalam mengakses *internet* dan berkomunikasi dengan pengajar maupun peserta di media daring maupun luring secara bersama-sama dengan tatap muka yaitu Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL). Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran tidak akan tertinggal pada pertemuannya (Mufidah & Surjanti, 2021).

Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah model pembelajaran yang menggabungkan teknologi dalam proses pembelajaran (Sari, 2021). Menurut (Arifin & Abduh, 2021), Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah pembelajaran yang

menggabungkan berbagai cara penyampaian, pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran luring dan pengajaran daring. Selain itu, menurut (Sadieda et al., 2022), Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) merupakan pembelajaran yang menggabungkan dari dari aspek pembelajaran tradisional yang dilakukan melalui tatap muka secara langsung, dengan lingkungan pembelajaran yang menggunakan media online. Dapat disimpulkan dari tiga pendapat di atas bahwa Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik dalam pembelajarannya, dengan itu pembelajaran akan menarik yang diman pembelajaran bukan hanya bisa secara langsung, namun bisa dilaksanakan secara online. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dapat dikatakan ialah model pembelajaran yang inovatif dan model ini adalah salah satu model yang banyak digunakan pada saat pandemi virus covid-19.

Banyak sekali negara yang mengalami dampak dari pandemi covid, termasuk Negara Indonesia. Virus covid-19 menular dengan sangat cepat di berbagai negara. World Health Organization atau WHO menghimbau agar mengurangi kegiatan yang berpotensi menimbulkan keramaian dengan bertujuan untuk mengurangi penyebaran virus tersebut (Putra & Fitriyati, 2021). Berbagai negara harus menerapkan peraturan *lockdown* untuk mengurangi dan langkah menghentikan persebaran dari virus corona agar tidak begitu meluas pada daerah-daerah lain. Pemerintah Indonesia menerapkan peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar atau dikenal dengan PSBB untuk sebagai antisipasi serta menekan dan mengurangi persebaran Virus covid. Sejak diterapkannya PSBB, sistem pendidikan yang awalnya diterapkan secara luring di sekolah bergeser ke sistem pembelajaran jarak jauh atau daring, hal ini dimana siswa belajar dan melakukan aktivitas di rumah (Yoga Purandina & Astra Winaya, 2020).

Pembelajaran daring adalah langkah yang cukup tepat untuk diterapkan sebagai pembelajaran jarak jauh (Chick et al., 2020). Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Batubara et al., 2022) dalam menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) menggunakan aplikasi *google classroom*. Namun, masih banyak aplikasi yang dapat digunakan dalam penerapan model ini, antara lain *whatsapp*, *zoom*, *google meet* dan *lain-lain*. Dengan langkah ini

pembelajaran tidak akan akan terhenti atau tertunda dalam melakukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. salah satu model yang menjadi pilihan yang dilaksanakan pada saat pandemi yang terjadi di berbagai penjuru negara adalah model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL).

Dengan situasi dan kondisi saat ini, Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dirasa tepat dan dapat dijadikan alternatif model belajar yang mampu memadukan proses belajar secara sinkron dan asinkron. Menurut (Hidayah, 2019) model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) merupakan sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang mengkolaborasikan pembelajaran secara tatap muka serta pembelajaran online dengan menggunakan teknologi canggih atau jaringan internet. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah sebuah dinamika yang menyatukan perkembangan serta pembaharuan dalam pembelajaran online serta pembelajaran konvensional dengan interaksi yang berbeda (Kifta et al., 2021).

Menerapkan Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) Juga menciptakan interaksi siswa dan guru baik secara tatap muka ataupun secara online, dengan itu komunikasi siswa dan guru atau siswa dengan siswa lainnya tidak terputus. Di Pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) dianggap mampu melakukan dorongan ilmu serta konseptual untuk kepentingan terwujudnya dalam mengejar ketertinggalan menuju kehidupan baru, sesuai dengan perkembangan dan perkembangan zaman yang akan terus berubah. Masa pandemi covid-19 ini, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berperan penting dalam membentuk perilaku masyarakat untuk patuh terhadap protokol kesehatan (Rahmad, 2016) (Anggraeni et al., 2020).

Penerapan Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) pernah dilakukan penelitian oleh (Wilkes et al., 2020) pada sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, hasil dari analisis skor kecenderungan menunjukkan bahwa siswa perlakuan mengungguli siswa kontrol dan bahwa perbedaan antara kelompok perlakuan dan kontrol pada post-test skor lebih terasa ketika siswa memiliki nilai pretest yang lebih rendah. Hasil ini menunjukkan nilai penggunaan core 5 untuk instruksi membaca di Sekolah Dasar (SD) awal nilai. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Rombot et al., 2020) dengan judul Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Membaca Sekolah Dasar Internasional Siswa melalui Pembelajaran *blended learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa asing pada pembelajaran



belajar bahasa Indonesia. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan masalah terbatasnya waktu dan banyaknya materi yang harus dipelajari. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) juga pernah dilakukan penelitian oleh (Hasan, 2022) dengan judul penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) berbasis pendidikan karakter di sekolah dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan adalah model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dapat dijadikan sebagai salah satu cara terbaik, tidak hanya untuk meningkatkan hasil belajar, namun juga dapat membentuk karakter siswa.

Dari tiga penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya dapat dikatakan bahwa model Pembelajaran *blended learning* dapat menyelesaikan persoalan masalah yang terjadi di sekolah. model Pembelajaran *blended learning* dapat menjadi model alternatif untuk guru dalam menghadapi berbagai kendala yang terjadi selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. model Pembelajaran *blended learning* dapat memberikan pengaruh kepada siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar baik secara tatap muka maupun secara online.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL)**

#### **a. Model Pembelajaran**

Menurut (Mirna, 2019) Model pembelajaran merupakan serangkaian cara penyajian yang sudah dipersiapkan dengan digunakan pengajar yang meliputi berbagai, baik sebelum, pada saat pelaksanaan dan sesudah melakukan kegiatan belajar dengan tujuan tertentu. Model pembelajaran menurut (Fathullah, 2020), adalah suatu bagian-bagian yang sistematis dan terencana dan digunakan sebagai panduan pengajar dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk tercapainya pengalaman belajar tertentu. Menurut (Marlina, 2020), model pembelajaran adalah suatu penerapan perencanaan pembelajaran yang ada di dalam kelas, baik itu kelengkapan kegiatan pembelajaran dan melihat situasi bagaimana keadaan di dalam kelas. Dengan memperhatikan itu sekiranya kita dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi saat itu. dengan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah terkonsep dan

memperhatikan kondisi dimana akan dilaksanakannya penerapan model pembelajaran.

Model pembelajaran yang tepat dan benar akan mempengaruhi hasil dari pelaksanaan pembelajaran, selain itu juga berimbas pada ketanggapan siswa dalam memberikan reaksi yang positif maupun negatif. Seperti penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dilapangan. Hal ini akan memberikan reaksi siswa yang dapat dikatakan negatif. Sedangkan penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan yang ada di lapen tentu akan memberikan hal yang sebaliknya dari pada hal sebelumnya (Mirna, 2019) (Arifin & Abduh, 2021).

Pada masa saat ini yaitu dimana jaman sekarang, pendidik harus bisa menggunakan atau mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran (Hidayat et al., 2020). Pandemi covid-19 mengajarkan kita betapa pentingnya menggunakan teknologi pada pembelajaran. menurut (Fathullah, 2020), pendidik memang seharusnya dituntut untuk bisa menggunakan dan mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. penggunaan teknologi akan memudahkan guru dalam pembelajaran, selain itu pendidik akan terbantu dengan adanya teknologi. Teknologi membantu dalam berbagai hal seperti, mencari sumber belajar untuk pendidik dan siswa, melakukan kegiatan belajar mengajar, dapat melakukan komunikasi walaupun dengan jarak yang jauh dan masih banyak lagi hal-hal yang dapat dimanfaatkan dalam teknologi. Meningkatkan kualitas pendidikan memang tugas dari pendidik itu sendiri, membuat potensi kepada siswa untuk berkembang dalam pengetahuan, keterampilan, dan sosial (Riinawati, 2021).

Model pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai rencana yang tersusun atau kerangka rangkaian konsep penyajian materi ajar dari segala segala aspek yang membentuk tahapan pembelajaran dari fasilitas terkait yang digunakan tidak langsung atau secara langsung (Wahidah, 2019). Dalam hal ini pendidik harus bisa mengaplikasikan semua fasilitas yang ada di sekolah, dengan itu pendidik bisa memanfaatkan dengan baik fasilitas yang sudah disediakan. Pembelajaran yang menggunakan fasilitas dengan baik tentu suatu inovatif dalam pembelajaran.

Adapun ciri-ciri dari model pembelajaran menurut (Mirdad, 2020) adalah sebagai berikut :

- 1) Dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu. Misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan kegiatan pembelajaran di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan :
  - a) Urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*);
  - b) Memiliki prinsip reaksi;
  - c) Sistem sosial;
  - d) Sistem pendukung
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi;
  - a) Dampak pembelajaran, Hasil belajar siswa (yang dapat diukur);
  - b) Dampak pengiring yaitu hasil belajar jangka lama.
- 6) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Ada empat jenis-jenis model pembelajaran (Mirdad, 2020) (Fathullah, 2020), :

- 1) Model Interaksi Sosial (*The Social Interaction Family*), penekanan pada model pembelajaran ini adalah adanya interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas, seperti hubungan kerja sama, bermain peran, berpasangan diskusi dan lain-lain di dunia nyata.
- 2) Model Pengolahan Informasi (*The Information Processing Family*), Penekanan pada model pembelajaran ini adalah dimana siswa mencari dan mendapatkan informasi belajar. Sumber ini bisa saja didapat dari sumber manapun. Kemudian siswa dapat melakukan analisis terkait informasi yang didapat, setelah itu siswa akan mendapatkan informasi baru.
- 3) Model Personal (*The Personal Family*), penekanan pada model pembelajaran ini adalah individu itu sendiri, namun setelah menerima pengarahan dari guru atau pendidik. Contohnya seperti guru memberikan pertanyaan dengan permasalahan yang mereka hadapi. Pertanyaan tersebut mengarahkan siswa kepada jawaban yang siswa cari.

4) Model Modifikasi Tingkah Laku (*The Behavioral System Family*), Model ini merupakan model yang dilalui pada pembelajaran melalui tahapan perbuatan atau tugas yang mempunyai jangka waktu pengumpulan sehingga harus selesaikan peserta guna memperoleh suatu jalan alternatif, memilih solusi, pengalaman, atau menentukan pemecahan masalah yang dihadapi, sehingga peserta mampu memiliki kompetensi.

b. Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL)

Menurut (Rachmadtullah et al., 2020), strategi pembelajaran campuran merupakan perpaduan antara model pembelajaran biasa dengan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan menggunakan media elektronik. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) merupakan model pembelajaran adat yang dijunjung dan digabungkan dengan model pembelajaran berbasis *e-learning* sehingga sistem pembelajaran akan berjalan secara ideal mengingat kelebihan kedua model tersebut memiliki pilihan untuk saling melengkapi dari kekurangan keduanya. model pembelajaran. Dengan teknik pembelajaran campuran, pembicara dan siswa dapat terus menyesuaikan diri dengan kemajuan inovatif namun masih dipertahankan oleh interaksi tatap mata. (Kifta et al., 2021), model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) (pembelajaran campuran) merupakan pilihan yang pas untuk dimanfaatkan dalam sistem pembelajaran di masa sekarang dan yang akan datang.

Menurut (Lestari, 2020), model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran *offline*, hal yang dimaksud tersebut adalah pembelajaran yang dimana diterapkan melalui pembelajaran secara tidak langsung (melalui internet) dan secara langsung (tatap muka). model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah pembelajaran yang dikatakan inovatif, yang dimana pembelajaran digabungkan dengan teknologi yang sesuai dengan kemajuan pada zaman itu (Sari, 2021). Dari beberapa pendapat diatas dapat dimengerti bahwa model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah pembelajaran yang dilakukan dengan daring maupun secara luring dengan berbantuan teknologi, dengan maksud dan tujuan untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Selain itu juga Penerapan model ini inovatif

karena menggunakan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman pada saat itu.

Menurut Catlin R. Tucker (Kholifah et al., 2020), Secara umum ada 6 model pembelajaran *Blended Learning* (MBL), yaitu:

- 1) Model Pengemudi Tatap Muka Melibatkan siswa tidak hanya bertatap muka di dalam kelas atau laboratorium, tetapi melibatkan siswa di luar kegiatan. kelas dengan mengintegrasikan teknologi web online.
- 2) Model Rotasi Mengintegrasikan tatap muka pembelajaran online di kelas dengan pengawasan guru atau pendidik.
- 3) Model Fleksibel Memanfaatkan media internet dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta. Dalam hal ini peserta dapat membentuk kelompok diskusi.
- 4) Model pembelajaran online Wipe yang berlangsung di laboratorium komputer ruangan dengan semua materi pembelajaran yang disediakan dalam bentuk softcopy, di mana peserta berinteraksi dengan guru daring. Dalam hal ini guru dibantu oleh seorang supervisor agar kedisiplinan dalam belajar menjadi terawat.
- 5) Model Self Blend Dalam hal ini peserta mengikuti kursus online, hal ini sebagai pelengkap kelas tradisional yang dilakukan tidak harus di dalam kelas tetapi bisa di luar kelas.
- 6) Model Driver Online Merupakan pembelajaran online, dimana dalam hal ini seorang guru dapat mengupload materi pembelajaran di internet, agar peserta dapat mendownload/mengunduhnya jarak jauh sehingga peserta dapat belajar secara mandiri di luar kelas dan melanjutkan tatap muka wajah berdasarkan waktu yang telah disepakati.

Dari beberapa model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah secara umum yang diketahui, masing-masing model tersebut memiliki tujuan langkah dan tujuan yang ingin dicapai yang berbeda-beda. Dengan itu, pendidik hendaknya memperhatikan model pembelajaran yang dipilih.

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL)**

Menurut Ramsey (Marlina, 2020) langkah-langkah dari model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) sebagai berikut:

- a. Pencarian informasi secara online maupun offline dengan berdasarkan pada relevansi, validitas, reliabilitas konten dan kejelasan akademis,
- b. Menemukan, memahami, dan mengkonfrontasikan ide atau gagasan,
- c. Menginterpretasikan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang telah dicari dari berbagai sumber,
- d. Mengkomunikasikan ide atau gagasan hasil interpretasinya menggunakan fasilitas online atau offline,
- e. Mengkonstruksikan pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi dari hasil analisis, diskusi, dan penarikan kesimpulan dari informasi yang diperoleh menggunakan fasilitas online atau offline.

Dari langkah-langkah model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) kemudian dapat ditentukan langkah-langkah pembelajaran (Marlina, 2020):

- a. Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan pembelajaran luring atau sepenuhnya daring.
- b. Memberikan arahan kepada siswa untuk melakukan pencarian informasi sumber belajar.
- c. siswa memahami dan menginterpretasikan, mengkomunikasikan dan mengkonstruksikan pengetahuan serta menarik kesimpulan dari ide atau gagasan dari sumber yang telah ditemukan menggunakan fasilitas daring atau luring.

Beberapa langkah model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) tipe *station rotation* menurut (Sari, 2021) adalah sebagai berikut:

- a. Pengaturan kelas dan mempersiapkan perangkat pembelajaran, model pembelajaran ini guru perlu menyiapkan 4 *station* yang akan digunakan untuk aktivitas daring, mempersiapkan alat dan bahan ajar.
- b. Mengorganisasi siswa. Guru membentuk beberapa kelompok yang sifatnya heterogen.
- c. Memberikan materi pengantar, sebelum siswa belajar sesuai petunjuk *station* guru memberikan materi dan pokok bahasan terlebih dahulu.
- d. Belajar *station*, siswa diinstruksikan belajar di *station* dengan berbagai aktivitas salah satunya belajar *online*.
- e. Berotasi, siswa berpindah *station* untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang beraneka ragam seperti setiap *station*nya berupa kegiatan: diskusi, membaca, menggambar, mewarnai,

mengamati, bermain peran, belajar *online*, membuat poster, dan menulis cerita.

- f. Siswa melakukan presentasi tentang aktivitas belajarnya dan guru memberikan umpan balik,
- g. Refleksi dan evaluasi, guru melakukan refleksi secara umum dengan mereview hasil kegiatan di setiap stationnya

Dari beberapa penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dapat disimpulkan bahwa pada saat pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) hal harus diperhatikan adalah :

- a. Menentukan pembelajaran awal apakah pelaksanaan dilakukan secara daring atau luring
- b. Menginformasikan kepada siswa pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- c. Memiliki alat untuk melakukan pembelajaran daring Seperti : *handphone*, komputer, dan laptop.
- d. Memiliki akses jaringan dan mempersiapkan sebelum kegiatan dimulai
- e. Menyiapkan sumber pembelajaran untuk siswa

### 3. Kelebihan Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL)

Ada beberapa kelebihan penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) menurut (Hasan, 2022), diantaranya adalah:

- a. Siswa lebih leluasa dalam mencari sumber belajar secara mandiri dan diwaktu kapan saja;
- b. Guru lebih mudah mengontrol siswa pada saat siswa mencari sumber materi secara online dan di arakan pada saat pertemuan offline atau tatap muka
- c. Dapat berkomunikasi baik dalam didalam kelas maupun diluar kelas karena pelaksanaan dapat dilakukan dengan online dan offline;
- d. Siswa dapat dikontrol waktu pembelajaran walaupun diluar waktu pembelajaran di kelas;
- e. Pendidik atau siswa mendapatkan materi yang lebih luar dan banyak di internet;
- f. Pendidik dapat melakukan pelatihan soal-soal dan hal lain-lainnya secara online terlebih dahulu, sebelum pembelajaran dilakukan pada saat tatap muka;
- g. Pendidik dan siswa dapat bertukar informasi dan materi pembelajaran;
- h. Menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan gaya siswa;

- i. Mendorong pendidik dan siswa dalam pemanfaatan perkembangan teknologi.

#### **4. Kekurangan Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL)**

Menurut dari beberapa penelitian yang dilakukan oleh (Yoga Purandina & Astra Winaya, 2020) (Sari, 2021) (Hasan, 2022), dengan ini ada beberapa kekurangan dari model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah sebagai berikut :

- a. Menggunakan biaya seperti menyediakan kuota internet, biaya aplikasi dan perangkat itu sendiri yang digunakan seperti *handphone*, laptop dan komputer.
- b. Koneksi internet yang harus stabil. Apabila jaringan kurang stabil maka untuk bergabung dalam peserta online akan mengalami kesulitan
- c. Pendidik dan siswa sudah harus mahir dalam menggunakan perangkat, dengan itu apabila pendidik atau siswa yang kurang dalam penggunaan perangkat tentu menjadi kendala dan menghambat proses pembelajaran secara online.
- d. Membuat penilaian yang berbeda di setiap pertemuan online dan offline dan tentu akan memakan waktu yang lebih banyak dibanding dengan penilaian dengan satu pertemuan yang ditetapkan.
- e. Perlunya dampingan dari pendidik atau orang tua untuk pengawasan penggunaan internet dalam mencari materi pembelajaran
- f. Jadwal pembelajaran yang terkadang berubah-ubah, karena mengikuti jadwal pertemuan secara offline dan online.

#### **5. Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka**

- a. Kurikulum 2013

Model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurikulum 2013 pernah dilakukan penelitian oleh (Sri Wahyuni et al., 2021) dengan judul Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas VI pada tema 3 Subtema 2 di SDN 40 Lewaja. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI Tema 3 subtema 2 di SDN 40 Lewaja Tahun Ajaran 2021/2022 melalui Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dan dilakukan sebanyak 2 siklus.



Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati cara pengajaran guru terlebih dahulu kemudian melakukan beberapa *Treatment*. Guru melakukan penyampaian materi melalui via daring dan luring dalam penelitian ini berhasil melakukan peningkatan dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Penerapan model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL) juga pernah dilakukan oleh (Rohmanurmeta, 2021), dengan judul Meta Analisis Pengaruh model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). (Rohmanurmeta, 2021), menyatakan bahwa dapat dipahami bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah sangat mementingkan karakteristik siswa serta aspek psikologisnya tidak hanya aspek kognitifnya saja. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan *online*. Melalui model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) semua sumber belajar dapat diperoleh secara mudah. Dalam penerapan model ini ada aplikasi yang disarankan untuk melakukan pembelajaran dari seperti edmodo. Namun, dalam penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) beberapa pendekatan untuk mendukung memaksimalkan penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) seperti pendekatan kontekstual, dan berbantuan seperti memanfaatkan media sosial sebagai wadah mencari sumber belajar.

Penerapan model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dilakukan oleh (Puspitasari et al., 2022) dengan judul Efektivitas Penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom* untuk melakukan pembelajaran daring. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan daring menggunakan aplikasi *google classroom* adalah 1) membuat room atau link yang akan diberikan kepada siswa untuk bergabung. 2) menentukan waktu untuk memulai pembelajaran daring. 3) Memberikan arahan atau memberikan informasi terkait pembelajaran yang

akan dilaksanakan. 4) memberikan sumber materi yang akan dipelajari.

b. Kurikulum Merdeka

Penerapan model Pembelajaran *Blended Learning* (MBL) pernah dilakukan penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2022), dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar). Dalam penelitian membahas dimana pendidik pada era industri 4.0 harus mencoba literasi baru yaitu teknologi. Pendidik harus mampu membuat suatu inovasi dalam pembelajaran, dengan berbantuan teknologi pendidikan akan terbantu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah model yang dimana penerapan yang menggunakan pembelajaran online dan offline. Pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilakukan secara dunia maya, pendidik atau guru menyampaikan dari pesan suara dan menampilkan gambar wajah para peserta pembelajaran. pembelajaran offline adalah pembelajaran seperti biasa yaitu pembelajaran tatap muka secara langsung. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan model ini adalah menentukan waktu pelaksanaan pembelajaran, menyiapkan sumber belajar untuk siswa, menyiapkan media pembelajaran seperti *handphone*, komputer dan lain-lain. Model ini diperani penuh oleh seseorang yang menerapkan model ini, karena pada dasarnya setiap individu memiliki kreasi dan kreatifitas yang berbeda-beda.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Hasan, 2022) Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengimplementasian model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) di sekolah dasar, diantaranya:

- 1) *Live Event*, menentukan waktu pembelajaran dan tempat pelaksanaan pembelajaran baik secara online maupun secara offline;
- 2) *Self Paced Learning*, mengkombinasikan antara pembelajaran siswa baik pembelajaran yang secara mandiri atau terbimbing dari guru;
- 3) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran seperti via *whatsapp*, *google classroom*, *web*, *edmodo* dan lain-lain.

- 4) Assessment, merancang penilaian baik secara online dan secara offline;
- 5) *Performance Support Materials*, menyiapkan bahan ajar, dalam pembelajaran online dan offline. Dengan model pembelajaran seperti ini siswa akan tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang terus menerus sama di setiap pertemuannya.

### C. Kesimpulan

Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) adalah model pembelajaran yang dimana model ini dapat diterapkan secara online dan offline, atau pembelajaran yang mencampurkan pertemuan pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran melalui jaringan internet. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) memanfaatkan kemajuan media teknologi dalam pembelajarannya, sehingga pembelajaran jauh lebih menarik. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) membuat siswa lebih mandiri dan aktif dalam pelaksanaannya, siswa dapat belajar dengan waktu yang lebih fleksibel. Model pembelajaran *Blended Learning* (MBL) juga menjadi salah satu model yang disarankan pada masa pandemi covid-19, sehingga pembelajaran tidak terhenti dan tertinggal. Ada beberapa yang bisa direkomendasikan sebagai wadah pembelajaran online seperti *whatsapp*, *google classroom*, *google meeting*, *zoom*, *webex*, *edmodo*, dan lain-lain. Selain itu, masing-masing aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, dengan itu pendidik harus bisa mengerti dan dapat menggunakan aplikasi yang sesuai dengan kondisi dan situasi pembelajaran.

### Daftar Pustaka

1. Anggraeni, C. S., Hidayati, N., Farisia, H., & Khoirulliaty, K. (2020). Trend Pola Asuh Orang Tua dalam Pendampingan Model Pembelajaran Blended Learning pada Masa Pandemi Covid-19. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(2), 97–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jeced.v2i2.915>
2. Arifin, M., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2339–2347. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1201> ISSN
3. Batubara, H. S., Riyanda, A. R., Rahmawati, R., Ambiyar, A., & Samala, A. D. (2022). Implementasi Model Pembelajaran

- Blended Learning di Masa Pandemi Covid-19: Meta-Analysis. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4629–4637. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2816>
4. Chick, R. C., Clifton, G. T., Peace, K. M., Propper, B. W., Hale, D. F., Alseidi, A. A., & Vreeland, T. J. (2020). Using Technology to Maintain the Education of Residents During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Surgical Education*, 77(4), 729–732. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2020.03.018>
  5. Fathullah, S. A. Z. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Socius*, 9(1), 61–70. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7600>
  6. Hasan, A. (2022). Penerapan Blended Learning Berbasis Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.51454decode.v2i2.41>
  7. Hidayah, S. N. (2019). Hybrid Model-Based Learning Learning In Welcome Era Industrial Revolution 4.0. *The Innovation of Social Studies Journal*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/iis.v1i1.1262>
  8. Hidayat, M. T., Junaidi, T., & Yakob, M. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Tradisi Lisan Aceh. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 401–410. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.28913>
  9. Kholifah, N., Sudira, P., Rachmadtullah, R., Nurtanto, M., & Suyitno, S. (2020). The Effectiveness of Using Blended Learning Models Against Vocational Education Student Learning Motivation. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(5), 7964–7968. <https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/151952020>
  10. Kifta, D. A., Afif Rahman Riyanda Wakhinuddin Simatupang, M. M., & Irfan, D. (2021). Analysis of the Effect of Blended Learning Model on Employee Class Students Learning Motivation. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 22(2), 226–234. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/jpmipa/v22i2.pp226-234>
  11. Lestari, H. (2020). Literasi Sains Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Blog. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 597–604. <https://doi.org/https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.769>
  12. Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended

- Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>
13. Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
  14. Mirna. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Versi Polya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Rasional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Kecamatan Panyipatan. *Socius*, 8(2), 215–228. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/jurnalsocius.v8i2.7231>
  15. Mufidah, N. L., & Surjanti, J. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 187–198. <https://doi.org/10.23887/ekuitas.v9i1.34186>
  16. Ningrum, A. S. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ningrum, A. S. (2022) ‘Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 166–177. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.186>
  17. Puspitasari, S., Hayati, K. N., & Purwaningsih, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Model Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1252–1262. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2186>
  18. Putra, H. A. D., & Fitrayati, D. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis siswa Pada Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1765–1774. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.676> ISSN
  19. Riinawati, R. (2021). Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3794–3801. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1083>
  20. Rohmanurmeta, F. M. (2021). Meta Analisis Pengaruh Model Blended Learning terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(9), 1481. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i9.15025>
  21. Rombot, O., Boeriswati, E., & Suparman, M. A. (2020). Improving Reading Comprehension Skills of International

- Elementary School Students through Blended Learning. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(1), 56. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i1.6045>
22. Sadedi, L. U., Wahyudi, B., & Kirana, R. D. (2022). Implementasi Model Blended Learning Pada Pembelajaran. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 7(1), 55–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jrpm.2022.7.1.55-72>
23. Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137> Copyright
24. Sri Wahyuni, P. M., Masnur, M., & Assidiq, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas VI pada tema 3 Subtema 2 di SDN 40 Lewaja. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 104–108. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.2882>
25. Wahidah, W. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa Pokok Bahasan Partisipasi Dalam Usaha Pembelaan Negara Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbm) Di Kelas Ix B Smp Negeri 2 Salambabaris. *Jurnal Socius*, 8(2), 119–126. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v8i2.7222>
26. Wilkes, S., Kazakoff, E. R., Prescott, J. E., Bundschuh, K., Hook, P. E., Wolf, R., Hurwitz, L. B., & Macaruso, P. (2020). Measuring the impact of a blended learning model on early literacy growth. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(5), 595–609. <https://doi.org/10.1111/jcal.12429>
27. Yoga Purandina, I. P., & Astra Winaya, I. M. (2020). Pendidikan Karakter di Lingkungan Keluarga Selama Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi COVID-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 270–290. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.454>

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 3**  
**MODEL PEMBELAJARAN *COLLABORATIVE LEARNING***  
**(CBL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN**  
**SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Tri Yulianti*  
*UPT SPF Sekolah Dasar (SD) Inpres Tamamaung III*

**A. Pendahuluan**

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi dan era digital seperti sekarang ini, sangatlah menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Dimana peningkatan pada kualitas sumber daya manusia tersebut adalah syarat untuk mencapai tujuan pembangunan. Kita melihat yang terjadi saat sekarang ini memberikan kesadaran baru bahwa Indonesia sebagai Negara yang sedang berkembang tidak lagi berdiri sendiri tetapi juga ditengah-tengah dunia yang baru, dunia yang begitu terbuka dan berkembang pesat pendidikannya, sehingga orang bebas membandingkan kehidupan di Negara lain. Tetapi pada kenyataannya masyarakat Indonesia masih menghadapi masalah pendidikan yang begitu berat terutama berkaitan dengan kualitas, relevansi, dan efisiensi. Dampak dari masalah tersebut terlihat dari sumber daya manusia Indonesia yang begitu rendah dalam hal kecakapan hidup (life skill) dan pengetahuannya. Hal ini terbukti sebagai Negara yang sedang berkembang Indonesia dituntut untuk selalu mengembangkan pendidikan (Suhandi and Robi'ah 2022).

Pendidikan adalah suatu bagian kehidupan yang begitu sangat penting bagi pembangunan bangsa suatu negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai seorang pendidik dan siswa sebagai siswa, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan proses pembelajaran inilah yang akan terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dengan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Dalam situasi seperti ini guru dengan mengerti dan tahu bagaimana merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana mengenai pendidikan yang dikemasnya dalam bentuk kurikulum. Pendidikan dasar menjadi tahap awal dalam pembentukan pribadi, pengetahuan,

sikap, dan keterampilan siswa agar kelak siswa siap melanjutkan pendidikan ke tingkat selanjutnya (Rochmiyati 2013; Wahyuni and Mustadi 2016; Zainuddin 2017).

Kurikulum secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional, kemungkinan belum bisa direalisasikan secara maksimal. Adapun masalah yang dihadapi dalam di dunia pendidikan saat ini di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran di sekolah saat ini kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Masih ada beberapa pendidik yang menggunakan sistem dan metode konvensional yang secara konstan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga situasi belajar terkesan begitu kaku dan didominasi oleh pendidik saja (Rahmah, Irianto, and Supriatna 2020; Winata 2020; Zainuddin 2017).

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini mengarah pada pencapaian tujuan materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran utamanya di dalam kelas yang seringkali didominasi oleh guru sendiri. Dalam penyampaian materi, kadangkala guru hanya menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan saja apa yang disampaikan dan sangat sedikit pula peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif (Purwaaktari 2015).

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai unsur-unsur yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru yang kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih inovatif dan disukai oleh siswa. Suasana dalam kelas perlu dirancang dan ditingkatkan sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang benar agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi satu sama lainnya sehingga sampai pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal. Proses pembelajaran dalam Kurikulum Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang mengembangkan sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pembelajaran yang terjadi di kurikulum 2013 yaitu sebuah pembelajaran yang berbasis tematik integratif. Siswa tidak hanya menguasai aspek



pengetahuannya saja, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilannya (Suminah 2018).

Saat sekarang ini Pemerintah Pusat telah menetapkan kebijakan implementasi kurikulum merdeka mulai tahun ajaran 2022/2023 yang dikukuhkan pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Hal tersebut dilakukan sebagai dari upaya dalam mengatasi resiko learning loss (kemunduran secara akademik dari siswa terkait proses pendidikan yang tidak baik) akibat pandemi covid-19 yang berlangsung lebih dari 2 tahun. Sebagai salah satu wujud implementasi merdeka belajar, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan untuk memilih kurikulum yang akan digunakan, yaitu menggunakan: Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Pemilihan kurikulum ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan kesiapan masing-masing satuan pendidikan (Dewi and Muhid 2021).

Adanya perubahan kurikulum saat ini yang telah terjadi dalam perubahan paradigma dalam pembelajaran. Pembelajaran tidak diartikan lagi sebagai proses memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan sebagai upaya guru untuk membantu siswa dengan menyediakan sarana dan situasi yang mendukung agar siswa dapat membangun ide-ide pemahaman dan pengetahuannya. Adapun tanggung jawab belajar terdapat pada diri siswa sendiri, sedangkan guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Dalam hal ini, guru lebih berfungsi sebagai fasilitator, dimana guru harus membantu dan memberikan kesempatan lebih kepada siswa untuk berdiskusi dan mengemukakan ide-idenya, pendapatnya dan pemahamannya.

Pembelajaran itu sendiri dikatakan berhasil jika melibatkan seluruh siswa di dalamnya. Komunikasi yang aktif dan adanya kolaborasi antar siswa maupun antara siswa dan guru merupakan hal yang begitu mendasar untuk menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Kondisi tersebut yang akan menjadi salah satu karakteristik dari pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dengan latar belakang dan kemampuan yang beragam bekerja bersama dalam suatu kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Melalui pembelajaran kolaboratif, siswa dapat saling memberikan bantuan

dengan cara pembimbingan intelektual yang memungkinkannya dapat mengerjakan tugas-tugas yang lebih khusus. Hal yang demikian dapat lebih membantu siswa dalam membangun pengetahuannya. Dengan demikian pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu cara mengimplementasikan paham konstruktivisme (Teladaningsih, Mawardi, and Huliana 2019) (Al-Rahmi, Othman, and Musa 2014; Bambang, Munzil, and Arif 2017; Evita, Syahid, and Nurdin 2019).

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan Salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Tujuan pembelajarannya bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu mempersiapkan siswa agar bisa dan mampu hidup di lingkungan masyarakat dengan baik. Adapun permasalahan yang biasa terjadi itulah sehingga memerlukan perubahan yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian, pendidik perlu memperbaharui model pembelajaran yang digunakan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan model pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mengedepankan kegiatan belajar pada siswa. Salah satu model pembelajaran yang mengutamakan pada kegiatan siswa dalam belajar yaitu model pembelajaran kolaboratif, dimana model pembelajaran ini menyajikan pembelajaran yang membentuk kelompok kecil dalam proses belajarnya. Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang dilakukan dua orang atau lebih untuk berbagi pengetahuan, dalam sebuah interaksi sosial untuk mendapatkan pelajaran yang berharga dari masing-masing individu (Rochmiyati 2013).

Pembelajaran kolaborasi suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan suatu kegiatan proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa, sehingga mampu mengatasi permasalahan yang terjadi terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam membangkitkan semangat belajar siswa, seperti yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lainnya. Model pembelajaran kolaboratif ini sudah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia. Maka hal yang demikian ini dapat lebih membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya masing-masing. Dengan demikian pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu cara bagaimana mengimplementasikan paham konstruktivisme yang bersifat generatif (Marisa 2021).

Pembelajaran dengan model pembelajaran kolaboratif dapat memudahkan siswa belajar dan saling bekerja sama, saling menyumbangkan pikiran dan saling bertanggung jawab terhadap keberhasilan hasil belajar secara kelompok maupun individu. Pembelajaran kolaboratif belum begitu banyak digunakan oleh para pendidik di sekolah dasar dan belum banyak hasil penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana pengaruh model pembelajaran kolaboratif itu sendiri. Pembelajaran model kolaboratif sendiri dianggap begitu cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai-nilai gotong royong. Berdasarkan uraian di atas, tulisan ini memaparkan apa dan bagaimana “model pembelajaran *collaborative learning* (CBL) dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar” (Rochmiyati 2013).

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat model pembelajaran *Collaborative Learning* (CBL)**

Pembelajaran kolaboratif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pada tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Pembelajaran kolaboratif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Untuk menyelesaikan tugas-tugas kelompoknya, setiap siswa dalam anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu satu sama lainnya untuk memahami suatu materi pelajaran. Dalam pembelajaran kolaboratif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Rochmiyati 2013).

Dalam pembelajaran kolaboratif kita dapat mempersiapkan kesempatan untuk menghadapi pada suatu kesuksesan praktek-praktek pembelajaran. Sebagai teknologi untuk pembelajaran (technology for instruction), pembelajaran kolaboratif melibatkan partisipasi aktif para siswa dan meminimalisasi perbedaan-perbedaan antar individu. Pembelajaran kolaboratif sendiri telah menambah saat-saat yang tepat dalam pendidikan formal dan informal dari dua kekuatan yang bertemu itu, yaitu: (1) realisasi praktek, dimana hidup di luar kelas memerlukan aktivitas kerjasama dalam kehidupan di dunia nyata; (2) menumbuhkan kesadaran berinteraksi sosial dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang bermakna.

Metode kolaboratif dalam pembelajaran lebih menekankan pada kemajuan yang lebih bermakna oleh siswa dari proses sosial yang bertumpu pada konteks belajarnya. Dari metode kolaboratif merupakan suatu teori interaksional yang melihat bahwa belajar sebagai suatu proses membangun makna melalui interaksi sosialnya. Konsep belajar kolaboratif serupa dengan konsep belajar kooperatif, tetapi ada yang secara jelas sangat membedakan antara keduanya, yaitu suatu kerja sama yang merupakan salah satu fitrah manusia menjadi makhluk sosial. Kerja sama memiliki dimensi yang begitu sangat luas dalam kehidupan manusia, baik terkait tujuan positif maupun negatif. Kerja sama tersebut mencakup dalam hal apa, bagaimana, kapan dan di mana seseorang itu harus bekerjasama dengan orang lain tergantung pada kekusutan dan tingkat kemajuan peradaban pada orang tersebut. Semakin modern seseorang, maka ia akan semakin banyak bekerja sama dengan orang lain, bahkan seakan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu tentunya dengan bantuan perangkat teknologi yang modern pula (Rahmah, Irianto, and Supriatna 2020).

Bentuk kerjasama itu sendiri dapat kita jumpai di semua kelompok orang dan semua usia. Sejak masa kita kanak-kanak, kebiasaan bekerjasama sudah diajarkan di dalam kehidupan lingkungan keluarga. Setelah dewasa, kerjasama pun akan semakin berkembang dengan berbagai orang untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya masing-masing. Pada taraf ini, kerjasama tidak hanya didasarkan hubungan kekeluargaan, tetapi dasar utama dalam kerja sama ini yaitu sebuah keahlian, di mana masing-masing orang yang memiliki keahlian berbeda-beda, bekerja bersama menjadi satu kelompok atau tim dalam menyelesaikan sebuah pekerjaannya. Kerja sama tersebut adakalanya harus dilakukan dengan orang yang sama sekali belum dikenal, dan begitu berjumpa langsung harus bekerja bersama dalam sebuah kelompoknya pula. Oleh karena itu selain keahlian juga dibutuhkan kemampuan penyesuaian diri dalam setiap lingkungan atau bersama segala mitra yang dijumpai (Abbas 2020).

## **2. Langkah-langkah model pembelajaran *Collaborative Learning* (CBL)**

- a. Para siswa dalam kelompok menetapkan tujuan belajar dan membagi tugasnya sendiri-sendiri.

- b. Semua siswa membaca, berdiskusi, dan menulis dalam kelompoknya.
- c. Kelompok kolaboratif bekerja dengan cara bersama-sama mengidentifikasi, mendemonstrasikan, meneliti, menganalisis, dan menyusun jawaban-jawaban tugas atau masalah di dalam LKS atau masalah yang ditemukannya sendiri.
- d. Setelah kelompok kolaboratif menyepakati hasil dari pemecahan masalah tersebut, masing-masing siswa menulis laporan sendiri-sendiri secara lengkap.
- e. Guru menunjuk salah satu kelompok secara acak (diupayakan agar semua kelompok bisa mendapat giliran ke depan) untuk melakukan presentasi hasil diskusi kelompok kolaboratifnya di depan kelas, siswa pada kelompok lain mengamati, mencermati, membandingkan hasil presentasi atau pemaparannya tersebut, dan menanggapi.
- f. Masing-masing siswa dalam kelompok kolaboratif melakukan elaborasi, inferensi, dan revisi (jika diperlukan) terhadap laporan yang akan dikumpulkan. Dimana pada tahap elaborasi siswa mengerjakan secara cermat hasil pekerjaannya, lalu inferensi yaitu menyimpulkan hasil sementara yang dibuat dan merevisi proses perbaikan, peninjauan, atau pemeriksaan kembali untuk pembaharuan.
- g. Laporan masing-masing siswa terhadap tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan disusun secara berkelompok kolaboratif.
- h. Laporan siswa dikoreksi, dikomentari, dinilai, dikembalikan pada pertemuan berikutnya, dan didiskusikan kembali.

Model pembelajaran kolaboratif dalam operasionalnya dapat diidentifikasi melalui komponen-komponen perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi indikator kurikulum/pembelajaran, bahan ajar, kelompok sasaran, nara sumber/tutor, metode dan media pembelajaran. Indikator tersebut merupakan komponen utama dalam mengembangkan model terigrasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator-indikator tersebut diwujudkan dalam bentuk kompetisi: kognitif,afektif, psikomotor (Rahmah, Irianto, and Supriatna 2020)(Winata 2020).

### 3. Macam-macam Pembelajaran *Collaborative Learning* (CBL)

#### a. *Learning Together* (LT)

Dalam metode ini dilakukan pembelajaran secara bersama dimana kelompok-kelompok sekelasnya yang beranggotakan siswa yang beragam kemampuannya. Tiap

kelompok saling bekerjasama untuk menyelesaikan tugas masing-masing yang diberikan oleh guru. Satu kelompok hanya dapat menerima dan mengerjakan satu bagian lembar tugasnya. Penilaian didasarkan pada hasil kerja kelompok (Evita, Syahid, and Nurdin 2019).

b. *Teams-Games-Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* diartikan model atau metode pembelajaran untuk mengajar siswa bermain turnamen tim, siswa melakukan kompetisi seperti perlombaan. Setelah belajar bersama dengan kelompoknya sendiri, para anggota suatu kelompok akan berlomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Penilaian didasarkan pada jumlah nilai yang diperoleh kelompok (Teladaningsih, Mawardi, and Huliana 2019).

c. *Group Investigation* (GI)

Model pembelajaran ini melatih siswa dalam menumbuhkan kemampuan mereka dalam berpikir mandiri. Semua anggota kelompok dituntut untuk merencanakan suatu penelitian beserta perencanaan bagaimana pemecahan masalah yang dihadapinya. Para kelompok menentukan apa saja yang akan dikerjakan dan siapa saja yang akan melaksanakannya, lalu berikutnya bagaimana perencanaan penyajiannya di depan forum kelas. Penilaian didasarkan pada proses dan hasil kerja kelompok (Teladaningsih, Mawardi, and Huliana 2019).

d. *Academic-Constructive Controversy* (ACC)

Model pembelajaran ini mengutamakan proses perkembangan kualitas dalam menyelesaikan masalah. Setiap anggota kelompok dituntut kemampuannya untuk berada dalam situasi konflik intelektual yang dikembangkan berdasarkan hasil belajar masing-masing, baik bersama anggota kelompok maupun dengan anggota kelompok lainnya. Kegiatan pembelajaran ini mengutamakan pencapaian dan pengembangan kualitas pemecahan masalah, pemikiran kritis, pertimbangan, hubungan antarpribadi, kesehatan psikis (kemampuan menyesuaikan diri terhadap berbagai tuntutan perkembangannya) dan keselarasan. Penilaian didasarkan pada kemampuan setiap anggota maupun kelompok mempertahankan posisi yang dipilihnya (Luthfiah, Suciani, and Ruslan 2022).

e. *Jigsaw Procedure (JP)*

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu tipe pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi pelajaran dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Dengan masing-masing anggota kelompok diberikan tugasnya yang berbeda-beda tentang suatu pokok bahasan. Sehingga setiap anggota dalam kelompok dapat memahami keseluruhan pokok bahasan dan tes yang diberikan dengan materi yang menyeluruh. Penilaian didasarkan pada rata-rata skor tes kelompok (Studi, Guru, and Dasar 2015).

Kunci tipe jigsaw siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerja sama yang positif dan saling ketergantungan untuk mendapatkan informasi dan memecahkan masalah yang diberikan. Keunggulan tipe Jigsaw ini dibuat untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lainnya.

f. *Student Team Achievement Divisions (STAD)*

Model pembelajaran STAD merupakan metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif yang efektif dalam kelas. Para siswa dalam suatu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dimana anggota-anggota dalam setiap kelompok tersebut saling belajar dan membelajarkan sesamanya. Fokus dalam model pembelajaran ini yaitu keberhasilan seseorang akan berpengaruh terhadap keberhasilan kelompok dan demikian pula keberhasilan kelompok akan berpengaruh terhadap keberhasilan individu siswa. Penilaian didasarkan pada pencapaian hasil belajar individual maupun kelompok (Evita, Syahid, and Nurdin 2019).

g. *Complex Instruction (CI)*

Pembelajaran tipe Complex Instruction merupakan model pembelajaran yang menekankan pentingnya penerapan proyek-proyek berorientasi penemuan (discovery oriented projects). Fokus utama Complex Instruction (CI) adalah membangun kepercayaan pada semua kemampuan yang

dimiliki siswa. Yang intinya menumbuhkembangkan ketertarikan semua anggota kelompok terhadap pokok bahasan dan pada umumnya digunakan dalam pembelajaran yang bersifat bilingual (menggunakan dua bahasa) dan di antara para siswa yang sangat beragam atau bervariasi. Penilaian didasarkan pada proses dan hasil kerja kelompok (A, Babo, and M 2021).

h. *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Model pembelajaran ini merupakan kombinasi atau perpaduan antara pembelajaran kolaboratif dengan pembelajaran individu atau sendiri. Secara bertahap, setiap anggota kelompok diberi soal-soal yang harus mereka kerjakan sendiri terlebih dulu (misalnya, untuk materi ilmu pengetahuan sosial yang terdiri dari 8 soal, berarti 4 anggota dalam setiap kelompok harus saling bergantian menjawab soal-soal tersebut). Setelah itu dilaksanakan penilaian bersama-sama dalam kelompok. Siswa belajar dalam tim yang beragam dan bervariasi sama seperti metode belajar tim yang lain, tetapi siswa juga mempelajari materi akademik sendiri yang mana penilaiannya didasarkan pada hasil belajar individual maupun kelompok (Evita, Syahid, and Nurdin 2019).

i. *Cooperative Learning Structures (CLS)*

Model pembelajaran CLS meningkatkan hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial". Model pembelajaran ini pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, siswa berkesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan siswa yang lain agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dalam model pembelajaran ini masing-masing tiap kelompok dibentuk dengan anggota dua orang siswa (berpasangan). Seorang siswa bertindak sebagai tutor dan yang lain menjadi tutee, tutee yaitu pihak yang menjadi pelajar. Guru mengajukan pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Bila jawaban siswa tersebut benar, ia akan memperoleh poin atau skor yang telah ditetapkan terlebih dulu. Sehingga dalam selang waktu yang telah ditetapkan sebelumnya, kedua siswa yang saling berpasangan itu bisa berganti peran (Handoko and Ghofur 2020).



j. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*

Model pembelajaran *CIRC* yaitu Kooperatif Terpadu Membaca dan Menulis merupakan model pembelajaran khusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam rangka membaca dan menemukan ide pokok, pokok pikiran atau tema sebuah wacana/ klipings tetapi proses pembelajaran ini bisa mendidik siswa berinteraksi sosial dengan lingkungan. Dalam pembelajaran *CIRC* setiap siswa bertanggung jawab terhadap tugas kelompoknya. Setiap anggota kelompok saling mengeluarkan ide-ide untuk memahami suatu konsep dan menyelesaikan tugas (*task*) sehingga terbentuk pemahaman yang menjadi pengalaman belajar yang lama.

Model pembelajaran ini sangat mirip dengan *Team Accelerated Instruction* yang menekankan pembelajaran membaca, menulis dan tata bahasa. Dalam pembelajaran ini, para siswa saling menilai kemampuan membaca, menulis dan tata bahasa, baik secara tertulis maupun lisan di dalam kelompoknya masing-masing (Rochmiyati 2013).

4. **Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Collaborative Learning (CBL)***

Pembelajaran kolaboratif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kolaboratif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok (Desnianti 2018). Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Collaborative Learning (CBL)*:

a. Kelebihan yang dapat diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran kolaboratif

- 1) Siswa mendapat banyak pengalaman melalui bekerja sama dalam kelompoknya.
- 2) Siswa memperoleh banyak sumber belajar.
- 3) Memotivasi dan memberi semangat kompetitif terhadap siswa.
- 4) Merangsang kreativitas siswa dan guru.
- 5) Mampu menumbuhkan sikap dan kebiasaan kerjasama sejak dini, baik bagi siswa, guru dan tenaga kependidikan lainnya.

Di samping keuntungan tersebut, pastinya masih banyak manfaat lain, baik yang bersifat langsung maupun yang tidak

langsung. Jadi, dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif dapat merangsang kreativitas siswa dapat mengembangkan sikap, dan dapat memperluas wawasan. Dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif ini proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Rahmah, Irianto, and Supriatna 2020; Winata 2020).

b. Kekurangan model pembelajaran *Collaborative Learning* (CBL)

Pembelajaran kolaboratif sangat memiliki sejumlah keuntungan, tetapi pembelajaran ini bukan berarti tidak mempunyai keterbatasan-keterbatasan dimana selain memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran, metode kolaboratif juga memiliki kelemahan. Kita sadar bahwa keberhasilan pembelajaran kolaboratif sangat tergantung pada sejumlah kondisi, kondisi inilah apabila tidak dipenuhi akan menjadi keterbatasan pembelajaran ini. Adapun keterbatasan atau kelemahan tersebut yaitu:

- 1) Memerlukan pengawasan dari guru, karena tanpa adanya pengawasan maka pelaksanaan pembelajaran kolaboratif tidak akan berjalan secara maksimal.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran kolaboratif sangat membutuhkan waktu yang terlihat begitu lama.
- 3) Adanya kecenderungan dari siswa untuk mencontoh hasil pekerjaan kepada orang lain.
- 4) Adanya kemungkinan terdapat siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Kelemahan dalam metode kolaboratif diperlukannya pengawasan dari guru, ada kecenderungan mencontoh pekerjaan orang lain, memakan waktu yang cukup lama, sulitnya mendapatkan teman yang bisa bekerjasama. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelemahan metode kolaboratif yaitu memakan waktu yang cukup lama dan memerlukan pengawasan yang baik dari seorang guru (Abbas 2020; Desnianti 2018).

**5. Penerapan model Pembelajaran *Collaborative Learning* (CBL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka**

Berdasarkan kurikulum 2013 guru didorong agar dapat menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Dimana ini bertujuan untuk melatih daya pikir siswa secara faktual. Dalam Kurikulum 2013 menuntut guru untuk melakukan proses

kegiatan belajar mengajar secara dua arah di kelas, dimana hal ini tentunya membutuhkan peran siswa untuk aktif. Guru dapat mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, melakukan eksperimen, serta bagaimana siswa mengkomunikasikan pendapat mereka masing-masing dan seberapa besar pemahaman mereka itu sendiri. Dari strategi ini, guru dapat menilai tiga aspek sekaligus, yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Strategi Pembelajaran kolaboratif dalam Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki ciri utama yaitu latihan bekerjasama. Dari berbagai metode yang dikembangkan tampak yang menjadi tujuan pokok dari strategi tersebut adalah melatih dan memberikan pengalaman bagaimana melakukan kerjasama dan merasakan manfaat kebersamaan terutama pada saat memecahkan masalah bersama. sehingga dari strategi tersebut diharapkan siswa mampu dan biasa melakukan kerjasama dalam hal-hal yang positif dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kolaboratif dalam kurikulum merdeka pula menjadi salah satu elemen esensial dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Karena pembelajaran ini sejalan dengan tujuan dan prinsip pembelajaran yang diterapkan di Kurikulum ini. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, pengertian kurikulum merdeka belajar merupakan suatu kurikulum pembelajaran yang mengacu pada bakat dan minat siswa. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) ada beberapa perbedaan dalam hal mata pelajaran, diantaranya adalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang disebut dengan IPAS, yang akan mulai diajarkan pada kelas III. Tujuannya yaitu untuk menguatkan bagaimana kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosialnya.

Penggabungan kedua mata pelajaran ini dilakukan lantaran pada anak usia Sekolah Dasar (SD) cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu, dimana penerapan yang dilaksanakan disini pembelajaran proyek penguatan profil pelajar Pancasila yaitu penerapan pembelajaran yang fokus kepada

peserta didik. Sementara, Kurikulum Merdeka atau sebelumnya dikenal sebagai *Kurikulum Prototipe*, para guru diarahkan pada pembentukan karakter yang lebih riil yang mengarahkan siswa agar mempunyai enam dimensi dalam profil pelajar Pancasila yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berkebinekaan global, gotong royong (kolaborasi), mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

Jadi, Model Pembelajaran *Collaborative Learning* (CBL) dalam kurikulum merdeka ini terdapat pembelajaran kolaboratif pada dimensi profil pancasila yaitu gotong royong. Penerapan Kurikulum Merdeka dapat dilakukan dengan tiga pilihan yakni Mandiri Belajar, Mandiri Berubah dan Mandiri Berbagi. Penerapan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar (SD), guru pada awalnya menyajikan materi kepada siswa, setiap siswa dalam kelompok bertanggung jawab mempelajari satu porsi materi, anggota tim yang berbeda dan memiliki materi yang sama berkumpul membentuk tim ahli untuk belajar bersama-sama dan saling membantu mempelajari materi tersebut. Selain itu, mereka juga masih dalam tahap berpikir konkret (sederhana), holistik (keseluruhan), dan komprehensif (universal), tetapi tidak detail. Penggabungan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disini diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosialnya dalam satu kesatuan.

### C. Kesimpulan

Pembelajaran kolaboratif lebih dari sekedar kooperatif. Dimana kita bisa mengetahui hal yang menekankan dalam belajar kolaboratif atau kerjasama yaitu bagaimana cara siswa dalam aktivitas belajar kelompoknya terjadi kerjasama, interaksi, dan saling pertukaran informasi. Dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar kolaborasi adalah suatu strategi pembelajaran di mana para siswa dengan berbagai karakteristik yang berbeda dapat bekerjasama dalam kelompok kecil ke arah satu tujuan. Dalam kelompok ini para siswa saling membantu dan menyelesaikan tugas-tugasnya secara individual atau mandiri.

Pembelajaran kolaborasi perlu diaplikasikan di sekolah. Karena ada banyak macam pembelajaran kolaboratif seperti *Learning Together* (LT), *Teams Games Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI), *Academic Constructive Controversy* (AC), *Jigsaw Procedure* (JP), *Student Team Achievement Divisions* (STAD),

*Complex Instruction (CI), Team Accelerated Instruction (TAI), Cooperative Learning Structures (CLS), dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*. Dengan berbagai macam pembelajaran kolaboratif tersebut siswa nantinya bisa mengembangkan keterampilannya masing-masing dalam pembentukan kelompok, bekerja dalam satu kelompok, dapat memecahkan masalah dan manajemen perbedaan kelompok yang ada.

Dengan cara-cara pembelajaran kolaborasi ini lebih menggerakkan atau mendorong para siswa untuk aktif dan interaktif serta bekerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik di kelas. Ada beberapa manfaat pembelajaran kolaborasi dan kooperasi yang diterapkan di sekolah dalam rangka menyiapkan masa depan siswa. Manfaat yang dapat kita ambil melalui pembelajaran kolaborasi dan kooperasi, yaitu dalam hal: 1) pengakuan perbedaan, 2) pengakuan secara individual, 3) rasa tanggung jawab, 4) pengembangan kerja sama, 5) saling membantu dan memahami antar kelompok, 6) memberikan respon positif, 7) sejalan dengan pemikiran dalam kerja kolaborasi, dan 8) adanya rasa saling ketergantungan satu sama lainnya.

Dalam Kurikulum 2013 menuntut guru untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar secara dua arah di kelas, dimana hal ini tentunya membutuhkan peran siswa untuk aktif. Guru dapat mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengolah informasi, melakukan eksperimen, serta bagaimana siswa mengkomunikasikan pendapat mereka masing-masing dan seberapa besar pemahaman mereka itu sendiri sedangkan dalam Kurikulum Merdeka atau sebelumnya dikenal sebagai *Kurikulum Prototipe*, para guru diarahkan pada pembentukan karakter yang lebih riil yang mengarahkan siswa agar mempunyai enam dimensi dalam profil pelajar Pancasila yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berkebinekaan global, gotong royong (kolaborasi), mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

### **Daftar Pustaka**

1. A, Atira, Rosleny Babo, and Muhajir M. 2021. "The Effect of Problem-Based Collaborative Learning Model on Motivation and Problem-Solving Ability In Social Studies Learning for 5th Grade Elementary School Students." *Indonesian Journal of Primary Education* 5(1): 23–31. <https://doi.org/10.7763/IJIEP.2016.V6.779>.

2. Abbas, Sukardi. 2020. "Lifelong Learning: Pembelajaran Kolaboratif Inklusif Untuk Menyiapkan Generasi Digital Yang Humanis." *Al-wardah: Jurnal Kajian Perempuan, Gender dan Agama* 14(1): 119–38. <https://doi.org/10.46339>.
3. Al-Rahmi, Waleed Mugahed, Mohd Shahizan Othman, and Mahdi Alhaji Musa. 2014. "The Improvement of Students' Academic Performance by Using Social Media through Collaborative Learning in Malaysian Higher Education." *Asian Social Science* 10(8): 210–21. <https://doi.org/10.5539/ass.v10n8p210>.
4. Bambang, Anwar, Munzil, and Hidayat Arif. 2017. "Pengaruh Collaborative Learning Dengan Teknik Jumping Task Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar." *Jurnal Pembelajaran Sains* 1(2): 15–25. <http://dx.doi.org/10.17977/um033v1i2p15-25>.
5. Desnianti. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Teknik The Power Of Two Di Sdn 019 Pandau Jaya Kecamatan Siak Hulu." *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)* 2(4): 583–87. <https://doi.org/10.33578/pjr.v2i4.5707>.
6. Dewi, Puspita, and Abdul Muhid. 2021. "Students' Attitudes towards Collaborative Learning through E-Learning During Covid-19: A Male and Female Students." *English Teaching Journal: A Journal of English Literature, Language and Education* 9(1): 26. <https://doi.org/10.25273/etj.v9i1.9046>.
7. Evita, Evita, Ahmad Syahid, and Nurdin Nurdin. 2019. "Understanding Students' Learning Outcomes Differences Through the Application of the Market Place Activity Type of Cooperative Learning Model and the Application of Conventional Learning Models." *International Journal of Contemporary Islamic Education* 1(1): 67–85. <https://doi.org/10.24239/ijciied.Voll.Iss1.5>.
8. Handoko, Anditya, and Muhammad Abdul Ghofur. 2020. "Peran Komunikasi Didaktik, Pembelajaran Kolaborasi, Dan Kinerja Guru Pada Hasil Belajar Melalui Motivasi Belajar." *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 11(1): 41–48. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4713>.
9. Luthfiyah, Luthfiyah, Sri Suciani, and Ruslan Ruslan. 2022. "Social Sensitivity Improvement through Collaborative Learning Models in Islamic Religious Education." *Jurnal Tarbiyatuna* 13(1): 29–42. <https://doi.org/10.31603/tarbiyatuna.v13i1>.

5809%0AArticle.

10. Marisa, Mira. 2021. "Inovasi Kurikulum 'Merdeka Belajar' Di Era Society 5.0." *Santhet: (Jurnal sejarah, Pendidikan dan Humaniora)* 5(1): 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>.
11. Purwaaktari, Eni. 2015. "Pengaruh Model Collaborative Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Sikap Sosial Siswa Kelas V Sd Jarakan Sewon Bantul." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 8(1): 95–111.
12. Rahmah, Khumaida, Sony Irianto, and Supriatna. 2020. "Pengembangan Media Videoscribe Tematik Berbasis Kompetensi Abad 21 Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6(2): 214–18.
13. Rochmiyati, Rochmiyati. 2013. "Model Peer Assessment Pada Pembelajaran Kolaboratif Elaborasi Ips Terpadu Di Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 17(2): 333–46. <https://doi.org/10.21831/pep.v17i2.1704>.
14. Studi, Program, Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. 2015. "Pengembangan Model Kolaboratif Jigsaw Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Konseling Gusjigang* 1(2): 1–11. <https://doi.org/10.24176/jkg.v1i2.411>.
15. Suhandi, Awalia Marwah, and Fajriyatur Robi'ah. 2022. "Guru Dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru Dalam Kebijakan Kurikulum Baru." *Jurnal Basicedu* 6(4): 5936–45. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3172>.
16. Suminah, Suminah. 2018. "Upaya Meningkatkan Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Kolaboratif Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Babatan Tahun Pelajaran 2016/2017." *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* 18(2).
17. Teladaningsih, One, Mawardi Mawardi, and Indi Huliana. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif siswa Kelas 4 Sd." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4(1): 17–30. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1530>.
18. Wahyuni, Mei, and Ali Mustadi. 2016. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Collaborative Learning Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif Dan Bersahabat." *Jurnal Pendidikan Karakter* 7(2): 246–60.
19. Winata, Koko Adya. 2020. "Model Pembelajaran Kolaboratif Dan Kreatif Untuk Menghadapi Tuntutan Era Revolusi Industri 4.0." *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam dan*

*Multikulturalisme* 2(1): 12–24. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v2i1.193>.

20. Zainuddin, Muhammad -. 2017. “Model Pembelajaran Kolaborasi Meningkatkan Partisipasi Siswa, Keterampilan Sosial, Dan Prestasi Belajar IPS.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial* 3(1): 75–83. <https://doi.org/10.23887/jiis.v3i1.11474>.

\*\*\*\*\*



**CHAPTER 4**  
**MODEL PEMBELAJARAN *WORD SQUARE* DALAM**  
**PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Hempri Alfred Kirwelakubun*  
*SD Naskat Kolser Kabupaten Maluku Tenggara*

**A. Pendahuluan**

Pada saat ini Teknologi menjadi faktor pertama terjadinya perubahan diberbagai aspek kehidupan. Dalam kehidupan setiap hari pun kita sangat merasakan perannya teknologi baik dikalangan anak-anak sampai orang dewasa. Teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia dimana semua aktivitas yang dilaksanakan sudah menggunakan teknologi. Perubahan yang terjadi oleh berkembangannya teknologi juga dirasakan di bidang pendidikan dan sosial (Indarta et al., 2022). Banyak perkembangan yang sangat kita rasakan dalam dunia pendidikan. Pengaruh teknologi sangat dirasakan dalam perkembangan belajar anak di sekolah maupun di rumah baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif dalam perkembangan belajar anak. Anak tidak lagi aktif dalam belajar, kerjasama antar teman berkurang, dan lain sebagainya. Hal ini merupakan tanggung jawab kita bersama baik guru, orang tua maupun pemerintah untuk mencari solusi untuk masa depan anak-anak bangsa. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan pengaruhnya bagi anak mendorong pemerintah untuk mengambil langkah agar pendidikan kita ini tetap berkualitas dan berkembang sesuai zamannya. Salah satu langkah yang diambil oleh pemerintah yakni dengan diberlakukannya sebuah kurikulum yang sesuai dan dibutuhkan oleh pendidikan saat ini. Kurikulum adalah salah satu komponen yang harus dikembangkan, hal ini dimaksudkan agar kurikulum dapat mendukung proses pembelajaran di Sekolah dasar (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022). Di Indonesia pada jenjang Sekolah Dasar pada saat ini telah menerapkan 2 kurikulum yaitu Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka.

Pada tahun pelajaran 2014/2015 di Indonesia sudah diberlakukan Kurikulum 2013 dengan membawa berbagai konsekuensi. Konsekuensi yang pertama yang harus dilaksanakan guru yakni bagaimana guru dapat mensinergikan Pendekatan, model,

dan standar proses pembelajaran, serta guru dapat menyusun dan melakukan penilaian. Pada kurikulum 2013 pendekatan yang biasanya digunakan yaitu pendekatan saintifik (5M) yaitu keterampilan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Kelima pendekatan tersebut terintegrasi dengan standar proses eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi (EEK). Kedua keterampilan di atas baik 5M dan EEK sebagai panduan bagi guru untuk memilih model atau metode pembelajaran serta alat penilaian yang otentik yang sesuai dengan pembelajaran dan tujuan yang hendak dicapai (Mawardi, 2014). Dalam kurikulum 2013 pula diatur bahwa pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu pendekatan tematik terintegratif, pendekatan ini diterapkan di kelas I sampai VI. Pembelajaran tematik terintegratif adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal yaitu penintegrasian konsep dasar yang berkaitan dan penintegrasian antara sikap, pengetahuan dan keterampilan (Hakim, 2014). Ciri-ciri pembelajaran tematik yang digunakan dalam kurikulum 2013 yaitu a) berpusat pada anak; b) memberikan pengalaman langsung pada anak; c) pemisahan antar muatan pelajaran tidak begitu jelas (menyatu dalam satu pemahaman dalam kegiatan); d) Menyajikan konsep dari berbagai pelajaran dalam satu proses pembelajaran (saling terkait antar muatan pelajaran yang satu dengan lainnya); e) bersifat luwes (keterpaduan berbagai muatan pelajaran); f) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak (melalui penilaian proses dan hasil belajarnya) (Mawardi, 2014).

Selain Pelaksanaan kurikulum 2013, di sekolah saat ini juga menerapkan kurikulum merdeka. Pengambilan kebijakan pemerintah untuk pelaksanaan kurikulum merdeka dikarenakan pelaksanaan kurikulum 2013 saat ini guru dalam proses pembelajarannya masih berpusat pada pendekatan, model, standar proses pembelajaran, buku guru, buku siswa dan penilaian yang sudah ditetapkan. Guru belum leluasa mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu untuk meningkatkan kreatifitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran maka pemerintah kembali mengambil kebijakan dengan diberlakukan kurikulum baru yaitu kurikulum Merdeka. Maksud dari kurikulum merdeka ini agar menghasilkan siswa atau lulusan yang berkualitas dan unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Kurikulum merdeka

merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013. Kurikulum merdeka memberikan kemerdekaan berpikir bagi guru dan siswa dimana guru dan siswa diberikan keleluasaan dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan(Daga, 2021).

Kurikulum merdeka merupakan jawaban untuk peningkatan sumber daya manusia pada abad ke 21 ini. 3 kompetensi besar yang harus dimiliki oleh seseorang yaitu kompetensi berpikir, pelaksanaan dan hidup di dunia ini. Kompetensi berpikir meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Kompetensi bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan literasi teknologi. Sedangkan kompetensi hidup di dunia meliputi Inisiatif, mengarahkan diri, pemahaman global serta tanggung jawab sosial (Indarta et al., 2022). Dapat disimpulkan bahwa Kurikulum merdeka menuntut pembelajaran yang berpusat pada siswa dan diharapkan siswa dapat ber kualitas dan berdaya saing dalam bidangnya nanti. Untuk mencapai harapan pemerintah dengan penerapan kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di sekolah maka yang harus di persiapkan saat ini yakni guru dikarenakan setiap pelaksanaan pembelajaran di kelas sering muncul masalah-masalah yang dirasakan oleh siswa terutama masalah partisipasinya, pemahaman pembelajaran dan ketelitian dalam proses pembelajaran di kelas. Permasalahan seperti ini merupakan faktor penting yang sangat dibutuhkan bagi siswa sekolah dasar dimana dengan partisipasi, pemahaman pembelajaran dan ketelitian siswa tersebut akan mempengaruhi hasil belajarnya. Misalnya sikap partisipasi siswa dalam merespon selama pembelajaran, keaktifan adalah bagian dari karakter kita. Tingkat partisipasi dari sebuah proses pembiasaan seseorang dalam kehidupannya sehari-hari (Herwandanu & Suprayitno, 2018). Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran diharapkan guru sudah mendesain pembelajaran sebaik mungkin sehingga siswa dapat tertarik dan mengikuti mata pelajaran di sekolah. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD) terdapat 9 mata pelajaran dan salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah sosial di lingkungannya (Lestari et al., 2013). Siswa merupakan manusia yang hidup bermasyarakat. Ini merupakan salah satu alasan pentingnya

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diajarkan di Sekolah Dasar, sesuai dengan tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) yaitu untuk mempersiapkan siswa menjadi orang yang berpengetahuan (knowledges), berketerampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat digunakan solusi untuk memecahkan masalah pribadi/ masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan aktif dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi orang yang berguna.(Nasty, 2020). Berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar memang harus dilihat secara menyeluruh sehingga berkualitas dalam membentuk pribadi siswa yang baik dalam hidup masyarakat. Akan tetapi sejauh ini masih ada hambatan yang dialami oleh siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menurun (Herwandanu & Suprayitno, 2018).

Berdasarkan realita pada Sekolah Dasar (SD) Naksat Kolser, peneliti menemukan suatu gejala maupun fenomena yaitu masih banyaknya siswa yang kurang aktif ketika mengikuti proses pembelajaran. Guru menuturkan bahwa masih banyaknya siswa yang kesulitan dalam memahami materi dikarenakan masih banyaknya siswa yang kurang merespon terhadap materi yang sedang diajarkan. Maka dari itu siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menjelaskan kembali materi yang sudah diajarkan. Hal ini bisa dilihat dari minat siswa ketika guru menjelaskan materi serta aktivitas guru dan siswa yang kurang efektif karena siswa begitu pasif dan hanya berpusat kepada guru. ada beberapa faktor yang menyebabkan permasalahan tersebut. Yakni ketika siswa mengikuti proses pembelajaran, siswa sangat mudah bosan, penyebab dari permasalahan ini adalah kurangnya rangsangan yang diberikan guru mengenai keaktifan siswa dalam belajar sehingga siswa sangat pasif. Faktor lain yaitu situasi kelas yang kurang mendukung. Pada saat pembelajaran siswa mudah teralihkan dengan keadaan sekitar seperti ramai sendiri, mengganggu temannya sehingga akan mengurangi konsentrasi siswa ketika kegiatan pembelajaran. Konsentrasi sangat penting bagi siswa untuk sesuatu yang dipelajari. Apabila konsentrasi tidak terpusat akan menimbulkan kurang telitinya anak. Permasalahan seperti ini disinyalir akibat kurangnya variasi model pembelajaran yang bertujuan untuk merangsang siswa lebih aktif dan berpikir lebih efektif sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Guru hanya terpaku menggunakan metode ceramah saja. Ketika guru menjelaskan siswa

hanya duduk diam mendengarkan. Setelah menjelaskan materi, guru langsung saja menyuruh siswa untuk segera mengerjakan lembar kerja berupa pilihan ganda berdasarkan materi yang sudah disampaikan. Pada saat pemberian lembar kerja guru hanya memberikan begitu saja dan menyuruh siswanya untuk segera dikerjakan. Ketika mengerjakan soal-soal anak-anak cenderung ramai sendiri. Dengan metode seperti ini siswa akan cepat merasakan kebosanan, sehingga lama-kelamaan konsentrasi siswa akan menurun. Oleh karena itu, perlu untuk menyikapi permasalahan diatas, guru perlu dilatih untuk mendesain pembelajaran yang baik yang berpusat pada siswa sesuai harapan pemerintah. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak model pembelajaran yang kita kenal saat ini. Model-model pembelajaran itu dimaksudkan agar siswa lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru tidak lagi menganggap bahwa dirinya yang lebih tahu dan mengabaikan keaktifan siswa sehingga diharapkan guru dapat merancang pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran sehingga siswa merasa senang dan aktif dalam belajar terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Model pembelajaran yang peneliti akan bahas pada saat ini yaitu model pembelajaran *word square*. Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran *word square* yaitu dengan menggunakan model ini akan mendorong siswa untuk lebih memahami materi karena siswa nantinya akan mencocokkan sebuah pertanyaan dengan jawaban yang tepat. Model pembelajaran *word square* ini juga bertujuan untuk melatih sikap teliti siswa karena dengan model ini siswa tidak hanya mengetahui saja jawaban yang benar akan tetapi siswa juga dilatih juga dengan mencari sebuah jawaban yang ada di kotak jawaban berupa huruf beracak dengan membutuhkan ketelitian yang baik. Model pembelajaran *word square* adalah penyusunan huruf membentuk kata yang satu dibawah yang lain dalam bentuk bujur sangkar dan dibaca secara mendatar. Dengan kata lain model pembelajaran *word square* berarti suatu tipe pembelajaran yang menghubungkan satu kata dengan kata yang lain dalam bentuk mendatar ataupun menurun dengan kejelian dan ketepatan dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak yang telah disediakan seperti TTS (Magfirah & Nisdar, 2020). Melalui model pembelajaran *word square* ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan ketelitian, kritis, dan berpikir efektif karena pada model ini siswa hanya dituntut mencari jawaban bukan

untuk mengembangkan pikiran siswa masing- masing sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitasnya. Selain itu, diharapkan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang selama ini kurang mendapat perhatian yang optimal dari siswa nantinya akan lebih dipedulikan oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan tercapai secara optimal. Jadi pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, siswa pun menjadi lebih aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan (Lestari et al., 2013).

Berdasarkan paparan di atas, maka dipandang perlu diadakan penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran *Word Square* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengertian**

Menurut (Abidin et al. 2021) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran *word square* adalah model yang membutuhkan konsentrasi siswa agar dapat berpikir efektif melalui permainan acak huruf dalam proses pembelajaran.”. Sedangkan menurut Istarani (2014) “Model pembelajaran *Word Square* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kotak-kotak berbentuk teka-teki silang teka-teki sebagai alat dalam menyampaikan bahan ajar dalam proses belajar mengajar”. Model ini sedikit lebih mirip dengan mengisi teka-teki silang, tetapi yang utama perbedaannya adalah model ini sudah memiliki jawabannya, tetapi disamarkan dengan menambahkan tambahan kotak dengan huruf atau angka yang disamarkan atau mengganggu. Hanya saja soal bagaimana guru dapat memprogram sejumlah pertanyaan pilihan yang dapat merangsang siswa untuk berpikir efektif. Tujuan mengalihkan huruf atau angka bukan untuk membuatnya sulit bagi siswa tetapi untuk melatih sikap hati-hati dan kritis (Br et al., 2022).

Model pembelajaran *word square* merupakan model pembelajaran yang memerlukan ketelitian ketika memasang jawaban pada kotak yang berisi huruf-huruf. model pembelajaran *word square* ini juga merupakan model yang mengasah kemampuan dalam menjawab pertanyaan dan juga ketelitian ketika memilih jawaban yang cocok pada kotak, bisa dikatakan sama ketika mengerjakan teka-teki silang bedanya pada pengerjaan model pembelajaran *word square* ini jawabannya

sudah disiapkan namun diacak dengan adanya beberapa huruf yang ditulis dengan sembarang. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *word square* dalam proses belajar siswa di kelas dapat menambah pengetahuan kosakata siswa dan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Model pembelajaran *word square* juga dapat meningkatkan nilai karakter siswa yaitu adanya kerja sama antar siswa, meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dengan temannya, dan mampu membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Salsabila et al., 2022). Model pembelajaran *Word Square* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran (Maratusolihat et al., 2016).

Menurut (Seri Mawar, 2015) mengemukakan dalam model pembelajaran *word square* tidak hanya satu bentuk atau Variasi tetapi banyak sekali jenis model pembelajaran *word square*, masing-masing jenis memiliki variasi kata seperti horizontal dan vertikal, kata acak, diagonal, dll. Jadi model pembelajaran *word square* terdiri dari lima jenis sebagai berikut:

a. Teka Teki Silang

Teka-teki silang melibatkan pemain menggunakan petunjuk untuk menebak berbagai kata. Kata-kata ditulis secara vertikal atau horizontal dan cocok bersama dengan berbagi huruf yang sama.

b. Perebutan Kata

Perebutan kata dimainkan dengan memberi pemain sebuah kata dengan huruf-huruf dalam urutan acak. Pemain harus mengatur ulang huruf sampai berada dalam urutan yang benar, membentuk kata yang tepat.

c. Pencarian Kata / Kotak Kata (*Word Search / Word Square*)

Pencarian kata adalah kisi-kisi huruf yang tampaknya acak yang berisi kata-kata secara horizontal dan vertikal, terkadang juga secara diagonal atau mundur. Kata-kata diberikan dalam daftar, dan pemain harus mencari kata-kata dan menyorot atau melingkari mereka di dalam kotak.

d. Kriptogram

Kriptogram menggunakan kode tertentu untuk memecahkan teka-teki. Kosong diberikan dengan petunjuk mengenai kode di bawah setiap huruf. Pemain harus menggunakan kode untuk menguraikan pesan rahasia.

e. Hangman

Hangman adalah permainan menebak kata untuk setidaknya dua pemain. Seseorang memikirkan sebuah kata dan menarik jumlah kosong yang tepat. Huruf tebakan lainnya. Untuk setiap huruf yang salah, sepotong algojo digambar di tali, dan setelah algojo selesai, si penebak kalah. Jika penebak benar menebak kata sebelum algojo selesai, penebak menang.

Dari penjelasan di atas, dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan jenis bilangan ketiga yaitu model pembelajaran *word square* karena model pembelajaran *word square* akan membantu siswa untuk mengaktifkan otaknya untuk mencari jawaban vertikal atau horizontal di dalam kotak di samping kata square seperti permainan, akan dibuat menarik siswa, selain mengingat kata-kata, akan membuat siswa berpikir dan mencari tahu di mana kata-kata yang benar yang merupakan kunci jawaban pertanyaan.

## 2. Langkah Model Pembelajaran *Word Square*

Prosedur model pembelajaran *word square* sangat sederhana dan mudah. Pada prinsipnya, model pembelajaran *word square* dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dalam belajar. Selain itu, siswa dapat meningkatkan berpikir kritis karena siswa dapat mencari beberapa kata secara acak dan mereka akan menuliskannya (Manurung et al., 2021).

Aqib (2013) menjelaskan ada beberapa langkah model pembelajaran *word square* meliputi:

- a. Guru menanyakan materi sebelumnya dan menjelaskan materi baru secara singkat.
- b. Guru menyiapkan lembar kerja yang terdiri dari beberapa kotak dengan kata-kata yang tersembunyi dan siswa menemukan kosakata baru di kotak jawaban. Guru dan siswa melakukan beberapa pertanyaan dan jawaban tentang materi yang telah dijelaskan.
- c. Guru meminta siswa untuk maju ke depan untuk menaungi jawaban yang ada di kotak.
- d. Guru membagikan LKS dengan jawaban acak.
- e. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- f. Guru melakukan evaluasi tentang materi tersebut.

Model pembelajaran *word square* sama dengan model pembelajaran lainnya yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil siswa. Sedangkan menurut Istarani (2012), model pembelajaran *word square* memiliki lima langkah yaitu:



- a. Guru menyiapkan lembar kerja yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
- b. Guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.
- c. Guru membagikan lembar kegiatan sesuai sampel.
- d. Siswa menjawab pertanyaan tersebut kemudian mencari huruf yang ada di dalam kotak sesuai dengan jawaban yang benar.
- e. Guru memberikan poin untuk setiap jawaban siswa.

Dengan melaksanakan tahap atau langkah diatas maka guru dapat mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan dari model pembelajaran *word square* apakah pembelajaran ini dapat berhasil atau tidak terutama dalam proses pembelajaran. Tahap refleksi merupakan tahap terakhir dalam siklus untuk mengetahui dari aktivitas yang sudah dilakukan. Dengan suatu refleksi yang baik dapat menjadi masukan masukan yang berharga pada siklus selanjutnya (Herwandanu & Suprayitno, 2018).

Pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) Naskat Kolser. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diajarkan secara tematik di kelas 2,3,5 dan 6 sedangkan dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disatukan dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di kelas 1 dan 4. Pada penelitian proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit di kelas 4 dan 5. Dari hasil pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran *word square* dengan yang tidak menggunakan model pembelajaran *word square*. Pada proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *word square*, siswa dapat membangkitkan rasa keingintahuannya dan meningkatkan rasa percaya diri. Hal ini diperkuat pendapat Marta (2017) bahwa kelebihan model pembelajaran *word square* mendorong pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, melatih disiplin dan kritis, merangsang berpikir dan aktif. Secara umum, pembelajaran dengan menggunakan model Word Square berlangsung dengan baik dan siswa mengikuti pembelajaran dengan sangat antusias. Dalam pembelajaran ini siswa diminta untuk mendengar penjelasan guru. Setelah siswa selesai

mendengar penjelasan guru siswa diberi pertanyaan dan lembar jawaban yang berupa model pembelajaran *word square*. siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dan akan mendapatkan hadiah dari guru. Sedangkan pada proses pembelajaran yang menggunakan metode konvensional, tanya jawab, penugasan dan penggunaan media gambar.

Berdasarkan penjelasan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *word square* di Sekolah Dasar (SD) Naskat Kolser di atas maka dapat disimpulkan Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *word square*, hal ini juga sependapat dengan Hasibuan & Simbolon (2019) sebagai berikut

### **3. Kelebihan Model Pembelajaran *Word Square***

- a. Dapat memudahkan siswa dalam penguasaan dalam menguasai bahan ajar, karena telah
- b. diarahkan untuk menemukan jawab dalam kotak.
- c. Dapat memudahkan guru dalam menguraikan alat bahan, karena guru dapat mengarahkan
- d. siswa ke kotak yang memiliki telah dipersiapkan sebelumnya.
- e. Dapat meningkatkan kegiatan belajar anak, karena dia akan terus menaungi huruf sesuai dengan jawabannya.
- f. Menghindari kebosanan anak dalam belajar, karena itu kegiatan yang tidak membuat anak bosan dan mengikuti belajar.

### **4. Kekurangan dari Model Pembelajaran *Word Square***

- a. Membuat berbagai kotak membutuhkan kreativitas seorang guru.
- b. Sering dijumpai antara box yang tersedia tidak sesuai pertanyaan yang ada.
- c. Membuat pertanyaan yang membutuhkan jawaban pasti membutuhkan ketelitian yang tinggi kemampuan dari seorang guru.

## **C. Kesimpulan**

Dalam perkembangan dunia sekarang ini, teknologi mempunyai peran penting dalam segala bidang termasuk bidang pendidikan. Agar sekolah bisa berkembang sesuai zamannya maka pemerintah harus menyesuaikan kurikulum dengan zaman itu agar guru dan siswa dapat berkembang. Kurikulum yang berlaku saat ini di Indonesia yaitu kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Dalam penerapan kedua kurikulum tersebut guru diharapkan menggunakan

model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas yaitu model pembelajaran *word square*. Model pembelajaran *word square* adalah model yang membutuhkan konsentrasi siswa agar dapat berpikir efektif melalui permainan acak huruf dalam proses pembelajaran. Model ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Disarankan juga untuk menggunakan model pembelajaran Word Square pada pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan penggunaan model pembelajaran *word square* siswa bersemangat mengikuti pelajaran, berpikir kritis dan termotivasi. Maka guru diharapkan untuk menerapkan dan menguasai model pembelajaran dengan baik. Sehingga nantinya akan dapat memberikan hasil yang maksimal, selain itu guru juga diminta untuk menguasai materi pelajaran yang sudah ditentukan dalam silabus sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

#### **Daftar Pustaka**

1. Abidin, Z., Mas Ramadhan, G., Kusniawati, R., Bina Mutiara, S., & Barat, J. (2021). Creative of Learning Students Elementary Education Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(05), 5.
2. Br, P., Sekali, K., Br, E., Sekali, K., & Ginting, B. (2022). *Improving Student ' s Learning Outcomes using the Word Square Learning Model for IPS Lessons in Class V SD Negeri 040446 Kabanjahe Academic Year 2021 / 2022*. 4684–4693.
3. Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
4. Hakim, I. N. (2014). Pembelajaran Tematik-Integratif Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 2013. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(1), 46–59. <https://doi.org/10.24090/insania.v19i1.463>
5. Hasibuan, A., & Simbolon, Y. K. (2019). The Effect of Word Square Model on Students ' Vocabulary Mastery (A Study at The Eleventh Grade Students of SMA Negeri 1 Saipar Dolok Hole ). *Liner, Institute Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2(1), 28–43. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/LINER/article/view/725>
6. Herwandanu, B., & Suprayitno. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 3 Sdn 2 Slempit Kedamean Gresik. *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(12), 2201–2210. <https://core.ac.uk/download/pdf/230636207.pdf>
7. Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
  8. Maghfirah, S., & Nisdar. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kejuruan Muda. *Journal of Historiy and Humanities*, 3(2), 14–20.
  9. Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, 4(1), 43–49. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i1.4283>
  10. Manurung, J. E., Setiawan, H., Sianturi, F. G., & Palembang, U. T. (2021). *DIDASCEIN: Journal Of English Education September 2021, Vol.2 No.2 Improving Students' Vocabulary Mastery By Using Word Square Technique To Students Of SMP Methodist 1 Palembang*. 2(2), 97–108.
  11. Marta, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Word Square Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 46(1), 35–40. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK>
  12. Mawar, S. (2015). Improving Student's Vocabulary Mastery Throught Words Square Modeling At Grade VII SMP Negeri 5 Padangsidempuan. IAIN Padangsidempuan
  13. Mawardi. (2014). Pemberlakuan Kurikulum Sd/Mi Tahun 2013 Dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses. *Scholaria*, 4(3), 107–121.
  14. Nasty, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Metode Pembelajaran Word Square Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri 163087 Tebing Tinggi. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(4), 389–396. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i4.19887>
  15. Salsabila, R., Saputra, E. R., & Indihadi, D. (2022). *Application Of Word Square and Scramble Sentence Learning Model to Improve English Vocabulary for Elementary School Students*. 74–82.

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 5**  
**MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* (DL)**  
**DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Mia Salmiati*  
*UPTD SDN 108 Moncongloe Home Base*

**A. Pendahuluan**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menjelaskan bahwa satuan pendidikan atau sekolah dalam pelaksanaan proses pembelajaran seharusnya menyelenggarakan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memberi motivasi dan memfasilitasi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandiriannya sesuai dengan bakat dan minat siswa dengan memperhatikan perkembangan fisik dan perkembangan mentalnya (Permendikbud no. 22 Tahun 2016, 2016).

Prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan sesuai dengan Standar Kompetensi dan Standar Isi berdasarkan Permendikbud No 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah antara lain:

1. Dari siswa diberi tahu menuju siswa mencari tahu;
2. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
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;
8. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hard skills*) dan keterampilan mental (*soft skills*);
9. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan siswa sebagai pembelajar sepanjang hayat;
10. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodo*), membangun kemauan (*ing*

- madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
11. Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;
  12. Pembelajaran yang 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 siswa.

Inti dari prinsip-prinsip pembelajaran yang telah disebutkan di atas adalah bahwa suatu proses pembelajaran sejatinya membantu siswa untuk mengembangkan segala potensi, kreativitas, dan kompetensi yang dimilikinya dalam kondisi atau situasi lingkungan belajar dan sumber belajar yang beraneka ragam sehingga siswa dapat secara langsung menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam proses pembelajarannya.

Dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun pembelajaran di luar kelas, guru perlu untuk merencanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa nya. Sudah banyak referensi yang menjelaskan dan menyarankan bahwa seorang pendidik hendaknya merancang suatu pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *Students Center*. Seorang pendidik atau guru perlu memperhatikan proses pembelajaran seperti apa yang akan dirancang dan akan dilalui oleh siswanya sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

Dalam Implementasi Kurikulum 2013 mengamanatkan pendekatan ilmiah (*scientific*) dalam proses pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sangat berperan penting dalam mengoptimalkan pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Dalam metode ilmiah lebih mengarahkan siswa untuk melakukan cara-cara penelusuran terkait dengan berbagai fenomena atau suatu peristiwa untuk memperoleh pengetahuan baru, mengoreksi dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Metode ilmiah memuat serangkaian kegiatan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi atau pengamatan, eksperimen, mengolah data, menganalisis data, merumuskan atau menyusun hasil, dan menguji hipotesis. Proses pembelajaran dengan pendekatan ilmiah (*Scientific*) memuat aktivitas: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba,

mengasosiasikan/mengolah informasi; dan mengomunikasikan (Ariyana et al., 2018).

Menurut (Lestari et al., 2021) bahwa dalam kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan atau memadukan beberapa materi mata pelajaran dengan menggunakan tema tertentu sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik termuat muatan pelajaran salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut (Darmawati et al., 2022) bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar, diarahkan agar siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

(Nilayuniarti et al., 2020) berpendapat bahwa muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji, mempelajari, menelaah, menganalisis berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dikemas secara ilmiah. Muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mencakup mengenai interaksi manusia dan lingkungannya, yang dimana semua aktivitas dan interaksi itu tidak dihafal tetapi diperlukan pemahaman, observasi, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari yang menuntut pengetahuan siswa untuk dapat memahami dan menerapkan ilmu pengetahuannya.

(Arindah, 2015) mengemukakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar, guru tidak hanya dituntut untuk mengajarkan siswanya menghafal suatu fakta dari berbagai fenomena, peristiwa, masalah sosial kehidupan tetapi juga belajar melalui pengalaman sehingga siswa lebih bisa memahami materi dan mengingatnya dibandingkan dengan menghafal sehingga dalam prosesnya belajar bukan hanya dengan penjelasan guru tentang materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melainkan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara langsung.

Menurut (Oktafiana Aprisiani Anggut et al., 2021) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membekali siswa agar dapat berpikir kritis dalam menganalisa fakta atau fenomena sosial, selain pembentukan nilai dan moral. Menurut Ratri

(2018:5), pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dirancang untuk membantu siswa mengaktualisasikan potensi dirinya dalam menanggapi realitas atau fenomena sosial, bermental adaptif dan positif terhadap perubahan, ulet dan cerdas mengatasi masalah sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berorientasi pada tingkah laku siswa, yaitu: 1) pengetahuan dan pemahaman, 2) sikap hidup belajar, 3) nilai-nilai sosial dan sikap, dan 4) keterampilan.

(Ferdiansyah & Airlanda, 2021) berpendapat bahwa proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut siswa aktif untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah secara mandiri dalam pembelajaran.

Pada tahun 2022 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) Republik Indonesia Bapak Nadiem Anwar Makarim menggagas Kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini menjadi salah satu opsi bagi satuan pendidikan untuk menerapkan kurikulum apa yang akan diterapkan di sekolahnya setelah mengalami berbagai krisis pembelajaran terutama saat pandemik Covid-19 melanda. Diharapkan dengan adanya Kurikulum Merdeka ini dapat menjadi salah satu solusi dan upaya pemulihan terhadap krisis pembelajaran yang dihadapi oleh Indonesia.

Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, Kemendikbud Ristek memberikan tiga opsi pada setiap satuan pendidikan untuk memilih cara menerapkan Kurikulum Merdeka ini. Ketiga opsi itu antara lain, Mandiri Belajar, Mandiri Berubah, dan Mandiri Berbagi. Bagi sekolah yang memilih Mandiri Belajar maka dalam penerapannya sekolah menerapkan beberapa bagian dan prinsip dari Kurikulum Merdeka (Perpaduan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka) tanpa mengganti kurikulum yang sedang diterapkan pada kelas 1 dan 4. Selanjutnya bagi sekolah yang menerapkan Mandiri Berubah, dalam pelaksanaannya menerapkan Kurikulum Merdeka dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah disediakan oleh pemerintah melalui Platform Merdeka Mengajar (PMM) yang dapat diakses oleh akun masing-masing guru. Sedangkan bagi sekolah yang memilih Mandiri Berbagi, maka sekolah tersebut diberikan kewenangan dan keleluasaan untuk mengembangkan sendiri berbagai perangkat pembelajaran dan dapat membaginya di akun Platform Merdeka Mengajar (PMM).

Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabung menjadi



mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau disingkat IPAS. Alasan kedua mata pelajaran ini digabung menjadi satu pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yakni selain karena mereka masih pada tahap berpikir konkret juga karena anak pada usia Sekolah Dasar (SD) cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu (holistik). Penggabungan kedua mata pelajaran ini diharapkan dapat memicu dan mendorong siswa untuk dapat mengeksplorasi dan mengelola lingkungannya yaitu lingkungan alam dan sosialnya dalam satu kesatuan yang utuh. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) ini mulai diajarkan pada kelas III (Fase B) dengan tujuan dapat menguatkan kesadaran siswa terhadap lingkungannya dalam aspek alam maupun sosialnya (Kemendikbud Ristek, 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar merupakan proses keterlibatan siswa dengan lingkungan belajar dalam menganalisa fakta dari fenomena atau peristiwa sosial, berpikir kritis terhadap pemecahan masalah-masalah sosial dengan cara siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat membangun sendiri pengetahuannya dan dapat mengaitkan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengalaman belajarnya secara langsung. Jadi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukanlah pembelajaran yang hanya dijelaskan oleh guru di ruang kelas atau sekadar hafalan semata tetapi bagaimana siswa itu belajar membangun pengetahuan dan pemahamannya dengan terlibat langsung dalam pembelajaran dengan cara melakukan pengamatan, eksperimen, maupun pengumpulan data sehingga pembelajaran lebih bermakna dan memberikan pengalaman belajar yang berkesan pada siswa.

Menurut (Rahman, 2022) proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara siswa, guru, dan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut dapat membangun pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut (Rahman, 2022) menyatakan bahwa partisipasi belajar tidak hanya tumbuh dari keinginan siswa sendiri, tetapi juga dapat ditumbuhkan melalui faktor lain, misalnya guru, teman satu kelas, ataupun lingkungan belajar. (Kristin & Rahayu, 2016) mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa di Sekolah Dasar karena masih dominannya proses pembelajaran dengan metode menghafal. siswa hanya diberikan tugas untuk menghafal dan melupakan proses siswa memperoleh pengetahuan

dan pemahamannya terhadap suatu materi ajar. Sehingga siswa hanya mengingat apa yang dia hafal namun tidak paham dengan materi yang sedang dipelajari. Selain itu, minat siswa terhadap pembelajaran juga tidak akan terbangun jika guru masih menggunakan metode atau model pembelajaran yang kurang variatif. Contohnya hanya menggunakan metode ceramah dengan komunikasi satu arah, hafalan, menjelaskan materi secara abstrak. Kondisi pembelajaran seperti itu tidak akan efektif, akibatnya siswa akan bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.

(Nuari et al., 2021) mengungkapkan Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan percaya pada kehidupannya sendiri di tengah kekuatan fisik dan sosial dalam masyarakat. Sehingga diharapkan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kedepan dapat menjadikan siswa mampu menjadi warga negara yang baik, berkarakter, bertanggung jawab dan mencintai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan sepenuh hati. Oleh karena itu, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting untuk diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar (*SD*). Oleh karena itu, dengan menerapkan model pembelajaran *discovery* diharapkan dapat membantu siswa dengan mudah memahami konsep fenomena (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga. Berdasarkan pemikiran tersebut dapat dikatakan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa akan lebih baik dan meningkat apabila guru menerapkan model pembelajaran *discovery* untuk membantu proses pembelajaran sehari-hari.

Pada model pembelajaran konvensional tanggung jawab guru dalam mengajar siswa cukup besar dan peran guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran sangat besar, karena pada model pembelajaran konvensional pembelajaran berpusat pada guru sedangkan pada model pembelajaran *discovery* siswa dirangsang untuk mampu memecahkan masalah, berpikir tingkat tinggi, menggali informasi, bekerja sama dan meningkatkan kemampuan komunikasi melalui peran guru sebagai pembimbing. Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran tidak sepenuhnya bergantung pada guru yang diharapkan membuat kondisi kelas menjadi menarik dan menyenangkan).

Tentu strategi pembelajaran sangat perlu direncanakan sebaik mungkin oleh seorang guru dalam membelajarkan siswanya. Penggunaan model pembelajaran yang menarik tentu akan membuat

siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan keingintahuan, motivasi belajar, semangat, dan dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menarik perhatian siswa dan dalam membentuk perilaku ilmiah adalah model pembelajaran *discovery learning* (DL) (Penyingkapan atau penemuan). Model pembelajaran *discovery learning* (DL) dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar.

Berbeda dengan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran *discovery learning* (DL) atau pembelajaran penemuan lebih berpusat pada siswa, bukan guru. Pengalaman langsung siswa dalam proses pembelajaran menjadi poin utama dalam pelaksanaannya. (Fauzi & Atok, 2017) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* (DL) dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu dan karakter peduli sosial siswa. Karakter rasa ingin tahu muncul pada tahap pemberian stimulus dan pengumpulan data. Karakter rasa ingin tahu muncul karena siswa penasaran dan berniat untuk mencari tahu terkait topik yang akan dibahas dalam pembelajaran. Selain itu, karakter peduli sosial siswa muncul pada langkah pernyataan masalah, pengolahan data, dan verifikasi. Hal tersebut muncul karena siswa akan saling berdiskusi mengolah hasil temuan mereka dan membuat laporannya. siswa akan saling bantu dalam menyelesaikan tugas tersebut.

Lebih lanjut (Fauzi & Atok, 2017) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) dan pendekatan ilmiah (*scientific*) keduanya sangat tepat untuk dipadukan. Pendekatan saintifik merupakan pembelajaran berbasis langkah-langkah ilmiah (penelitian) dan model pembelajaran *discovery learning* (DL) merupakan model pembelajaran aktif dengan langkah berbasis penelitian. Keduanya sama-sama berbasis penelitian dan terpusat pada siswa. Sehingga siswa menjadi lebih aktif yang secara tidak langsung akan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa. (Risaldi Yadi, 2021) dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV Sekolah Negeri Wael. Hal tersebut dikarenakan model *Discovery Learning* dapat menarik perhatian dan semangat belajar siswa sehingga berdampak pada pemahaman siswa

terhadap materi yang dipelajarinya. (Heryadi Elsyia Sulvia, Nurasih Iis, 2022) dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* (DL) berhasil meningkatkan kedisiplinan belajar siswa pada muatan pembelajaran tematik terpadu kelas V di Sekolah Dasar. (Aziz et al., 2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa: “*based on various problems found, the discovery learning model is the right model for the achievement of direct involvement of students in the learning process so that by using this model can solve the problem of low skills of information literacy that has been happening to the students in the learning activities in the classroom*”.

Peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran ini karena dalam model ini terdapat keterkaitan dengan keterampilan literasi informasi seperti dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memperoleh dan mengolah perolehan pembelajaran, mengurangi ketergantungan pada guru sebagai satu-satunya sumber informasi yang dibutuhkan siswa, melatih siswa untuk mengeksplorasi atau memanfaatkan lingkungan sebagai sumber informasi yang tidak akan pernah dapat dieksplorasi secara menyeluruh, mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, membangkitkan keinginan siswa untuk termotivasi untuk bekerja sampai menemukan sendiri, mempraktekkan masalah-masalah, memecahkan keterampilan secara mandiri dan menganalisis serta memanipulasi informasi serta mengembangkan keterampilan siswa secara utuh dan optimal.

Menurut (Nilayuniarti et al., 2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengaktifkan siswa dalam mencari dan menemukan sesuatu baik itu pada suatu benda, manusia, atau pada suatu peristiwa/kejadian melalui kegiatan pengamatan atau percobaan dan menciptakan pada proses pembelajarannya sehingga siswa dapat menemukan dan membangun sendiri konsep dari materi yang dipelajarinya.

Menurut (Kristin & Rahayu, 2016) model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah model pembelajaran yang menitik beratkan bagaimana siswa memahami konsep, arti, dan hubungan suatu materi melalui proses intuitif hingga pada akhirnya sampai pada tahap menyimpulkan. Model pembelajaran *discovery learning* (DL) terjadi apabila seorang individu terlibat langsung dalam proses suatu kegiatan terutama dalam mentalnya untuk menemukan suatu konsep dan prinsip. Model pembelajaran *discovery learning* (DL)

dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan penentuan.

Dari paparan diatas, kemudian timbul pertanyaan. Apakah Model pembelajaran *discovery learning* (DL) penting untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar?

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam mengarahkan, membentuk karakter, dan membimbing siswa untuk menjadi manusia yang mampu dan memiliki keterampilan dalam hal berpikir kritis terhadap lingkungan, bersikap positif dalam menanggapi isu-isu sosial dalam kehidupan bermasyarakat, berpikir logis merespon suatu isu, kreatif, dapat berkolaborasi, *problem solver*, dapat berinteraksi dengan orang lain dengan baik, dan berpikir ilmiah.

Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut maka diperlukan pembelajaran yang lebih menarik, menantang, dan menggunakan masalah-masalah sosial sebagai bahan pembelajaran. Masalah sosial tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan pemecahan masalah merupakan hal yang penting untuk ditanamkan kepada siswa agar mereka dapat mengimplementasikan kemampuan pemecahan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran untuk membangun pengetahuannya, mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengalaman belajar yang baru, ikut merasakan dalam menemukan konsep dan prinsip dari pembelajarannya juga sangatlah penting. Maka untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan dibutuhkan model pembelajaran yang cocok dan tepat untuk siswa.

Menurut (Oktafiana Aprisiani Anggut; Rudolof Ngalu; Alfonsus Sam, 2021) mengungkapkan bahwa Model pembelajaran *discovery learning* (DL) penting diterapkan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar dengan beberapa alasan, antara lain: Pertama, melalui Model pembelajaran *discovery learning* (DL) siswa dapat belajar tentang lingkungan di sekitarnya, berinteraksi dengan sesama makhluk hidup, dapat memecahkan dan peka dengan berbagai masalah sosial, dapat menangani masalah yang dihadapinya, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terkait lingkungan atau materi yang dipelajarinya. Kedua, hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa dapat meningkat. Ketiga, melalui

Model pembelajaran *discovery learning* (DL) dapat meningkatkan aktivitas belajar baik siswa maupun guru. Keempat, dapat memberikan kematangan mental siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kelima, siswa semakin antusias dan aktif mengikuti pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan dan memperkuat ingatan siswa tentang materi yang dipelajarinya.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Discovery Learning* (DL)**

(Lestari et al., 2021) mengemukakan model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa belajar secara aktif untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip terkait materi atau topik yang sedang dibahas dalam proses pembelajaran. Menurutnya siswa perlu diberikan kesempatan untuk menemukan sendiri konsep, teori, aturan atau pemahamannya sendiri terkait apa yang sedang dipelajarinya secara kreatif dengan caranya masing-masing melalui contoh-contoh nyata yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, menurutnya juga penerapan Model pembelajaran *discovery learning* (DL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model ini mengaktifkan siswa untuk belajar dengan gaya belajarnya masing-masing atau dengan kata lain suasana pembelajaran pasif menjadi suasana pembelajaran yang aktif sehingga siswa dapat menemukan dan menyimpulkan sendiri hasil pembelajarannya serta lebih mudah untuk mereka pahami dan lebih bermakna.

Lebih lanjut (Fauzi & Atok, 2017) memaparkan bahwa Model pembelajaran *discovery learning* (DL) merupakan model pembelajaran yang pertama kali dikembangkan oleh Bruner pada tahun 1961. Model pembelajaran ini dikembangkan atas dasar pemikiran Bruner bahwa jika keunggulan pengetahuan atau intelektual yang dimiliki oleh seseorang terhadap semua yang dia tahu bergantung pada kelengkapan pemahaman masing-masing, maka hal tersebut menunjukkan bahwa perbedaan keunggulan pribadi seseorang terhadap semua yang dia tahu bergantung pada apa yang ia temukan dan dia pahami untuk dirinya sendiri (Bruner, 1961:21). Selanjutnya, Bruner berpikir bahwa seseorang menjadi dirinya sendiri dengan dia belajar terhadap esensi suatu budaya dimana mereka hidup dan berkembang dan esensi budaya tersebutlah yang berpeluang untuk memotivasi anak-anak secara intrinsik. Selain itu, ia juga berpandangan bahwa Model

pembelajaran *discovery learning* (DL) sangat berperan penting untuk meningkatkan partisipasi siswa aktif dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *discovery learning* (DL) didefinisikan sebagai model pembelajaran yang tidak menyampaikan keseluruhan materi yang akan diajarkan tetapi hanya menyampaikan secara garis besar saja, sedangkan yang lainnya ditemukan sendiri oleh siswa. siswa diarahkan untuk lebih aktif dalam menemukan bagian dan konsep-konsep pengetahuan yang belum disampaikan. Selanjutnya siswa mengkonstruksi suatu konsep kemudian menyimpulkannya dari hasil temuan-temuan mereka. Dalam proses pembelajarannya tentu akan tetap didampingi oleh guru.

Model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (Kemendikbud, 2013:2).

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat dari (Khasinah, 2021). Ia mengungkapkan bahwa Model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah gaya belajar aktif dan langsung yang dikembangkan oleh Jerome Bruner pada tahun 1960-an. Bruner menekankan bahwa belajar itu harus sambil melakukan atau *learning by doing*. Dengan model ini, siswa secara aktif berpartisipasi, bukan hanya untuk menerima pengetahuan secara pasif tetapi juga siswa yang lebih aktif untuk menemukan. Model pembelajaran *discovery learning* (DL) dikategorikan ke dalam model pembelajaran konstruktivistik dalam lingkungan belajar di sekolah. Yakni siswa yang membangun sendiri pengetahuannya dan pemahamannya terhadap suatu materi.

Model pembelajaran *discovery learning* (DL) sebagai model pembelajaran penemuan dapat mengajak siswa untuk menemukan dan lebih peka terhadap fenomena-fenomena atau isu-isu sosial serta dapat mengarahkan siswa untuk mencari solusi atau pemecahan masalah dari masalah yang dihadapinya dengan alur pemikiran ilmiah (*Scientific*). Melalui pengalaman yang sedemikian rupa siswa akan membentuk bangunan keilmuannya yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. (Hasma Handayani, Adelina Hasyim, 2013) mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses yang dilalui oleh seseorang dengan menghasilkan perubahan, hal ini disebabkan oleh adanya pengalaman. Selain itu, belajar merupakan hal yang kompleks,

karena di dalam prosesnya melibatkan banyak interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar lainnya. siswa yang belajar diharapkan dapat mengalami perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, kemampuan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada dirinya sebagai hasil dari pengalaman interaksinya dengan lingkungan.

Model pembelajaran *discovery learning* (DL) merupakan model pembelajaran penemuan atau penyingkapan yang dilakukan oleh siswa. Dengan model pembelajaran ini siswa menemukan sendiri sesuatu hal yang baru bagi mereka. Model pembelajaran *discovery learning* (DL) lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui oleh siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa dihadapkan pada suatu masalah yang telah direkayasa oleh guru. Materi atau bahan ajar yang disampaikan oleh guru tidak secara menyeluruh disampaikan kepada siswa, tetapi siswa didorong dan harus mencari, menemukan, atau mengidentifikasi sendiri informasi terkait bahan ajar kemudian dilanjutkan dengan mereka mengorganisasikan atau membentuk pengetahuannya dalam kesimpulan akhir. (Marisyah & Sukma, 2020) juga mengungkapkan bahwa Model pembelajaran *discovery learning* (DL) merupakan model pembelajaran yang menempatkan dan mengembangkan cara belajar siswa secara aktif dengan melakukan penyelidikan dan penemuan sendiri untuk membangun konsep sehingga siswa mampu menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa akan tahan lama dalam ingatan.

Menurut (Arindah, 2015) bahwa bentuk penemuan yang dimaksud dalam model pembelajaran *discovery learning* (DL) selalu identik dengan suatu teori atau benda yang kompleks dan mendalam yang biasanya dilakukan oleh para ilmuwan atau profesional dalam pengertian yang sebenarnya. Penemuan yang dimaksud dalam hal ini adalah sesuatu yang sederhana, tidak rumit namun memiliki makna dengan kehidupan siswa. Lebih lanjut dijelaskan bahwa hasil-hasil temuan yang diperoleh oleh siswa adalah sesuai dengan level pengetahuan mereka, perkembangan kognitif, dan pengalaman belajar mereka. Inti dari penemuan adalah bahwa siswa dapat melakukan eksplorasi,



investigasi atas bimbingan guru dalam proses pembelajaran mereka.

Model pembelajaran *discovery learning* (DL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti minat dan bakat mereka sendiri untuk mencapai kompetensi, kemampuan, dan kepuasan dari keingintahuan mereka. Guru hanya memotivasi siswa untuk menyelesaikan permasalahan mereka sendiri daripada memberitahu mereka dengan jawaban dari guru (Kristin, 2016).

Siswa dalam pembelajaran harus mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Proses belajar tidak hanya menghafal. siswa harus membangun dan mengembangkan pengetahuan di pikirannya sendiri tanpa harus dipaksa sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna (Nofiyanto, 2016).

Pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif karena melalui keterampilan 4C tersebut siswa mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan situasi di dunia nyata. Keterampilan tersebut akan beriringan dengan pembelajaran yang berorientasi pada proses. Melalui model pembelajaran *discovery learning* (DL) diharapkan siswa akan terlibat aktif secara langsung untuk mencari tahu dan memecahkan suatu permasalahan, dengan begitu secara tidak langsung siswa telah mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan keterampilan komunikasinya dengan baik (Komang et al., 2021) (Druckman & Ebner, 2018) mengemukakan “*Following the trend toward discovery learning (DL), design encourages students to actively participate in the learning process*”. (Mengikuti trend pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* (DL) saat ini, dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran).

Lebih lanjut Druckman & Ebner, 2018 mendeskripsikan model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah “*pedagogical approach centered around exposing learners to new learning possibilities and offering them opportunities to uncover the target information on their own*”. (Pendekatan pedagogis yang berpusat pada siswa untuk menunjukkan kemampuannya dalam mempelajari suatu hal yang baru dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menemukan atau mengungkap suatu informasi yang menjadi target belajar mereka).

Karakteristik model pembelajaran *discovery learning* (DL) antara lain: (1) mendalami dan menyelesaikan masalah untuk membentuk, menggabungkan, dan mengumumkan pengetahuan, (2) berfokus kepada siswa, dan (3) aktivitas menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (Prasetyo Apri Dwi & Abduh, 2021).

Menurut Hosnan (2014) menyatakan bahwa ciri utama pembelajaran menemukan atau model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah: Pertama, mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan. Kedua, pembelajarannya berpusat pada siswa. Ketiga, kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Syah (2017) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) merupakan model yang lebih menekankan pada pengalaman langsung siswa dan lebih mengutamakan proses daripada hasil belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah model pembelajaran yang membantu siswa untuk mengalami dan menemukan pengetahuannya sendiri sebagai wujud murni dalam proses pendidikan yang memberikan pengalaman yang mengubah perilaku sehingga dapat memaksimalkan potensi diri.

(Saptarini Dewi, Sukirman, 2022) berpendapat bahwa “*The use of discovery learning models in the teaching and learning process allows students to find information for themselves that is traditionally just told or lectured. With discovery learning, it is hoped that students will be able to improve their metacognitive abilities through group discussions and discovery learning*”. (Penerapan model pembelajaran *discovery learning* (DL) dalam proses belajar mengajar memungkinkan siswa untuk menemukan sendiri informasi yang secara tradisional hanya diceritakan atau diceramahi. Dengan model pembelajaran *discovery learning* (DL) diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan metakognitifnya melalui diskusi kelompok dan pembelajaran penemuan).

Manfaat belajar dengan model pembelajaran *discovery learning* (DL) yakni 1) Belajar penemuan dapat digunakan untuk menguji apakah belajar sudah bermakna. 2) Pengetahuan yang diperoleh siswa akan tahan lama dan mudah diingat. 3) Belajar penemuan bermanfaat dalam pemecahan masalah. 4) penerapan

model belajar penemuan mempunyai pengaruh dalam menciptakan motivasi belajar. 5) Belajar penemuan meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berfikir secara bebas (Kumalaratih & Sumbergirang, 2016).

Dari beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada keaktifan siswa secara langsung dalam mengkonstruksi pengetahuannya, mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan pengetahuan baru melalui rangkaian berbagai aktivitas belajar berbasis pendekatan ilmiah (*Scientific*) seperti pengamatan, penyelidikan, mengumpulkan data, mengolah data, hingga tahap membuat kesimpulan sehingga siswa lebih memahami apa yang dipelajarinya dan akan lebih bermakna serta membekas dalam ingatan siswa.

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Discovery Learning

(Ariyana et al., 2018) Langkah kerja (sintak) model pembelajaran *discovery learning* (DL) atau penyingkapan/penemuan adalah sebagai berikut:

- a. Pemberian rangsangan (*Stimulation*);
- b. Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*);
- c. Pengumpulan data (*Data Collection*);
- d. Pengolahan data (*Data Processing*);
- e. Pembuktian (*Verification*), dan
- f. Menarik simpulan/generalisasi (*Generalization*).

Berdasarkan sintaks tersebut, langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* (DL) yang bisa dirancang oleh guru adalah sebagai berikut:

Langkah Kerja	Aktivitas Guru dan Siswa
Pemberian Rangsangan ( <i>Stimulation</i> )	Pada awal pembelajaran guru dapat memberikan stimulus kepada siswa melalui mengajukan pertanyaan pemantik, menugaskan siswa membaca buku, ataupun dengan aktivitas lain sebagai persiapan siswa melakukan pemecahan masalah. Melalui pemberian stimulus ini diharapkan dapat menimbulkan rasa penasaran dan keingintahuan siswa terhadap suatu masalah yang dihadirkan.
Pernyataan/Identifikasi masalah ( <i>Problem</i> )	Pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi dan menemukan

<i>Statement)</i>	berbagai masalah atau hal-hal yang relevan dengan materi sebanyak-banyaknya yang mereka temukan, kemudian guru bersama siswa merumuskan hipotesis terkait permasalahan yang diangkat.
Pengumpulan Data ( <i>Data Collection</i> )	Dalam tahap ini siswa melakukan eksplorasi, penelusuran, penyelidikan untuk mengumpulkan data dan informasi sebanyak-banyaknya untuk menguji dan membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam pengumpulan data ini siswa dapat mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber seperti membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan eksperimen sendiri dan berbagai aktivitas lainnya.
Pengolahan Data ( <i>Data Processing</i> )	Pada tahap pengolahan data, guru dapat membimbing siswa dalam pengolahan data atau informasi yang telah dikumpulkan atau dihasilkan. Data atau informasi yang telah dikumpulkan selanjutnya akan ditafsirkan oleh siswa dalam bentuk laporan.
Pembuktian ( <i>Verification</i> )	Tahap pembuktian, siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan atau melaporkan hasil temuannya pada teman-teman kelasnya. Sedangkan siswa yang lain dapat memberikan tanggapan, pertanyaan, atau masukan.
Menarik Kesimpulan/generalisasi ( <i>Generalization</i> )	Tahap menarik kesimpulan, siswa dan guru, menarik kesimpulan dari hasil temuan, tafsiran, dan pembuktian yang telah dipresentasikan untuk mendapatkan gambaran terkait dengan permasalahan yang diangkat sebelumnya.

Dalam penelitiannya (Kristin & Rahayu, 2016) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah melalui langkah-langkah berikut: *Pertama*, pemberian perangsang (stimulus). Dalam pemberian rangsangan atau stimulus siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan dan memunculkan pertanyaan dalam diri siswa, dalam memberikan rangsangan atau stimulus, guru hanya memberikannya secara sederhana dan singkat, agar timbul keingintahuan siswa untuk menyelidiki sendiri. *Kedua*, mengidentifikasi masalah. Pada tahap mengidentifikasi masalah, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari sebanyak-banyaknya masalah yang ditemukan dan relevan dengan bahan ajar kemudian selanjutnya siswa menyusun hipotesis terkait masalah yang diangkat. *Ketiga*, pengumpulan data. Tahap pengumpulan data siswa melakukan penelusuran, pencarian, pengumpulan informasi dan data yang relevan terkait materi untuk menjawab hipotesis atau dugaannya terhadap masalah yang diangkat. Tahap *Keempat*, pengolahan data. Pada tahap ini siswa mengolah, menginterpretasikan data hasil penelusuran dan penemuan mereka terkait fakta, konsep, atau prinsip yang mereka temukan dan menuliskannya pada lembar kerja yang telah disiapkan sebelumnya. *Kelima*, pembuktian. Tahap pembuktian siswa memaparkan atau mempresentasikan dan membuktikan hasil temuan dan pengolahan data yang telah mereka rumuskan dan susun dalam lembar kerja. Dalam tahap ini juga siswa melakukan Tanya jawab atau dapat saling menanggapi hasil temuan mereka pada teman satu kelas. Tahap terakhir yakni tahap *keenam*, menarik kesimpulan. Setelah siswa melakukan pembuktian, di tahap akhir siswa menarik kesimpulan terkait hasil pembuktian mereka terhadap hasil temuan mereka di lapangan.

Senada dengan pendapat Kristin dan Rahayu, (Aziz et al., 2018) mengungkapkan bahwa "*In the stage of discovery learning model there are six stages the main there is First, Stimulation (Giving stimulus): Students are willing to seek information that has not been completed presented by the teacher; Second, Problem Identification: Students identify as many issues as relevant to the subject matter, Student chooses one of the issues most relevant to the subject matter and the Student formulates a temporary answer to the problem question; Third, Data Collection: Students arrange the information source search*

*strategy (reading literature, observing objects or interviews with resource persons), Students selecting and determining sources of information appropriate to the problem to be solved; Fourth, Data Processing: Students summarize the information so that it becomes more effective information and the Student connects the various information obtained so that it becomes solutive information to the problems that arise; Fifth, Verification: Students examine the findings of information with hypotheses to prove whether or not the hypothesis with alternative findings of information and Sixth, Draw Conclusions (Generalization): Students draw conclusions based on information obtained and verification results. So, in the end, the researcher hopes that the students can be familiar and mature in identifying, searching, finding, analyzing, evaluating and communicating information that function in fulfilling the information needs which then will be able to solve various student problems.*

Pada tahap model discovery learning ada enam tahap yang utama yaitu Pertama, Stimulasi (Pemberian stimulus): siswa bersedia mencari informasi yang belum selesai disampaikan oleh guru; Kedua, Identifikasi Masalah: siswa mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan materi pelajaran, siswa memilih salah satu masalah yang paling relevan dengan materi pelajaran dan siswa merumuskan jawaban sementara untuk pertanyaan masalah; Ketiga, Pengumpulan Data: siswa menyusun strategi pencarian sumber informasi (membaca literatur, mengamati objek atau wawancara dengan narasumber), siswa memilih dan menentukan sumber informasi yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan; Keempat, Pengolahan Data: siswa merangkum informasi sehingga menjadi informasi yang lebih efektif dan siswa menghubungkan berbagai informasi yang diperoleh sehingga menjadi informasi yang solutif terhadap permasalahan yang muncul; Kelima, Verifikasi: siswa menguji temuan informasi dengan hipotesis untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis dengan temuan informasi alternatif dan Keenam, Menarik Kesimpulan (Generalisasi): siswa menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh dan hasil verifikasi. Sehingga pada akhirnya peneliti berharap siswa dapat terbiasa dan dewasa dalam mengidentifikasi, mencari, menemukan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi yang berfungsi dalam memenuhi kebutuhan

informasi yang kemudian akan mampu memecahkan berbagai permasalahan siswa.)

(Kumalaratih & Sumber Girang, 2016) dalam penelitiannya menyatakan tahap-tahap belajar penemuan terdiri dari 1. Stimulus (pemberian perangsang) 2. Problem statement (mengidentifikasi masalah) 3. Data processing (pengolahan data) 4. Verifikasi (mengadakan pemeriksaan secara cermat) 5. Generalisasi (mengadakan penarikan kesimpulan). (Darmawati et al., 2022) Langkah kerja (*sintak*) model pembelajaran *discovery learning* (DL) penyingkapan/penemuan adalah sebagai berikut, pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Kegiatan dalam model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah *Stimulation* (stimulus/ pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan) (Putri et al., 2017).

### 3. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *discovery learning* memiliki banyak kelebihan. Menurut Darmawan dan Dinn (2018) terdapat beberapa kelebihan model pembelajaran *discovery learning* (DL) diantaranya: 1) Membantu siswa memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif untuk penemuan kunci keberhasilan belajarnya, 2) Menumbuhkan rasa senang siswa, karena tumbuhnya rasa pencarian yang berhasil, 3) siswa berkembang dengan cepat sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya, 4) siswa mampu memperkuat konsep dirinya dan memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan teman-temannya, 5) siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide secara lebih baik pada setiap pembelajaran, 6) Membantu dan mengembangkan ingatan siswa terhadap ilmu baru yang diperolehnya dengan pengetahuan yang telah ia miliki sebelumnya, 7) Mendorong siswa untuk selalu berpikir dan bekerja keras atas inisiatif sendiri, 8) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu sesuai dengan potensi masing-masing.

Penelitian yang dilakukan oleh (Marisyah & Sukma, 2020) memberikan hasil bahwa penerapan model pembelajaran

*discovery learning* (DL) pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar memberikan banyak kelebihan, diantaranya dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dapat meningkatkan proses pembelajaran tematik, sehingga akan berimbas pada meningkatnya hasil belajar siswa. Tidak hanya hasil belajar, penggunaan model pembelajaran *discovery learning* (DL) juga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, siswa mampu menemukan konsep pembelajarannya sendiri, siswa mampu bekerjasama dalam kelompok, siswa menjadi lebih berani dalam mengemukakan pendapat, dan siswa menjadi lebih paham dengan materi pembelajaran sehingga materi atau konsep pembelajaran akan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* (DL) antara lain; pengalaman pembelajaran siswa menjadi bertambah, pengalaman yang bertambah antara lain sumber belajar yang tidak hanya dari buku paket, guru, tetapi sumber belajar dapat dari teman sekelas, media yang bervariasi seperti video, powerpoint, kerja kelompok maupun melalui kehidupan sehari-hari. siswa lebih mudah mengingat terkait pengetahuan yang diperolehnya dan lebih tahan lama dalam ingatan siswa karena pengetahuan diperoleh merupakan hasil pemikiran siswa sendiri yang aktif mencari informasi dari permasalahan yang diberikan (Nurul Istikomah1), Stefanus Christian Relmasira2), 2007).

Model pembelajaran *discovery learning* (DL) memiliki beberapa kelebihan yang menyebabkan model ini dianggap unggul. Di antara keunggulan pembelajaran Discovery adalah: 1). siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif dan topik pembelajaran meningkatkan motivasi intrinsik. 2). Aktivitas belajar dalam pembelajaran lebih bermakna daripada memperoleh pengetahuan dari buku teks saja. 3). siswa memperoleh keterampilan investigatif dan reflektif yang dapat digeneralisasikan dan diterapkan dalam konteks lain. 4). siswa mempelajari keterampilan dan strategi baru. 5). Pembelajaran ini berdasarkan pengetahuan dan pengalaman awal siswa. 6). Model ini mendorong kemandirian siswa dalam belajar. 7). Model ini diyakini mampu membuat siswa lebih mungkin untuk mengingat konsep, data atau informasi jika mereka temukan sendiri. 8). Model ini mendukung peningkatan kerja kelompok (Khasinah, 2021).



(Ninik Indawati, Denna Delawanti Chrisyarani, 2019) Penerapan model pembelajaran *discovery learning* (DL) memiliki kelebihan. Adapun beberapa kelebihan yang dimaksud antara lain: 1) menambah pengalaman belajar siswa, 2) memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih dekat dengan sumber pengetahuan selain buku, 3) meningkatkan kreativitas siswa, 4) meningkatkan rasa percaya diri pada siswa, dan 5) meningkatkan kerja sama antara siswa.

(Kristin & Rahayu, 2016) Kelebihan dalam model pembelajaran *discovery learning* (DL) yakni; siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, karena mengerahkan segenap kemampuan untuk menemukan hasil akhir. siswa memahami dengan mendalam bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukan dalam pembelajaran. Merasakan kepuasan batin atas keberhasilannya dalam belajar sehingga memicu untuk melakukan penemuan lagi. siswa yang memperoleh pengetahuan dengan penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.

Adapun kelebihan model pembelajaran *discovery learning* (DL) yakni bahwa : (1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, (2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.(3) Mendorong keterlibatan siswa belajar berpikir dan menggunakan aktif kemampuan untuk menemukan hasil akhir, (4) Menimbulkan rasa puas pada siswa yang kemudian mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat, dan (5) Melatih siswa belajar mandiri (Hidayat Rais, Gani Resyi Abdul, Patras Yuyun Elizabeth, 2022).

#### **4. Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Dalam model pembelajaran *discovery learning* (DL) juga terdapat kendala yang dihadapi siswa, yaitu membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan dengan siswa hanya menerima pembelajaran dari guru (Kristin & Rahayu, 2016).

Dalam penelitiannya (Marisyah & Sukma, 2020) menemukan beberapa kelemahan model pembelajaran *Discovery Learning*. Kelemahan tersebut tampak dalam siklus I dalam beberapa penelitiannya. Kelemahan tersebut diantaranya siswa kurang bersungguh-sungguh dalam pembelajaran, siswa masih bingung dengan pembelajaran menemukan, guru kurang memahami langkah-langkah model tersebut, serta membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran.

(Khasinah, 2021) kelemahan model pembelajaran *discovery learning* (DL) antara lain: 1). Penggunaan metode ini membutuhkan banyak waktu; 2). Penerapan metode ini membutuhkan lingkungan belajar yang kaya sumber daya; 3). Kualitas dan keterampilan siswa menentukan hasil atau efektifitas; 4). Kemampuan memahami dan mengenali konsep tidak bisa diukur hanya dari keaktifan siswa di kelas; 5). siswa sering mengalami kesulitan dalam membentuk opini, membuat prediksi, atau menarik kesimpulan; 6). Sebagian guru belum tentu mahir mengelola pembelajaran penemuan; 7). Tidak semua guru mampu memantau kegiatan belajar secara efektif.

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* (DL) juga terdapat beberapa kekurangannya yaitu 1) Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalahpahaman antara guru dengan siswa, 2) Menyita waktu banyak karena perubahan model pembelajaran 3) Menyita pekerjaan guru, 4) Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan, dan 5) Tidak berlaku untuk semua topik (Hidayat Rais, Gani Resyi Abdul, Patras Yuyun Elizabeth, 2022).

#### **5. Cara meningkatkan pembelajaran dengan model *Discovery Learning***

Adapun cara untuk meningkatkan pembelajaran *Discovery Learning*, diantaranya adalah sebagai berikut: (a) para pendidik harus berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas, (b) guru harus dapat membantu siswa mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, (c) selalu melibatkan siswa dalam pembelajaran dan topik pembahasan (d) menerapkan model pembelajaran *discovery learning* (DL) secara berkesinambungan (e) guru hendaknya menciptakan kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif (Ernawati et al., 2017)

### **C. Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* (DL) adalah model pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan peran dan partisipasi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* (DL) mengharapkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses konstruksi pengetahuan mereka melalui aktivitas-aktivitas pembelajaran seperti melakukan pengamatan, penyelidikan, proses pengumpulan data sesuai dengan materi, mengolah data atau informasi yang mereka temukan,

sehingga alur dari pembelajaran mereka terstruktur, bermakna, dan dapat bertahan lama dalam ingatan mereka. Akhir dari proses pembelajaran dari model ini yakni siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, konsep, aturan maupun teori berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri dengan menghubungkan pengetahuan awal yang telah mereka miliki dengan pengetahuan baru berdasarkan hasil penemuan mereka. Model pembelajaran *discovery learning* (DL) dapat meningkatkan kreativitas siswa dan proses berpikir kritis karena siswa yang berperan langsung dalam pencarian informasi atau pengetahuan mereka.

### Daftar Pustaka

1. Arindah, A. S. (2015). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 254-169.
2. Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1–87.
3. Aziz, R. A., Tarmedi, E., & Kusmarni, Y. (2018). *Developing Students ' Information Literature Skill Through The Application of Learning Discovery Learning Model in Social Studies Learning*. 3(1), 9–20.
4. Darmawati, D., Nawir, M., & ... (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ips siswa Kelas V Sd Inpres .... *Prosiding Seminar...*, November, 26–32. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1047%0Ahttp://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/viewFile/1047/757>
5. Druckman, D., & Ebner, N. (2018). *Discovery Learning in Management Education: Design and Case Analysis*. <https://doi.org/10.1177/1052562917720710>
6. Ernawati, R. Y., Ilmu, P., Sosial, P., Sarjana, P. P., & Malang, U. K. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning, Media Pembelajaran Power*. 11(1), 26–37.
7. Fauzi, A. R., & Atok, R. Al. (2017). *Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning*.
8. Ferdiansyah, W., & Airlanda, G. S. (2021). *Meta Analisis Efektivitas Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD*. 5, 95–108.

9. Hasma Handayani, Adelina Hasyim, R. (2013). Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 2 Merak Belantung. *Journal Hamzanwadi*, 53(9), 1–13. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/index/index>
10. Heryadi Elsyia Sulvia, Nurasih Iis, A. A. R. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 3 Juni 2022 Model Pembelajaran Discovery (Disel): Pengembangan Karakter Kedisiplinan Kurikulum Merdeka Belajar Discovery Learning (Disel) Model : Development Of Discipline Character In Mer. 11(3), 778–789.*
11. Hidayat Rais, Gani Resyi Abdul, Patras Yuyun Elizabeth, S. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Bersyukur Atas Keberagaman.* 113–123.
12. Kemendikbud Ristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*, 9–46. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/25344>
13. Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan, dan Kelemahan. *MUDARISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402–413.
14. Komang, N., Suci, A., & Sujana, I. W. (2021). *Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar.* 4, 117–126.
15. Kristin, F. (2016). *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD.* 2(April).
16. Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>
17. Kumalaratih, E. B., & Sumber Girang, S. D. N. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Tentang Mendeskripsikan Perkembangan Sistem Administrasi Wilayah Indonesia Melalui Pendekatan Discovery Learning Dengan Metode Observasi Di Kelas VI SDN 3 Sumbergirang.* 1, 111–118.
18. Lestari, D. E., Koeswanti, H. D., & Sadono, T. (2021). Penerapan Pembelajaran Daring Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 842–849. <https://doi.org/10.31004/basicedu>

v5i2.841

19. Marisyah, A., & Sukma, E. (2020). *Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli*. 4, 2189–2198.
20. Nilayuniarti, N. P., Kt, D. B., & Semara, N. (2020). *Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Tri Hita Karana*. 8(3), 445–456.
21. Ninik Indawati, Denna Delawanti Chrisyarani, D. P. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDI Lengkong Wol Kecamatan Welak Kabupaten Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2019/2020*. 4(September).
22. Nofiyanto. (2016). Efforts to Improve IPS Concept Understanding Through Discovery Learning Model Assisted by Visual Audio Learning Media in Basic School Students. *Https://Medium.Com/*, 3(3), 812–817. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
23. Nuari, R., Tanjung, S., & Lubis, W. (2021). the Effect of Discovery Learning Models and Cognitive Styles on Results of Ips Learning At Sdn 06 Ketol, Central Aceh. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 1(2), 339–356. <https://doi.org/10.53768/sijel.v1i2.26>
24. Nurul Istikomah1), Stefanus Christian Relmasira2), A. T. A. H. (2007). *Penerapan model discovery learning pada pembelajaran ips untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar*. 130–139.
25. Oktafiana Aprisiani Anggut; Rudolof Ngalu; Alfonsus Sam. (2021). Urgensi Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 47–52.
26. Permendikbud no 22 Tahun 2016. (2016). *Permendikbud Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016*. 53(9), 1689–1699.
27. Prasetyo Apri Dwi, & Abduh, M. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. 5(4), 1717–1724.
28. Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 94.
29. Rahman, R. (2022). *Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa*

*Melalui Metode Pembelajaran Discovery Dalam Pembelajaran IPS*. 8(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6358266>

30. Risaldi Yadi. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Wael Seram Bagian Barat. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(6), 743–751. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i6.3496>
31. Saptarini Dewi, Sukirman, S. (2022). The Effectiveness of the Discovery Learning Model on Students' Metacognitive. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1), 40–46. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012041>

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 6**  
**MODEL PEMBELAJARAN *QUIZ-QUIZ TRADE* (QQT)**  
**DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Nur Syahru Ramadhan*  
*Universitas Mulawarman*

### **A. Pendahuluan**

Indonesia selalu mengarah pada kemajuan di setiap era. Hal ini tercermin dari berbagai aksi politik pemerintah yang terus berlangsung. Sehubungan dengan kebijakan tersebut, pemerintah Indonesia menawarkan program wajib belajar serta pelatihan berupa beasiswa bagi masyarakat kurang mampu. Selain itu, dengan meningkatkan kualitas pendidikan, diupayakan untuk mengimplementasikan dengan baik beberapa isu yang menjadi program politik. Namun, ada pertanyaan besar dalam politik. Hal ini mengacu pada bagaimana dan kemana sebenarnya arah pendidikan saat ini di Indonesia. Tidak hanya itu, pertanyaan besarnya adalah mengapa sistem pendidikan di Indonesia terus berubah, apa urgensi perubahan pendidikan di Indonesia. Dalam hal ini, sebenarnya sistem pendidikan di Indonesia tidak boleh berubah begitu dinamis. Namun, yang terkena dampak harus dibekali dengan sistem realisasi diri yang berkualitas tinggi (Marisa, 2021).

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim meluncurkan program Merdeka Belajar yang merupakan salah satu gerakan luar biasa untuk perubahan. Program “Merdeka Belajar” sendiri menyasar semua jenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Universitas. Pembelajaran Mandiri Kemendikbud merupakan undang-undang yang memberikan kebebasan dan otonomi lembaga pendidikan, serta kebebasan dari birokratisasi, dosen dari birokrasi yang memusingkan, dan siswa keleluasaan untuk memilih bidang yang diinginkan (Sanra et al., 2022).

Inti dari kurikulum Merdeka adalah pendidikan yang berlandaskan pada hakekat pembelajaran, dimana setiap siswa memiliki bakat dan minatnya masing-masing. Tujuan merdeka belajar adalah mengurangi keterlambatan belajar secara efektif selama pandemi Covid-19. Untuk sementara, Kurikulum 2013 dapat

terus digunakan selama sekolah bersiap menerapkan kurikulum baru. Setiap satuan pendidikan secara bertahap dapat menerapkan kurikulum mandiri atas kebijaksanaannya sendiri. Gagasan ide ini didasarkan pada hakikat kebebasan berpikir, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa harus mencapai nilai atau ranking tertentu. Oleh karena itu, perlu diambil langkah-langkah positif untuk mempercepat pengembangan kemandirian belajar (Wiguna & Trisaningrat, 2022).

Kemerdekaan belajar yakni memberi kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, dan merdeka dari birokratisasi, dosen dibebaskan dari birokrasi yang berbelit serta mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bidang yang mereka sukai. Implementasi merdeka belajar kampus merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, serta menjadikan pribadi yang mandiri dan memiliki karakter yang positif (Solehudin et al., 2022)

Siswa membutuhkan keterampilan sosial untuk menyesuaikan diri dengan sekolah dan lingkungan sosial. Keberhasilan dalam belajar menuntut siswa berinteraksi secara dekat dengan guru dan teman sebaya. Selain minat umum siswa dalam interaksi sehari-hari, keterampilan sosial juga dapat berdampak signifikan pada kemampuan siswa untuk berhasil dalam lingkungan akademik. Lima bidang keterampilan sosial pada siswa sekolah dasar dan menengah adalah kerja sama, ketegasan, tanggung jawab, empati, dan pengendalian diri.

Secara umum, pembelajaran kooperatif dipandang sebagai pembelajaran yang digerakkan oleh guru, di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan serta menyediakan materi informasi yang dirancang untuk membantu siswa memecahkan masalah yang ditargetkan. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mencapai setidaknya tiga tujuan utama pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Pembelajaran kooperatif memiliki elemen mendasar yang membedakannya dari pembagian secara asal-asalan dalam kelompok (Shayakhmetova et al., 2020).

Suasana belajar yang terbentuk dari rasa saling percaya, keterbukaan, dan kelonggaran di antara anggota kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan moral, serta keterampilan yang ingin mereka kembangkan selama belajar. Dalam pembelajaran kooperatif, kelompok kecil bekerja sebagai tim untuk memecahkan masalah,



menyelesaikan tugas, atau melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya (Afian, 2013).

Pemilihan model kooperatif merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran di mana siswa bekerja sama dan bertanggung jawab atas pembelajaran orang lain dan pembelajaran mereka sendiri. Masalah sosial pembelajaran dapat diselesaikan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Penerapan model *Quiz-Quiz-Trade* (QQT) dapat memberikan solusi karena model tersebut dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi. Model *Quiz-Quiz-Trade* (QQT) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang melibatkan seluruh siswa di kelas dalam interaksi dan saling mendukung. (Fardilla et al., 2020).

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam beberapa sistem pembelajaran, oleh karena itu diperlukan kecerdasan dan keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu model pembelajaran bertujuan untuk mencapai tujuan tersebut, yaitu dengan lebih menekankan pada proses itu sendiri

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan yang menggabungkan konsep-konsep pilihan dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan warga negara yang baik. Bermain peran dapat menjadi metode pengajaran ilmu sosial kepada siswa. Mengingat tujuan dan sifat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kurikulum 2013, guru harus mampu menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga siswa mau bersekolah.

Model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja berpasangan dan saling memberi pertanyaan dan jawaban pasangan, kemudian bertukar peran dan berterima kasih. Dengan bantuan pembelajaran ini, siswa berbagi pengetahuan, mengembangkan pengetahuan, saling mengajar. dan untuk menerima umpan balik atau jawaban sehingga diharapkan siswa dapat lebih menyerap materi yang dipelajari. Evaluasi teman sebaya adalah evaluasi di mana siswa diminta untuk memikirkan dan menentukan tujuan, nilai, atau kualitas suatu produk, atau penampilan teman-temannya. Evaluasi ini memungkinkan hubungan dua arah, tatap muka dan sebaliknya, dan pergantian antara evaluator dan yang dievaluasi. Dalam penilaian ini, siswa dan sesama siswa

melakukan penilaian secara berpasangan. Ada dua nilai dalam evaluasi ini, atas nama guru (administrator) dan siswa yang menilai pasangannya (Fitri et al., 2019).

Menggali (QQT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di dalam kelas. Penerapan model pembelajaran kooperatif seperti (QQT) merupakan salah satu upaya untuk mengajarkan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang cakupannya sangat luas. Selain itu, kegiatan pembelajaran menurut (QQT) dapat menjadikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) aktif, menyenangkan dan tidak membosankan, meskipun pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdiri dari sudut pandang dan aspek ilmu sosial lainnya yang berbeda. Model *Quiz-Quiz-Trade* diperlukan agar pembelajaran sosial menjadi efektif, bermakna dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk mengasimilasi mata pelajaran dengan baik menggunakan kartu pertanyaan karena pembelajaran lebih berpusat pada siswa (Merinta & Untari, 2017).

Model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) memiliki fungsi *class building, social skill, knowledge building* dan *process learning*. dimana siswa secara aktif berkomunikasi dan berkolaborasi untuk mengembangkan keterampilan sosial. Dengan demikian, siswa dengan keterampilan tersebut nantinya dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi dengan teman di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa (Habidi, Utami Widiati, n.d.).

Adapun Model Pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) ini sudah pernah diteliti pada beberapa penelitian diantaranya. Penelitian oleh affan mengungkapkan bahwa Hasil belajar bisa meningkat dengan diterapkannya kolaborasi model pembelajaran antara (QQT) dengan team game tournament, hasil peningkatan ini sangat signifikan.,(Afian, 2013) Penerapan pembelajaran kooperatif (QQT) dan *inside-outside circle* dapat meningkatkan proses pembelajaran guru dan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada pelaksanaan siklus 2 .(Widiati & Soetjipto, 2017)

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT)**

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda-beda.

Meskipun siswa membutuhkan pembelajaran kooperatif, beberapa di antaranya adalah: Siswa dapat membangun pembelajaran yang relevan dan pembelajaran yang lebih aktif di kelas, sehingga mengurangi dominasi guru. Peran guru tidak hanya memberikan topik, tetapi juga sebagai pemandu dan pembimbing bagi pembinaan siswa (Merinta & Untari, 2017).

Menerapkan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa mencapai pemahaman mata pelajaran yang lebih aktif bekerja sama dengan anggota kelompok. Seperti disebutkan sebelumnya, pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada interaksi antar anggota kelompok yang terfokus pada pencapaian tujuan. Guru dapat menggunakan pembelajaran kooperatif untuk menjadikan kegiatan kelas lebih aktif dan berpusat pada siswa, serta mencapai hasil belajar seperti yang diharapkan. Elemen dasar dari pembelajaran kooperatif adalah

- a. Saling ketergantungan positif,
- b. Tanggung jawab pribadi,
- c. Mendorong interaksi,
- d. Pemrosesan kelompok dan
- e. Keterampilan sosial (Afian, 2013).

Model *Quiz-Quiz-Trade* (QQT) merupakan model pembelajaran dimana siswa berpartisipasi secara berpasangan, yaitu siswa mengajukan pertanyaan kepada pasangannya dan sebaliknya. Ketika siswa salah menjawab, tugas pasangannya adalah membimbing atau mengoreksinya, siswa bertukar kartu dan mengulang langkah dengan siswa lain (Widiati & Soetjipto, 2017).

Model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) memiliki beberapa fungsi khusus yaitu pembentukan kelas, kompetensi sosial, konstruksi pengetahuan, pembelajaran proses. Selain itu, dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti mendengarkan secara aktif, meminta bantuan, memeriksa pemahaman, menyemangati, menyemangati orang lain, menawarkan bantuan, mengambil tanggung jawab, berganti peran, bergiliran dan bekerja sama. Oleh karena itu, siswa dengan keterampilan tersebut nantinya dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi dengan teman di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa (Habidi, Utami Widiati, n.d.).

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT)

Model pembelajaran *quiz-quiz* (QQT) menekankan pada *sharing knowledge* siswa, membangun pengetahuan dan mengajar orang lain, sehingga siswa diharapkan lebih banyak menyerap materi (Habidi, Utami Widiati, n.d.).

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) yaitu:

- a. Guru menyiapkan satu set kartu soal untuk siswa kemudian membagikannya kepada siswa.
- b. Masukkan Kuis B.
- c. Mitra B merespons.
- d. Mitra A memuji atau membenarkan.
- e. Pasangan bertukar peran.
- f. Pasangan bertukar kartu dan saling berterima kasih. (Amali & Ibnu, 2018)

## 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT)

Keunggulan model pembelajaran *Quiz-Quiz-Trade* (QQT) adalah model ini menekankan pada *knowledge sharing*, *knowledge building* dan *student teaching*, sehingga diharapkan siswa lebih banyak menyerap materi. Model ini menekankan pada keterampilan berbicara dan model ini digunakan untuk melatih siswa yang kurang pandai dalam menyampaikan pertanyaan dan jawaban. Harapannya agar siswa mampu berkomunikasi dengan lebih baik melalui tutur kata atau mengungkapkan pendapat yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, selain itu siswa juga dapat mengembangkan keterampilan interpersonalnya.

Kekurangannya model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) ini hanya fokus pada beberapa siswa setelah menemukan pasangan dan membutuhkan ruang kelas yang luas karena dalam prakteknya siswa membentuk lingkaran sehingga membutuhkan ruang kelas yang besar. (Habidi, Utami Widiati, n.d.)

## 4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka

### a. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan pengembangan ilmu-ilmu sosial adalah untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan memahami dan menganalisis kondisi sosial masyarakat untuk memasuki masyarakat yang dinamis yang menantang kehidupan global yang selalu berubah. Dalam proses pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) bersifat sistematis, terpadu dan tertata secara menyeluruh. Salah satu tujuan dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengajarkan siswa keterampilan dasar berpikir logis dan kritis serta keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah perilaku yang harus dipelajari dan dikuasai atau dimiliki siswa karena memungkinkan individu berinteraksi untuk memperoleh tanggapan positif dan menghindari tanggapan negatif (Nada et al., 2022).

Keterampilan sosial adalah keterampilan penting bagi siswa untuk membangun dan memelihara hubungan sosial yang positif dengan teman sebaya, guru atau komunitas lainnya. Kompetensi sosial merupakan bagian dari kompetensi sosial. Kompetensi sosial terdiri dari tiga konstruk yaitu penyesuaian sosial, pencapaian sosial dan keterampilan sosial. Bagi anak-anak, keterampilan dan kemampuan sosial merupakan faktor penting dalam membangun dan mengembangkan hubungan sosial. Anak-anak yang dianggap tidak kompeten secara sosial oleh teman sebayanya mengalami kesulitan dalam membentuk hubungan yang positif dengan lingkungannya dan bahkan mungkin ditolak atau diabaikan oleh orang-orang di sekitarnya.

Mengenai soft skill yang harus dipelajari dan dikuasai siswa, menurut konsep taksonomi proses pembelajaran Bloom, harus mencakup tiga area hasil belajar; area kognitif, afektif dan psikomotorik. Tujuan pengembangan keterampilan sosial khususnya yang berkaitan dengan keterampilan sosial pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah agar siswa dapat berinteraksi dengan temannya sehingga dapat menyelesaikan tugas secara bersama-sama dan hasil yang dicapai dirasakan oleh seluruh anggotanya. Hal ini sesuai dengan kodrat manusia sebagai makhluk sosial yang sangat dipengaruhi oleh masyarakat dan kepribadiannya termasuk kemampuan rasional, response emosional, tindakan dan kreativitas, dll, yang semuanya sangat dipengaruhi oleh tempat tinggalnya. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan sosial harus menjadi salah satu tujuan pendidikan sekolah. Nilai-nilai sosial (keterampilan) sangat penting bagi siswa karena menjadi acuan untuk memperlakukan sesamanya agar dapat diterima di masyarakat. Nilai-nilai tersebut antara lain

misalnya kasih sayang, tanggung jawab, dan keharmonisan hidup (Nada et al., 2022).

Pendidik menentukan tercapai tidaknya penanaman nilai-nilai karakter tersebut kepada siswa, sehingga diperlukan peran pendidik yang mampu mengimplementasikannya dengan benar untuk mendukung nilai-nilai karakter tersebut. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi pembelajaran yang sesuai dengan nilai-nilai karakter, jika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan pembelajaran karakter maka banyak aspek diri siswa yang dihilangkan. Blended learning merupakan tonggak ampuh dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa ketika guru mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik (Rahmi et al., 2021).

Kualitas proses pembelajaran sangat ditentukan sang pengajar & siswa. Peran aktif siswa sangat diharapkan dalam seluruh mata pelajaran termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar antara lain: sejarah, ekonomi, & geografi yg dilaksanakan secara terpadu. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada sekolah dasar adalah mata pelajaran yg diberikan pada Sekolah Dasar yg mempelajari seperangkat peristiwa, fakta, konsep & generalisasi yang berkaitan menggunakan gosip sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada sekolah dasar memuat materi geografi, sejarah, sosiologi & ekonomi. Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sangat luas nir relatif bila diajarkan menggunakan memakai contoh konvensional saja namun juga memerlukan contoh pembelajaran supaya siswa gampang tahu aneka macam konsep ilmu sosial (Merinta & Untari, 2017).

#### **b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum 2013**

Pada abad ke-21, konsep belajar mengajar lebih difokuskan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator dalam proses ini. Dalam Implementasi Kurikulum 2013, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang pelaksanaan pembelajarannya menggunakan pendekatan berbasis saintifik, penambahan informasi tentang proses pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran. Berlangsung di dalam kelas akan

lebih efektif dan menyenangkan untuk dicapai. suatu kemampuan, keterampilan dan sikap, keterampilan itu diharapkan. Oleh karena itu, sebagai seorang guru perlu melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun dan mengoperasikannya secara efektif (Rafidah et al., 2019).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) saat ini harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman, guru dan siswa harus mengikuti penggunaan metode HOTS. Metode ini berguna untuk keterampilan siswa dan untuk menjawab tantangan zaman (Fauziah et al., 2022). (Adisel et al., 2022) Pencapaian Sistem Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dibantu dengan proses pembelajaran yang dirancang dalam program kurikulum 2013 dimana sistem ini menjadi acuan bagi program Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ada dua hal, yaitu pendekatan pengembangan materi pembelajaran yang selalu dikaitkan dengan lingkungan masyarakat (konteks) dalam pembelajaran, dan model pembelajaran yang disebut pendekatan saintifik.

Ada lima tahapan dalam peristiwa pembelajaran pendidikan sains, lima tahapan di antaranya adalah:

- 1) Observasi (pengamatan)
- 2) Survey (pemeriksaan/survei)
- 3) Mengumpulkan informasi (eksperimen/penelitian)
- 4) Permintaan/proses data (analisis/agregasi)
- 5) Berkomunikasi (*Communication*)

### **c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka**

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu program yang dirancang oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim. Self-directed learning merupakan penyesuaian politik yang mengembalikan esensi penilaian yang semakin dilupakan. Konsep kebebasan belajar dimaksudkan untuk mengembalikan sistem pendidikan nasional pada jantung hukum dan memberikan kebebasan kepada sekolah untuk menafsirkan kompetensi inti kurikulum dalam penilaiannya. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pada tahun 2021, pembelajaran gratis akan memberikan kebebasan dan otonomi lembaga pendidikan dan akan bebas dari birokrasi, dosen akan dibebaskan dari

birokrasi yang berantakan, dan mahasiswa akan memiliki kebebasan untuk memilih mata pelajaran pilihan mereka (Fauziah et al., 2022).

Kurikulum Merdeka Belajar diluncurkan untuk mengevaluasi penyempurnaan kurikulum 2013, yang merupakan bagian dari upaya pemerintah untuk mencetak generasi penerus yang lebih berpengalaman di berbagai bidang. Tidak bisa dipungkiri, Indonesia sudah cukup lama mengalami learning crisis. Hasil survei dan ujian PISA menunjukkan bahwa banyak anak Indonesia yang tidak dapat memahami teks sederhana atau menerapkan konsep matematika dasar. Di Indonesia terdapat perbedaan pendidikan yang mencolok antara daerah dan kelompok sosial. Hal ini kemudian diperparah dengan pandemi Covid-19 yang berlangsung selama lebih dari 2 tahun. Pemulihan dari situasi membutuhkan perubahan sistemik. Salah satunya melalui kurikulum (Wiguna & Tristaningrat, 2022).

Kajian literatur menunjukkan bahwa “merdeka belajar” terdiri dari empat program utama, antara lain penilaian USBN komprehensif, ujian nasional diganti dengan penilaian penilaian, RPP dipersingkat, dan pembagian PPDB lebih fleksibel. Untuk menerapkan pembelajaran ini strategi untuk mencapai kualitas pembelajaran yang lebih baik (Sanra et al., 2022).

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat lebih memahami inovasi RPP Prodi Mandiri yang dicanangkan Kemendikbud. Kegiatan merancang RPP dapat lebih sederhana, lebih efisien waktu, menerapkan model pembelajaran kolaboratif, dan membawa inovasi pada setiap pembelajaran dengan menyesuaikan materi pembelajaran. Pada kurikulum 2013, konsep belajar mandiri dapat digunakan untuk pembelajaran bersama, karena kurikulum ini sudah memasukkan character building.

Melalui proses yang terus berjalan, perbaikan dan perubahan karakter siswa mulai terlihat. Siswa yang terlambat yang sebelumnya disiplin hadir di kelas tepat waktu, dan siswa yang berseragam berantakan menjadi lebih tertib dan lebih baik dalam mengumpulkan tugas. Ada juga perubahan rasa tanggung jawab, seperti kelas menjadi kotor sebelum belajar membersihkan. Juga, siswa belajar lebih bertanggung jawab.



Misalnya, siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar saat belajar (Celin, 2022).

Upaya Guru Menumbuhkan Karakterisasi Disiplin dan Tanggung Jawab Melalui Kebijakan Pembelajaran Mandiri dalam Pembelajaran IPS

- 1) Menjadi Teladan Bagi Siswa
- 2) Selalu Mengutamakan Kontrak Kelas
- 3) Guru menerapkan value-inspired, interesting, dan rencana pelajaran yang berpusat pada siswa.

**d. Model Pembelajaran *Quiz-Quiz Trade* (QQT) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka**

Kegiatan model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar (SD) di mana siswa mengajukan pertanyaan pasangan, menerima pertanyaan pasangan, saling mengajar dan memuji, dan kemudian bertukar kartu untuk mengulangi proses dengan siswa lain menggunakan kartu pertanyaan. Pembelajaran di kelas menjadi aktif dan menyenangkan dengan model pembelajaran *Quiz-Quiz-Trade* karena pembelajaran sosial tidak hanya sekedar mendengarkan, menghafal dan mencatat, dan guru mengontrolnya. Siswa yang diajar dengan pembelajaran kooperatif mencapai skor yang jauh lebih tinggi pada tes kemahiran dan retensi pengetahuan daripada siswa yang diajar dengan pengajaran berbasis ceramah (Merinta & Untari, 2017).

Pembelajaran melalui model pembelajaran *Quiz-Quiz-Trade* mengajak siswa untuk bertanya dan menjawab, berbagi informasi terkait, saling mengajar dan saling memuji. model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, sehingga menimbulkan rasa kebersamaan dalam berinteraksi dan terciptanya kerjasama dalam pertukaran informasi antar sesama siswa. Tujuan dari model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) adalah untuk membangun pengetahuan dan membangun keterampilan sosial.

Model pembelajaran *quiz-quiz trade* (QQT) dilaksanakan dengan bantuan seorang guru yang memberikan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kemudian guru membagikan kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan topik. Siswa

bergantian mengajukan pertanyaan. Jika jawabannya benar, siswa diberi hadiah. Namun, jika jawabannya salah, siswa tersebut mengajari pasangannya. Kemudian siswa bertukar kartu dan berganti pasangan dengan siswa lain. Kegiatan ini memungkinkan siswa untuk sepenuhnya menyerap mata pelajaran. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan tidak repetitif, serta siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran di kelas.

### C. Kesimpulan

Model *Quiz-Quiz-Trade* (QQT) merupakan model pembelajaran dimana siswa berpartisipasi secara berpasangan, yaitu siswa mengajukan pertanyaan kepada pasangannya dan sebaliknya. Ketika siswa salah menjawab, tugas pasangannya adalah membimbing atau mengoreksinya, siswa bertukar kartu dan mengulang langkah dengan siswa lain. Model ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran. Disarankan juga untuk menggunakan model pembelajaran *Word Square* pada pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengajaran dengan model word square dapat diterapkan oleh guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maupun guru mata pelajaran lainnya karena dengan metode ini akan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar pun mening

### Daftar Pustaka

1. Adisel, Afenti, Z. Z., Natalya, L., & Melansari, O. (2022). Pembelajaran IPS Dalam Kurikulum 2013. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 5, 305–311. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3647>
2. Afian, A. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Kolaborasi Model Quiz-Quiz Trade Dan Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Keaktifan Belajar Dan Self Esteem. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 3(1), 216–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jip.v3i1.365>
3. Amali, L. N., & Ibnu, M. (2018). Meningkatkan Penguasaan Grammar Pada Perfect Tense Melalui Teknik Quiz-Quiz Trade Pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Semarang Tahun Ajaran 2018/2019 Leila. *Media Penelitian Pendidikan*, 12(2), 177–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/mpp.v12i2.3836>
4. Celin, T. (2022). Peningkatan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Melalui Kebijakan Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran

- IPS. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(3), 321–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i3.2063>
5. Fardilla, Y., Soetjipto, B. E., & Suardana, I. M. (2020). Penerapan Model Modified Find Someone Who dan Quiz-Quiz Trade untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 52. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13131>
  6. Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 89. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359>
  7. Fitri, R. A., Hanurawan, F., & Yuliati, L. (2019). Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran Kooperatif Quiz-Quiz Trade dan Peer Assessment di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(9), 1139–1144. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i9.12691>
  8. Habidi, Utami Widiati, B. E. S. (n.d.). *Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Quiz-Quiz Trade, Pendidikan Dasar IPS Pascasarjana Universitas Negeri Malang Peningkatan kualitas pembelajaran sebagai bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan yang per.* 1–14.
  9. Marisa, M. (2021). Curriculum Innovation “Independent Learning” In The Era Of Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
  10. Merinta, D. P., & Untari, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quiz-Quiz Trade Pada Pembelajaran Ips Sd. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*, 6(30), 796–802. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023727.pdf>
  11. Nada, S., Ekaprasetya, A., Salsabila, S. R., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3987–3992. <https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-8590-9341>
  12. Rafidah, Farhana, N., Ilyani, Z., Nadwa, N., & Rosli. (2019). The Implementation Of ‘Vocabulary Quiz-Quiz Trade Cards’ In The Teaching And Learning Vocabulary Among Intermediate Level Primary School Students. *International Journal of Modern*

- Languages and Applied Linguistics*, Vol. 2, No, 39–44.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24191/ijmal.v2i3.7630>
13. Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5136–5142. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1640>
  14. Sanra, R., Adisel, A., Merdiansyah, M., Gusliana, R. M., Azzarah, A. K., & Ilahi, D. R. N. (2022). Strategi Pembelajaran IPS dalam Konteks Kurikulum 2013 Edisi Revisi dengan Konsep Merdeka Belajar. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 165–171. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3413>
  15. Shayakhmetova, L., Mukharlyamova, L., Zhussupova, R., & Beisembayeva, Z. (2020). Developing Collaborative Academic Writing Skills in English in Call Classroom. *International Journal of Higher Education*, 9(8), 13. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n8p13>
  16. Solehudin, D., Priatna, T., & Zaqiyah, Q. Y. (2022). Konsep Implementasi Kurikulum Prototype. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7486–7495. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3510>
  17. Widiati, U., & Soetjipto, B. E. (2017). *The Implementation of Cooperative Learning Model Quiz-Quiz Trade and Inside-Outside Circle to Improve the Students' Communicative Skill and Learning on Social Science Lesson*. 22(4), 61–69. <https://doi.org/10.9790/0837-2204016169>
  18. Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2296>

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 7**  
**MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DALAM**  
**PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Rusmin Nuryadin*  
*SD Negeri 87 Manipi*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 Tahun 2003 Sisdiknas, 2003). Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa dalam melaksanakan proses pendidikan seorang pendidik harus mempersiapkan sebaik mungkin segala bentuk sarana, strategi dan suasana belajar yang kondusif sehingga mampu mendukung kondisi belajar dan mampu menjadikan siswa aktif sehingga seluruh potensi yang ada dalam dirinya mampu berkembang sesuai dengan tahapan usianya.

Salah satu instrumen yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum. Saat ini sekolah-sekolah dihadapkan pada transisi penerapan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Meskipun demikian secara substansial terkait dengan proses pembelajaran di kelas maka kedua kurikulum ini mengharapkan bagaimana agar pendidik mampu untuk menerapkan pembelajaran yang mampu mempersiapkan kompetensi siswa. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh (Fussalam et al., 2018) Kurikulum K13 didesain untuk menyiapkan siswa dengan berbagai kompetensi. Kompetensi yang kemudian mampu menjadikan siswa mampu menghadapi kompetisi global yang semakin berat. Kompetensi tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Selain kurikulum 2013 juga dijelaskan dalam kurikulum merdeka bahwa dengan penerapan kurikulum diharapkan dunia pendidikan memperoleh output yang mampu bersaing di dunia kerja

atau menjadi interpenur yang menghasilkan pekerjaan bagi orang lain melalui keselarasan pendidikan vokasi yang mendalam dan menyeluruh dengan dunia kerja. selain itu diharapkan pula sekolah menjadi pusat terwujudnya generasi bangsa yang memiliki karakter belajar sepanjang hayat yang berkompeten, berkarakter, dan bernilai Pancasila (Zahir & Nasser, 2022).

Kedua kurikulum tersebut, baik kurikulum 2013 maupun kurikulum 2013 mengharapkan bahwa lulusan yang diperoleh dari proses pendidikan akan menghasilkan siswa yang berkarakter dan mampu bersaing secara global. Selain itu siswa harus memiliki kemampuan berpikir kreatif, kritis dan berjiwa pancasila yang tinggi. Untuk mewujudkan hal tersebut maka sekolah harus menghadirkan kegiatan pembelajaran yang mampu mendidik siswa menjadi manusia yang berjiwa pancasila, berpikir kritis kreatif sehingga mampu menjawab tantangan zaman.

Kegiatan belajar harus memberikan pengalaman baru melalui proses berlatih sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya (Diani et al., 2016). Sedangkan menurut (Rahmah, 2013) belajar adalah pengembangan kompetensi keterampilan dan pengetahuan yang dilakukan seseorang melalui aktivitas tertentu. Belajar merupakan aktivitas dua arah antara guru, siswa serta sumber pembelajaran dalam lingkungan dan situasi belajar tertentu. (Maryani, 2015). Oleh karena itu kegiatan pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman baru, serta berdampak pada peningkatan kemampuan pengetahuan, sikap dan keterampilan dari siswa.

Untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, maka diperlukan kemampuan seorang guru mampu mendesain pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sebagaimana diamanatkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa Seorang guru dan tenaga kependidikan harus mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Pembelajaran yang menyenangkan adalah kondisi pembelajaran yang mampu menjadikan waktu belajar siswa benar-benar tercurahkan untuk kegiatan belajar karena kondisi yang tercipta memberikan motivasi yang tinggi bagi siswa. (Rahmah, 2013). Dengan demikian pembelajaran yang menyenangkan merupakan kompetensi yang dimiliki oleh seorang pendidik dalam mengelola proses pembelajaran menarik minat dan perhatian siswa sehingga waktu belajar siswa tersebut benar-benar dimanfaatkan untuk aktivitas pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran yang menyenangkan diperoleh dari proses pembelajaran yang mampu menjadikan siswa baik secara fisik maupun mental terlibat dalam proses pembelajaran tersebut sebagaimana dalam Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Dari uraian tersebut dapat dipahami bahwa seorang guru dalam mengelola proses pembelajaran harus mampu memberikan situasi yang interaktif yaitu situasi dimana terjadinya hubungan timbal balik antara siswa dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Supardi Kepala Negeri & Cepogo, 2018). Guru yang Inspiratif yaitu guru yang mampu memaksimalkan kemampuan siswanya untuk berpikir kreatif, mengubah paradigma siswa yang eksklusif menjadi siswa yang berpikir inklusif. (Slameto, 2015). Guru juga harus mampu menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas, seorang guru harus mampu menerapkan proses pembelajaran yang kreatif, menyenangkan menantang dan memberikan dampak terhadap perkembangan akademik siswa tersebut disemua mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa. Salah satu mata pelajaran yang menjadi mata pelajaran wajib dalam pembelajaran Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagaimana termuat dalam permendikbud nomor 67 tahun 2013 tentang mata pelajaran yang wajib diajarkan di jenjang Sekolah Dasar (SD). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkatan/ jenjang sekolah dasar menjadikan interaksi antar manusia sebagai objek kajian utamanya serta bagaimana mengembangkan kemampuan tersebut. Ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dikembangkan dalam mata pelajaran ini diupayakan agar dapat mencapai keseimbangan dan keserasian dalam kehidupan masyarakat. (Syaodih, 2007). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di di Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar (SD) menelaah berbagai peristiwa, fakta, konsep dan hal-hal yang bersifat umum berhubungan dengan kondisi sosial yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. (Rosmanah, 2019). Sedangkan Menurut Astuti dalam (Farida et al., 2017) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berpedoman pada kegiatan yang menjadikan siswa baik secara

perorangan maupun berkelompok aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran berupa mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara menyeluruh dan dapat dipertanggung jawabkan. Dari beberapa penjelasan tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di atas, seorang guru perlu menerapkan proses pembelajaran yang dinamis, kontekstual, kreatif serta inovatif dalam mengajarkan materi-materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Seorang pendidik yang menginginkan kualitas pembelajaran yang maksimal harus mampu mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memberikan dampak atau perubahan terhadap kemampuan akademik siswa. Dalam penentuan suatu model mengajar, sebaiknya memperhatikan realitas yang ada dan kondisi kelas yang dihadapi, serta bagaimana cara pandang kehidupan sebagai hasil dari proses kerjasama dilakukan antara guru dan siswa (Makur et al., 2018). Salah satu model pembelajaran yang dapat di diterapkan oleh pendidik adalah model pembelajaran kooperatif. Dengan menerapkan metode kooperatif siswa akan semakin aktif, terlatih untuk bersosialisasi, dan pembelajaran lebih interaktif (Ali, 2021). Selain itu pembelajaran kooperatif juga dapat menjadikan siswa lebih kreatif dan inovatif sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dialaminya (Nugroho & Edi, 2009).

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah model pembelajaran *scramble*. Menurut Huda dalam (Makur et al., 2018) Kecepatan berpikir siswa dapat dilatih dan ditingkatkan dengan model pembelajaran *scramble* yang merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Hesti dalam (Sodiqin, 2015) model pembelajaran *scramble* adalah sebuah model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyelesaikan latihan soal yang dalam proses pengerjaannya dapat dilakukan dengan kerjasama antar anggota kelompok dimana setiap kelompok dituntut untuk berfikir kritis sehingga dapat dengan mudah mencari penyelesaian masalah dalam soal yang diberikan.

Perkembangan penelitian terkait dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat dilihat pada beberapa penelitian berikut; penelitian yang dilakukan oleh (Rahmaniati et al., 2018) dalam penelitian ini peneliti ingin melihat bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *scramble* berbantuan wayang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN Palangkaraya. Hasil penelitiannya menunjukkan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial



(IPS) dengan kriteria baik. Kemudian ada peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan menerapkan model pembelajaran ini. Penelitian yang dilakukan oleh (Kartila, 2019) dalam penelitiannya peneliti memfokuskan untuk melihat bagaimana penerapan model pembelajaran *scramble* di kelas di Sekolah Dasar (SD) Datok Sulaeman Palopo kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu peneliti juga ingin melihat bagaimana minat belajar siswa ketika model pembelajaran ini diterapkan. Adapun hasil penelitian dari penelitian tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* memberikan pengaruh positif kepada siswa terhadap aktivitas belajar mereka. Selain itu minat belajar siswa juga meningkat yang ditandai dengan perasaan senang siswa mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran ini menurut penulis adalah adanya faktor teknis berupa kesediaan sarana dan prasarana serta dari faktor non teknis yaitu kompetensi pendidik dan keadaan dari siswa yang mempengaruhi penerapan model pembelajaran *scramble* tersebut.

Selain dari kedua penelitian di atas perkembangan terhadap penerapan model pembelajaran *scramble* ini dapat dilihat di beberapa tahun setelahnya. Pada tahun 2020 dilakukan penelitian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* oleh (Sala, 2020) dalam penelitiannya Sala ingin meneliti bagaimana penerapan model pembelajaran *scramble* di SMPK Jos Soedarso Ende, Kemudian bagaimana prestasi belajar setelah model pembelajaran ini diterapkan. Adapun hasil penelitiannya adalah penerapan model pembelajaran *scramble* dalam setiap siklus mengalami peningkatan signifikan dari kurang baik menjadi sangat baik. Selain itu dalam hal prestasi belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan seiring dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *scramble* ini. Peningkatan prestasi belajar itu dapat dilihat pada ketuntasan belajar siswa yang mencapai 100% pada siklus II dari penelitian ini.

Penelitian di tahun 2021 yang dilakukan oleh (Piliang & Info, 2021) dalam penelitiannya peneliti ingin mengkaji tentang pengaruh *make a match* dan model pembelajaran *scramble* terhadap hasil belajar siswa di MTs Pembina Maligas Bayu. dari hasil penelitiannya Hasil penelitian mengungkapkan bahwa model pembelajaran *make a match* and model pembelajaran *scramble* berpengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Namun demikian dari hasil

pengolahan datanya ditemukan bahwa peningkatan nilai hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *make a match* lebih besar dibandingkan dengan model pembelajaran *scramble*. Kemudian dalam penelitian ini juga merekomendasikan agar model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran *scramble* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi sistem ekskresi.

Kemudian penelitian terbaru terkait model pembelajaran *scramble* yaitu pada tahun 2022 adalah penelitian yang dilakukan oleh (Susi Rosanti, Iskanda Zulkarnain, 2022) dalam penelitian ini ingin mengkaji tentang pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *scramble* terhadap prestasi belajar siswa dalam belajar kosa kata siswa kelas VIII SMP Al Washliyah 8 Medan. Dari hasil penelitian yang diperoleh setelah menerapkan desain eksperimen dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *scramble* terhadap prestasi belajar siswa dalam belajar kosa kata siswa kelas VIII SMP Al Washliyah 8 Medan.

Dari beberapa penelitian di atas dapat kita lihat perkembangan dari penerapan model pembelajaran *scramble* dari tahun ke tahun. Model pembelajaran ini diujicobakan di berbagai mata pelajaran atau di berbagai materi yang berbeda dalam mata pelajaran yang sama. Model pembelajaran ini juga telah diterapkan di berbagai tingkatan kelas atau bahkan jenjang pendidikan baik sekolah dasar maupun sekolah lanjutan. Model pembelajaran ini juga di kolaborasikan dengan model-model pembelajaran yang dengan tujuan membandingkan model tersebut atau saling melengkapi dalam penerapannya di kelas. Secara umum penerapan model pembelajaran *scramble* ini memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar, prestasi belajar, aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa.

Model pembelajaran *scramble* sangat penting diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini senada dengan apa hasil penelitian (Siti Anisah & Syafitra, 2022) yaitu setelah siswa mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *scramble* maka siswa mengalami peningkatan hasil belajar. Selain hasil belajar model pembelajaran *scramble* juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Wuryanti, 2022) menjelaskan bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa Kelas VI MIS Attaqwa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memperlihatkan hasil bahwa dengan menerapkan model

pembelajaran *scramble* prestasi belajar siswa dapat meningkat. Selain hasil belajar dan prestasi belajar, model pembelajaran *scramble* juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sebagaimana hasil penelitian (Fikra Nugraha, 2017) menjelaskan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *scramble* pada mata pelajaran sosiologi di kelas XI Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri Makassar, maka keaktifan siswa meningkat hal tersebut dapat terlihat setelah penerapan model pembelajaran ini dalam beberapa siklus.

Dari berbagai penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble* sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal tersebut tampak dari hasil-hasil penelitian di atas yang menjelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran tersebut, maka aktifitas, kreatifitas, hasil belajar dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat meningkat. Selain itu, model pembelajaran *scramble* tidak hanya cocok untuk diterapkan untuk tingkat Sekolah Dasar. Namun demikian, berdasarkan penelitian-penelitian di atas dan beberapa penelitian lainnya menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* ini juga cocok untuk diterapkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau mata pelajaran yang merupakan cabang dari ilmu sosial misalnya sosiologi.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Scramble***

Istilah *scramble* berasal dari bahasa Inggris yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perebutan, pertarungan, perjuangan. Model pembelajaran *scramble* adalah pembelajaran secara berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal. Model pembelajaran *scramble* merupakan metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada. Model pembelajaran *scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Menurut Shoimin dalam (Pasani et al., 2018) model pembelajaran *scramble* adalah sebuah model pembelajaran yang

membuat siswa memperoleh pemecahan masalah serta jawaban dengan cara menyerahkan lembaran soal dan lembaran jawaban dimana lembaran jawaban tersebut telah dilengkapi dengan pilihan jawaban yang disediakan. Dengan model ini diperlukan kolaborasi antar anggota kelompok untuk saling membantu lebih mudah menyelesaikan soal.

Menurut Novita Sari dalam (Sukerti & Pudjawan, 2020) model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menekankan pada kerjasama siswa dalam pembelajaran melalui metode menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan jawaban berupa huruf, kata, atau kalimat yang diacak sehingga menjadi kata, kalimat yang lengkap dan bermakna. , atau paragraf. Sehingga siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran di kelas, untuk dapat mengurutkan kata-kata pada kunci jawaban menjadi kata-kata yang logis.

Model pembelajaran *scramble* dapat didefinisikan sebagai latihan soal dengan menggunakan kartu dimana jawabannya di acak huruf, atau susunan katanya setelah itu dirancang atau disusun oleh siswa agar menjadi kata atau susunan kalimat yang tepat. (Tanjung, 2020). Menurut Hesti Damayanti dalam (Artiningsih et al., 2019) model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang membutuhkan kerjasama dalam mengerjakan soal latihan sebagai penekanan dengan berpikir kritis sehingga pemecahan masalah dapat dengan mudah dicari.

Menurut Istarani dalam (Lestari et al., 2021) mengemukakan pengertian model pembelajaran *scramble* yaitu model pembelajaran yang menyajikan materi ajar melalui penyampaian soal atau pernyataan yang belum lengkap, sehingga siswa terpanggil untuk melengkapi pernyataan yang merupakan penerapan dari penggunaan model pembelajaran *scramble*. Jadi, dalam menggunakan model pembelajaran *scramble* terdapat dua komponen yang sangat penting yaitu soal atau pernyataan yang belum lengkap yaitu siswa diminta untuk melengkapi pernyataan tersebut agar sempurna, dan yang kedua adalah menyiapkan kata atau kalimat yang dapat melengkapi pertanyaan tersebut. atau pernyataan sehingga sempurna.

Menurut Bahri Jamarah dalam (Sari, 2018) Sesuai dengan sifat jawabannya model pembelajaran *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk yakni:

- a. *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna misalnya: alphera = pelajar, ktar sort = struktur.
- b. *Scramble* kalimat : yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya: komme-Ich-aus-Bandung = Ich komme aus Bandung.
- c. *Scramble* wacana : yakni sebuah permainan menyusun wacana logis berdasarkan kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis, bermakna.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa hakikat dari model pembelajaran *scramble* adalah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerjasama dalam memecahkan masalah atau mencari solusi dari lembaran soal yang diberikan guru kepada siswa. model pembelajaran ini melatih siswa untuk berpikir kreatif, kritis dan sekaligus melatih kecepatan berpikir siswa. Model pembelajaran ini diterapkan dengan cara memberikan soal kepada siswa sekaligus jawaban yang teracak, baik teracak secara kata maupun teracak secara kalimat. model pembelajaran *scramble* memiliki tiga variasi berdasarkan jawabannya yaitu *scramble* kata, *scramble* kalimat dan *scramble* wacana.

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Scramble*

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *scramble* sebagaimana dikemukakan oleh Shoimin dalam (Pisani et al., 2018) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyediakan media serta bahan yang diperlukan setiap kelompok berupa kartu soal dan kartu jawaban yang diacak.
- b. Kelompok yang telah dibagi duduk sesuai aturan.
- c. Tiap-tiap kelompok berdiskusi dalam menyelesaikan soal dan memilih kartu soal untuk jawaban yang sesuai.
- d. Guru melaksanakan diskusi kelas untuk mengkaji serta menyimak pertanggung jawaban dari kelompok.
- e. Menganalisis dan membandingkan jawaban yang logis serta tepat.

Sedangkan menurut Miftahul Huda dalam (Diani et al., 2016) langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *scramble* adalah sebagai berikut:

- a. Pendidik menyajikan materi sesuai topik. Misalnya pendidik menyajikan materi pelajaran tentang “Tata Surya”.

- b. Setelah selesai menjelaskan tentang Tata Surya, pendidik membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
- c. Pendidik member durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- d. Peserta mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan pendidik.
- e. Pendidik mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
- f. Jika waktu pengerjaan sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada pendidik. Dalam hal ini baik siswa yang selesai maupun belum selesai harus mengumpulkan jawaban.
- g. Pendidik melakukan penilaian, penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang bisa siswa kerjakan dengan benar.
- h. Pendidik memberikan apresiasi terhadap siswa yang berhasil, dan memberikan semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil berhasil menjawab dengan cepat dan benar

Selain itu menurut Yustisia dalam (Rahmayanti et al., 2021) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran *scramble* antara lain:

- a. Membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran dalam bentuk kartu soal
- b. Membuat kartu jawaban yang diacak hurufnya
- c. Guru menyampaikan materi pembelajaran
- d. Guru memberikan lembar kerja di setiap kelompok
- e. Siswa menyusun huruf-huruf pada kolom sehingga menjadi kata kunci jawaban.

Menurut Adapun sintaks dalam proses pembelajarannya menurut Said. dkk dalam (Rosmanah, 2019) adalah sebagai berikut:

- a. Fase 1 Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
- b. Fase 2 Menyajikan Informasi
- c. Fase 3 Mengorganisir siswa kedalam kelompok-kelompok belajar
- d. Fase 4 Membimbing pelatihan
- e. Fase 5 Mengevaluasi
- f. Fase 6 Memberikan Penghargaan

Berdasarkan uraian di atas, maka menurut penulis tahapan pelaksanaan model pembelajaran *scramble* adalah:

- a. Tahap persiapan
  - 1) Guru mempersiapkan pertanyaan dalam bentuk kartu sesuai dengan materi yang akan diajarkan
  - 2) Guru mempersiapkan jawaban dari soal yang telah disiapkan dalam bentuk kartu. Jawaban yang disiapkan huruf atau katanya di acak
- b. Tahap pelaksanaan
  - 1) Guru menyajikan materi yang telah disiapkan sebelumnya
  - 2) Setelah siswa menyimak materi, guru membagikan kepada setiap siswa kartu soal dan kartu jawaban yang sudah teracak sebelumnya
  - 3) Siswa secara berkelompok berdiskusi dan menyusun huruf atau kata yang diberikan guru menjadi kata atau kalimat yang benar agar bisa menjadi jawaban yang diinginkan
  - 4) Siswa mengerjakan latihan sesuai dengan durasi waktu yang ditentukan oleh guru
  - 5) Guru mengecek hasil pekerjaan siswa dan mengingatkan tentang durasi pengerjaan soal yang telah disepakati sebelumnya
  - 6) Setelah waktu yang ditentukan berakhir guru memeriksa pekerjaan setiap kelompok
  - 7) Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang benar dalam menjawab dan memberi semangat kepada siswa yang berhasil
  - 8) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang kegiatan yang pembelajaran yang telah dilaksanakan

### **3. Kelebihan Model Pembelajaran *Scramble***

Adapun kelebihan model pembelajaran *scramble* menurut Shoimin dalam (Rosmanah, 2019) adalah sebagai berikut:

- a. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
- b. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain.
- c. Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih keterampilan tertentu model pembelajaran *scramble* juga memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
- d. Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
- e. Sifat kooperatif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.

Selain Shoimin, Istarani dalam (Tanjung, 2020) mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran *scramble* adalah:

- a. Dapat mempermudah siswa dalam menguasai bahan ajar, sebab siswa hanya melengkapi suatu pertanyaan dimana jawabannya sudah dipisahkan hanya saja siswa tinggal mencocokkannya.
- b. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, sebab dengan merujuk pada kertas kerja yang telah ditentukan siswa akan mempelajarinya secara seksama.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dilengkapi dengan kertas kerja yang telah dipersiapkan sebelumnya.
- d. Melatih siswa untuk berpikir secara kritis, sebab tanpa adanya pikiran yang kritis, siswa tidak akan mampu melengkapi pertanyaan sesuai yang diinginkan.

Senada dengan peneliti di atas, Huda dalam (Pasani et al., 2018) menjelaskan kelebihan dari model pembelajaran *scramble* adalah:

- a. Melatih berpikir tepat dan cepat;
- b. Mendorong belajar menyelesaikan soal dengan jawaban random;
- c. Membiasakan siswa disiplin.

Kelebihan model pembelajaran *scramble* juga diungkapkan oleh Aiska dan Supriyono dalam (Rahmayanti et al., 2021) adalah sebagai berikut:

- a. Tanggung jawab masing-masing anggota kelompok sama yakni bersama menyelesaikan suatu misi tanpa terdapat seorang pun yang pasif,
- b. Model pembelajaran *scramble* ialah model pembelajaran yang mengajak siswa belajar dengan bermain,
- c. Siswa akan terdorong motivasinya agar dapat belajar sebab dalam model pembelajaran ini bersama berkompetisi antar kelompok sehingga menjadi menyenangkan sekaligus menarik minat siswa,
- d. Pembelajaran yang diberikan melalui metode permainan umumnya mengesankan serta sulit dilupakan,
- e. Model pembelajaran *scramble* bisa meningkatkan solidaritas siswa dalam tiap kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *scramble* adalah:



- a. Melatih tanggung jawab, karena setiap siswa/ kelompok diberikan tugas yang harus mereka selesaikan
- b. Melatih kemampuan berpikir cepat, karena dengan model ini siswa atau kelompok diberikan durasi tertentu untuk menyusun jawaban dengan tepat sesuai dengan batas waktu yang ditentukan
- c. Melatih kerjasama kelompok, karena model pembelajaran dilaksanakan dalam situasi siswa berkelompok, demikian pula tugas yang diberikan dikerjakan secara berkelompok
- d. Menerapkan konsep bermain sambil belajar karena jawaban yang dicari telah disediakan hanya saja susunannya teracak sehingga suasana pembelajaran yang terjadi seakan-akan siswa bermain tetapi siswa juga tetap bertanggung jawab menyelesaikan tugasnya
- e. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan model pembelajaran ini mendorong siswa untuk jadi yang terbaik, tercepat, terdepan dan menghasilkan pekerjaan yang paling benar
- f. Mempermudah siswa dalam menyelesaikan pekerjaan karena jawaban telah disiapkan
- g. Mempermudah guru dalam menyajikan materi karena guru dapat fokus memberikan materi sesuai dengan lembar kerja yang akan siswa kerjakan setelah penjelasan guru selesai
- h. Meningkatkan solidaritas karena dengan model ini siswa bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang sama secepat mungkin sehingga jika ada teman kelompok yang kesulitan tentu teman yang lain dalam kelompok tersebut akan saling membantu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
- i. Materi yang diterima mudah diingat dan akan bertahan lama dalam ingatan siswa karena model pembelajaran yang dikemas seakan model permainan tentu akan memberi kesan yang lebih mendalam untuk siswa
- j. Melatih kedisiplinan karena siswa harus menyelesaikan tugas tepat waktu atau bahkan lebih cepat dari waktu yang ditentukan artinya siswa tidak boleh terlambat dalam menyelesaikan tugasnya.

#### 4. Kekurangan Model Pembelajaran *Scramble*

Selain kelebihan yang dimiliki, model pembelajaran *scramble* juga memiliki beberapa kelemahan/ kekurangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli atau peneliti. Diantaranya yang

dikemukakan oleh Shoimin dalam (Pasani et al., 2018) bahwa kelemahan dari model pembelajaran *scramble* adalah:

- a. Sulit dalam perencanaannya;
- b. Memerlukan waktu yang panjang;
- c. Pembelajaran sulit diimplementasikan guru jika standar keberhasilan tergantung pada kecakapan penguasaan materi;
- d. Menimbulkan suara gaduh dalam kelas

Menurut Miftahul Huda dalam (Sodiqin, 2015) kelemahan model pembelajaran *scramble* yaitu:

- a. Siswa bisa saja mencontek jawaban temannya
- b. Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif;
- c. Siswa menerima bahan mentah yang hanya perlu diolah dengan baik

Menurut Istarani dalam (Tanjung, 2020) berpendapat kelemahan model pembelajaran *scramble* adalah:

- a. Akan sulit bagi guru bila materi yang disampaikan pengenalan awal.
- b. Sulit bagi guru yang kurang paham tentang kisi-kisi pembuatan soal dengan model pembelajaran *scramble*.
- c. Ditemukan adanya ketidakcocokan antara pernyataan dengan kelengkapan kata jawaban.
- d. Siswa merasa model ini bukan belajar, tetapi sekedar bermain-main.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari model pembelajaran *scramble* adalah:

- a. Sulit diterapkan untuk materi awal ketika konsep siswa belum terbangun dengan baik pada sebuah materi
- b. Dapat memberikan kesulitan tersendiri kepada guru yang tidak terbiasa menyusun soal dengan format yang diinginkan dalam model pembelajaran *scramble*.
- c. Ditemukannya fakta bahwa ada ketidakcocokan antara soal dan jawaban
- d. Siswa hanya menganggap bahwa kegiatan ini bukan belajar sungguh-sungguh tapi sekedar belajar sambil bermain yang terkadang justru membuat konsep tidak tertanam dengan baik
- e. Memerlukan waktu yang panjang dalam membuat media pembelajarannya
- f. Menimbulkan suara yang berisik di dalam kelas karena siswa bermain untuk menemukan jawaban hal ini dapat mengganggu kelas yang berdekatan

## **5. Solusi untuk mengatasi kekurangan dalam model pembelajaran *scramble***

Dari kelemahan yang di dapatkan dalam model pembelajaran *scramble* maka solusi yang ditawarkan untuk mengatasi kelemahan dari model pembelajaran ini, diantaranya:

- a. Pendidik harus tegas dalam pengelolaan waktu. Pemberian waktu selama pengerjaan tugas harus tepat. Hal ini agar siswa menjadi disiplin.
- b. Pemberian apresiasi atau penghargaan bagi siswa tidak harus selalu dengan memberikan barang. Akan tetapi, dapat memberikan pujian atas keberhasilan siswa. Selain itu, pendidik dapat memberikan poin atau bintang pencapaian yang dikumpulkan siswa dan dapat ditukar di akhir semester untuk mendapat hadiah. Ini dapat menjadi motivasi untuk siswa untuk bersungguh-sungguh.
- c. Pendidik menyiapkan beberapa alternatif untuk kejadian yang diluar dugaan. Pada saat merencanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *scramble* pendidik perlu menyiapkan persiapan cadangan sehingga tidak akan mengganggu pembelajaran.
- d. Pendidik mengawasi setiap aktivitas siswa dan selalu menanamkan kejujuran setiap mengerjakan tugas,
- d. Memadukan beberapa metode lain untuk memunculkan kreativitas siswa.

Dari solusi di atas, dapat dipahami bahwa peran guru dalam mengelola pembelajaran yaitu mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai dengan akhir kegiatan pembelajaran sangatlah penting dalam memperhatikan hal-hal teknis terkait pelaksanaan model pembelajaran ini.

## **6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan disiplin ilmu yang memadukan materi secara terpadu dari berbagai disiplin ilmu sosial. Integrasi ini memberikan materi yang saling terkait antara satu disiplin ilmu dengan disiplin lainnya. Disiplin yang dicakup oleh Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meliputi: sosiologi, antropologi, ekonomi, sejarah dan geografi. (Rosmanah, 2019). Wahyu dalam (Rosmanah, 2019) menjelaskan bahwa dalam UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 menegaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bahan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang antara lain mencakup ilmu

bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat’

Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mengembangkan konsep berpikir berdasarkan situasi sosial yang nyata di mana siswa hidup, sehingga dengan memberikan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab atas dirinya, bangsa dan negara. (Sari, 2018, p. 6) Menurut *National Council for the Social Studies* (NCSS), mempelajari humaniora dan sains sebagai Program Studi Terpadu meningkatkan kemampuan seseorang. Pendekatan ini juga dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di sekolah, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipelajari melalui mata pelajaran seperti Antropologi, Arkeologi, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Hukum, Filsafat, Ilmu Politik, Psikologi, Agama, Sosiologi dan materi yang sesuai dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Humaniora.

Hadi Susanto dalam (Rahmaniati et al., 2018) berpendapat: “Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki empat tujuan, yaitu: pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Pertama, pengetahuan, sebagai tujuan utama pendidikan sosiologi, adalah membantu siswa memahami diri dan lingkungannya, Termasuk Geografi, Sejarah, Politik, Ekonomi dan Sosiologi Psikologis Kedua keterampilan tersebut, yang meliputi kemampuan berpikir. Ketiga, mencakup perilaku intelektual. Empat nilai, yaitu nilai sosial yang tertanam, meliputi nilai kepercayaan, nilai ekonomi, hubungan antar negara, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.

Menurut Mukmin dalam (Herry Porda, 2016) Pengembangan kurikulum bergantung pada penyertaan praktik pendidikan reguler seperti perencanaan, pembelajaran, dan evaluasi. Saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada transisi kurikulum antara kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Sebagai seorang pendidik perlu memahami bagaimana pelaksanaan setiap mata pelajaran dalam kurikulum tersebut. Salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan objek kajian adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bagaimana penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) perlu direstrukturisasi agar berjalan sinergis dengan kurikulum 2013. Inti dari mata kuliah tahun 2013 adalah melihat siswa didik secara holistik (kemanusiaan) untuk bertindak dan bernalar seperti kehidupan nyata Sebenarnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan adalah Perkenalkan siswa pada semua kekuatan alam keberadaan manusia Membimbing warga untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan Paling tinggi, meski pendidikan sedang menghadapi tiga perubahan besar Yaitu: globalisasi/internasionalisasi, nasionalisasi dan lokalisasi. Siswa yang belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang sebagai warga negaranya, sehingga sekolah perlu mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap.(Herry Porda, 2016)

Sedangkan dalam kurikulum merdeka mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)disatukan atau diintegrasikan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dikenal dengan IPAS. Dilansir dalam pada Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Harapan ini tentunya memberikan tantangan tersendiri bagi pendidik untuk mampu meramu kegiatan pembelajaran sedemikian rupa agar mampu mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ke dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

### **C. Kesimpulan**

Model pembelajaran *scramble* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Model pembelajaran ini sebagaimana model-model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Seorang guru perlu memahami betul karakteristik anak didik serta karakteristik model pembelajaran yang diterapkan dalam satu pertemuan pembelajaran. Model pembelajaran ini memberikan kemampuan kepada siswa untuk berpikir cepat dan bekerja sama dalam. Model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal tersebut dibuktikan dengan adanya beberapa penelitian yang menerapkan model pembelajaran *scramble* dan ternyata memberikan hasil positif

kepada siswa. Sebagai seorang pendidik harus mampu mengatasi kondisi peralihan kurikulum seperti yang terjadi saat ini dunia pendidikan berada diantara 2 kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka.

### Daftar Pustaka

1. Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264.
2. Artiningsih, S., Riyanto, Y., & -, H. (2019). Influence of Learning Model Type Cooperative Scramble with Picture Media on Motivation and Student's Learning Outcomes of IPS Class 2 SDN 2 Tropodo. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(7), p9174. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.07.2019.p9174>
3. Diani, R., Yuberti, Y., & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video Terhadap Hasil Belajar Fisika siswa Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 265–275. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.126>
4. Farida, U., Agustini, F., & Wakhyudin, H. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Scramble Berbasis Kontekstual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri Kebondalem 01 Batang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 192. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11840>
5. Fikra Nugraha, A. O. T. A. (2017). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Makassar. *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 4(3), 46–51.
6. Fussalam, Y. E., Ingggris, P. B., Muhammadiyah, S., & Bungo, M. (2018). Implementasi Kurikulum 2013 (K13) Smp Negeri 2 Sarolangun. *Jurnal Muara Pendidikan*, 3(1), 45–55. <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/mp/article/view/49>
7. Herry Porda. (2016). *Me w acanak an P endidik an IPS*.
8. Kartila, K. (2019). Peranan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iii Sd Islam Datok Sulaiman Palopo. *Journal of Teaching Dan Learning Research*, 1(1). <https://doi.org/10.24256/jtlr.v1i1.584>

9. Lestari, D., Bungana, R., & Siman, S. (2021). The Influence of Scramble Learning Models and Motivation Learning on the Results of Citizenship Education Class V SD Students State 101766 Bandar Setia. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 4(1), 288–304. <https://doi.org/10.33258/birle.v4i1.1603>
10. Makur, A. P., Prahmana, R. C. I., & Gunur, B. (2018). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Peserta Osk Write. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 23–32.
11. Maryani, D. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18–24.
12. Nugroho, U., & Edi, S. S. (2009). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berorientasi Keterampilan Proses 1 2 2. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 5, 5(2009), 108–112. <http://journal.unnes.ac.id>
13. Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Membina Karakter Tanggung Jawab Dan Disiplin Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 178–188. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5682>
14. Piliang, F. M., & Info, A. (2021). *the Effect of Make a Match and Scramble*. 10(1), 48–54.
15. Rahmah, N. (2013). *Belajar Bermakna Ausubel. Vol 1*(No. 1), 43–48.
16. Rahmaniati, R., Bulkani, B., & Pujianti, F. (2018). Model Pembelajaran Scramble Menggunakan Media Wayang Pahlawan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips siswa Kelas V-a Sdn 1 Sabaru Palangka Raya. *Anterior Jurnal*, 17(2), 79–85. <https://doi.org/10.33084/anterior.v17i2.2>
17. Rahmayanti, H., Abdul, H., & Fajar. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal Of Education*, 1(1), 264–276. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/viewFile/26047/13158>
18. Rosmanah, A. (2019). *Pentingnya Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Visual Dalam Pembelajaran Ips Di*. 706–712.
19. Sala, G. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPS siswa Kelas VIII B SMPK Jos Soedarso Ende. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 47–55. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i1.345>

20. Sari, P. I. (2018). Perbandingan Penggunaan Model Pembelajaran Scramble Dan Probing Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ix Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 6 Kota Jambi. *Istoria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(1), 114. <https://doi.org/10.33087/istoria.v2i1.23>
21. Siti Anisah, A., & Syafitra, Z. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Scramble pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *JJurnal PGMI UNIGA Jurnal PGMI UNIGA Fakultas Pendidikan Islam Dan Keguruan Universitas Garut*, 1(01), 9–19. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v3i2.6253>
22. Slameto, S. (2015). Pembelajaran Berbasis Riset Mewujudkan Pembelajaran Yang Inspiratif. *Satya Widya*, 31(2), 102. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i2.p102-112>
23. Supardi Kepala Negeri, A. S., & Cepogo, G. (2018). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1–25.
24. Susi Rosanti, Iskanda Zulkarnain, L. A. R. (2022). The Effect of Scramble Method On Students Achievement In Learning Vocabulary. *TEXCELLENCE Journal of English and English Education Volume 2 | Number 1 | June | 2022 P-ISSN:*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i1.886>
25. Syaodih, E. (2007). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Educare*, 5(1), 1–25.
26. Tanjung, R. T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V Sd Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia. *Forum Pedagogik*, 11(1), 132–148. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2606>
27. UU No. 20 Tahun 2003 Sisdiknas. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. In *Demographic Research* (Vol. 49, Issue 0, pp. 1-33 : 29 pag texts + endnotes, appendix, referen).
28. Wuryanti, S. (2022). Penerapan Teknik Pembelajaran Scramble untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VI MIS At-Taqwa Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 92–97. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i2.125>
29. Zahir, A., & Nasser, R. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Jenjang SD Kabupaten Luwu Timur*. 2(2), 1–8.



**CHAPTER 8**  
**MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING***  
**(PJBL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN**  
**SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Sri Wahsphina Sahmar*  
*UPTD SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kabupaten Takalar*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah upaya sadar manusia untuk membuat perubahan dan perkembangan agar hidupnya menjadi lebih baik dalam artian menjadi lebih maju. Pendidikan adalah unsur yang tidak dapat dipisahkan dari manusia. Di mana pun dan kapan pun di dunia ini selalu terdapat pendidikan. Sehingga pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, merupakan tujuan yang menginginkan tercapainya peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia melalui peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan dengan baik di setiap jenjang pendidikan yang ada di Indonesia. Jenjang pendidikan formal yang ada di Indonesia terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Menurut (Alifah, 2021) pendidikan menjadi hal penting bagi siswa agar dapat menata masa depannya. Sehingga meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar sangatlah penting untuk keberlangsungan pendidikan siswa di jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini juga sejalan dengan pendapat (Widyantoko, 2020) yang menyatakan bahwa pembangunan pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam mencapai kemajuan di berbagai bidang kehidupan.

Meningkatkan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui perbaikan proses pembelajaran. Salah satu langkah yang dilakukan pemerintah dalam memperbaiki kualitas proses pembelajaran yakni dengan memperbaharui kurikulum pendidikan. Pemerintah selalu berusaha memperbaharui kurikulum apabila sudah tidak cocok untuk diterapkan dan sudah tidak dapat memenuhi kebutuhan mutu pendidikan yang ada di masyarakat saat ini dan masa depan. Menurut (Santika et al., 2022) kurikulum berubah karena bersifat dinamis dalam arti bahwa kurikulum berubah sesuai dengan perkembangan

zaman, pola pikir masyarakat yang terus maju, minat, kebutuhan siswa, tuntutan masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Saat ini, kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia ada dua yakni kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Kurikulum 2013 adalah hasil pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 lebih berpusat pada siswa (*student center*). (N. M. D. Handayani et al., 2017) menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Menurut (Wulandari, 2020) kurikulum 2013 dalam penerapannya menekankan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan Kurikulum Merdeka menurut (Barliian et al., 2022) memiliki kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, berfokus hanya pada materi esensial dan mengembangkan karakter dan kompetensi siswa. Karakteristik kurikulum merdeka yakni adanya pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skill dan karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila, Fokus materi esensial sehingga ada waktu untuk lebih mendalami kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi (Kurniati et al., 2022).

Salah satu kompetensi penting yang ingin dicapai baik dalam kurikulum 2013 ataupun kurikulum merdeka adalah kompetensi pengetahuan. Kompetensi pengetahuan menilai sejauh mana siswa mampu menguasai materi yang mereka pelajari, salah satunya yaitu muatan materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan perwujudan dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. (Solihhudin et al., 2019) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, dimana Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memfokuskan kajiannya pada hubungan antar manusia dan proses pengembangan kemampuan dalam hubungan antar manusia. (Wibawa et al., 2018) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan kompetensi pengetahuan yang perlu ditingkatkan dalam diri siswa karena sangat dibutuhkan oleh mereka untuk nantinya dan dapat berguna bagi siswa dalam bersosialisasi di masyarakat dan lingkungan yang ada di sekitarnya. (Hati, 2018) menyatakan bahwa Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdiri atas beberapa ilmu sosial seperti ilmu sosiologi, ilmu geografi, ilmu ekonomi, ilmu antropologi, ilmu sejarah dan lain-lain.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu materi pembelajaran yang membahas mengenai kondisi lingkungan sosial yang ada di masyarakat. (Rando, 2018) Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat, memiliki sikap positif terhadap perbaikan dan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. (Mahdalena & Sain, 2020) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya di masyarakat. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) penting, sehingga perlu dirancang agar dapat mengembangkan kemampuan siswa, baik dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Permendiknas Tahun 2006, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar mampu mengkaji permasalahan dan peristiwa yang terjadi di kehidupan nyata (Budiyono, 2018).

Persoalan yang muncul pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar adalah keadaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang tidak sesuai dengan tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih banyak menekankan pada aspek pengetahuan yang harus dimiliki oleh siswa dan lebih menekankan pada hafalan daripada kemampuan berpikir kritis siswa. Sehingga mengakibatkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa. (Kurniasari, 2020) Guru yang hanya mengandalkan pola konvensional dalam pembelajaran biasanya tidak menggunakan metode yang bervariasi sehingga menjadi salah satu penyebab mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dianggap membosankan bagi siswa. Sejalan dengan pendapat (Larasati, 2020) menyatakan penyebab rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa dikarenakan guru masih mendominasi dalam menggunakan metode ceramah dan penugasan. Padahal guru merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. (Nr et al., 2021) Guru berperan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebuah bangsa. Sehingga seorang guru harus mampu untuk berpikir kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dengan melakukan inovasi-inovasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Zunidar, 2019) yang menyatakan bahwa guru seharusnya melakukan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran serta mampu

memfasilitasi siswa agar mudah menyerap materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, hal ini merupakan suatu masalah yang harus diatasi agar kompetensi pengetahuan yang dimiliki oleh siswa menjadi lebih baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan sebuah inovasi berupa penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa. (Mirdad, 2020) model pembelajaran adalah petunjuk untuk guru dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat yang akan digunakan dalam pembelajaran, media dan alat bantu, sampai dengan alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *project-based learning* (PJBL). (Mulyana et al., 2022) menyatakan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013 salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk diterapkan di kelas adalah model pembelajaran *project-based learning* (PJBL). Sejalan dengan pendapat (Dewi, 2022) yang menyatakan bahwa Model pembelajaran Project-based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang disarankan untuk digunakan oleh guru dalam kurikulum merdeka dalam rangka penguatan profil pelajar pancasila.

Menurut (Prianti, 2022) model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang berbasis proyek dan dapat meningkatkan motivasi siswa melalui kegiatan mencipta sebuah produk yang berkaitan dengan materi yang dipelajari oleh siswa. (Fitri et al., 2018) berpendapat bahwa model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) mewajibkan siswa untuk aktif dalam memecahkan sebuah permasalahan dengan menggagas ide yang dapat digeneralisasikan menjadi produk sebagai hasil dari kegiatan proyek yang dilakukan. Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan proyek sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan (Fitria et al., 2020). Pada model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) siswa akan mengembangkan suatu proyek baik itu dilakukan secara individu ataupun kelompok agar dapat menghasilkan sebuah produk. Pendekatan proyek yang digunakan harus memiliki topik yang konkrit, dekat dengan pengalaman dan lingkungan pribadi siswa,

menarik, serta memiliki potensial secara emosional dan intelektual (Listyowati, 2018).

Keberhasilan pembelajaran model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) dibuktikan dengan hasil penelitian seperti yang dilakukan oleh (Amini et al., 2019) menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar kelas lima pada siswa Sekolah Dasar. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar (Rohmah et al., 2020). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Handhika et al., 2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dari penerapan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi Kegiatan Ekonomi terhadap aktivitas belajar dan hasil belajar siswa kelas V. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan (Komalasari et al., 2022) menyatakan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas IV di SDN Cipunagara Kecamatan Wado Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021.

Projek based learning dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini dapat terlihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Prasetyo, 2019) yang menyatakan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan salah satu pembelajaran yang bermakna dengan melibatkan siswa secara aktif, memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. (Yudiana et al., 2021) berdasarkan hasil penelitiannya menyatakan bahwa model Projek based learning berbantuan penilaian teman sebaya memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Sehingga memberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara aktif dalam memecahkan sebuah masalah dan memberikan kesempatan mengaktualisasikan dirinya. Sejalan dengan (Chen, 2018) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki pengaruh positif terhadap prestasi akademik siswa dibandingkan dengan pengajaran tradisional.

Projek based learning dapat meningkatkan motivasi siswa di dalam proses pembelajaran. Seperti hasil penelitian (Soraya, 2021) menyatakan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) di kelas IV Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Ngadimulyo. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Amir et al., 2022) menyatakan bahwa model pembelajaran Project Based Learning berpengaruh

terhadap motivasi dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas Atas UPT SPF Sekolah Dasar (SD) Negeri Mangkura IV Makassar. Sehingga model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) ini dapat digunakan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas tinggi.

Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan sebuah pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator, dimana siswa diberi sebuah kesempatan untuk mengolah pembelajaran dengan melibatkan kerja proyek. Model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki potensi yang besar untuk membuat pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu juga dapat meningkatkan keterampilan sosial, kreatifitas dan keterampilan berpikir kritis siswa. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kusadi et al., 2020) menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap keterampilan sosial dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Afifah et al., 2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) berbasis STEM dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (tinggi).

Proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) akan mengubah proses pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang biasanya siswa akan cenderung kurang termotivasi, kurang aktif, bahkan sering bicara dengan teman sebangkunya akan menjadikan siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, siswa akan lebih aktif, dalam pembelajaran juga akan terjalin komunikasi yang baik. Baik antara sesama siswa maupun antara guru dengan siswa, sehingga prestasi belajar siswa akan menjadi lebih meningkat.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PJBL)**

Pembelajaran pada abad ke 21 memiliki tujuan mengembangkan kemampuan intelektual siswa agar bisa memecahkan masalah di kehidupan sekitarnya. (Septikasari & Frasandy, 2018), menyatakan bahwa keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran diharapkan menghasilkan manusia yang memiliki keterampilan menghadapi tantangan dan peluang dalam era kemajuan teknologi dan informasi. Salah satu model yang mendukung pengembangan pembelajaran abad 21 adalah model

pembelajaran *project-based learning* (PJBL). Zubaidah (Fitri et al., 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) adalah model pembelajaran ideal untuk mencapai tujuan pendidikan pada abad ke 21, karena melibatkan prinsip berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Hakkinen (Almulla, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan cara yang efektif dalam mengembangkan kemampuan yang dibutuhkan pada abad 21 dengan menekankan pada kemampuan proses berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi interpersonal, informasi, media literasi, kerjasama, kepemimpinan dan bekerja dalam kelompok, inovasi dan kreativitas.

Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa, dimana siswa diberi kesempatan untuk mengolah pembelajaran di dalam kelasnya dengan melibatkan kerja proyek. Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) adalah model pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri dengan mengkonstruksi belajar mereka sendiri (Aditama et al., 2022). Siswa diarahkan untuk mengembangkan sendiri kemampuan diri mereka dengan menciptakan proyek belajar (kegiatan), sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis mereka juga akan terbangun dengan menerapkan model ini dimana untuk menyelesaikan sebuah proyek diperlukan usaha dan kerja keras dengan kelompok. (Mayuni et al., 2019) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pendapat lain dikemukakan oleh Hosnan (Evitasari & Nurjanah, 2019) pembelajaran berbasis proyek adalah strategi pembelajaran dengan menggunakan sebuah proyek sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan.

Teori belajar konstruktivisme yang menjadi landasan penerapan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL). Vygotsky menganggap belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan proses mengkonstruksi atau membangun pengetahuan melalui pengalaman. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan (Kamaliyah, 2022) yang mengatakan bahwa model

pembelajaran *project-based learning* (PJBL) dalam proses pembelajaran menerapkan implikasi penting dari teori konstruktivisme, dimana pengelolaan kelas dengan menekankan adanya interaksi sosial dalam lingkungan belajar dan penekanan scaffolding dalam pembelajaran. *Project-based learning* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa yang berdasarkan pada prinsip konstruktivisme, yaitu: 1) mempelajari materi secara spesifik 2) siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan 3) siswa mencapai tujuan pembelajaran melalui interaksi sosial dan berbagi pengetahuan dan pemahaman (Dewi, 2022).

Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) ini memiliki ciri adanya kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam merancang, melaksanakan dan melaporkan hasil karya nyata melalui penugasan proyek yang memiliki langkah-langkah yang telah ditentukan. Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan secara langsung proses pencarian dan pengolahan data yang ditemukan dilapangan. Sehingga memberikan kesan yang bermakna dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) menurut (Apriliyani et al., 2019) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa secara lebih aktif baik secara pribadi maupun team dalam merencanakan dan merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau karya yang nyata. Pernyataan tersebut untuk memverifikasi pendapat dari peneliti sebelumnya yakni (Ardianti et al., 2017) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang karakteristiknya berupa adanya kegiatan dalam merancang dan melakukan sebuah proyek untuk menghasilkan produk dan pendapat dari (Pratiwi et al., 2018) yang menyatakan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) sebagai model pembelajaran yang dapat membangun kemampuan siswa dengan melibatkan siswa pada kerja proyek dan menghasilkan suatu karya nyata yang dapat diperlihatkan. Karya yang dihasilkan dapat berupa laporan pembuatan produk maupun penyelesaian tugas tertulis yang pendidik berikan.

Pada Pembelajaran model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) ini anak akan mengembangkan suatu proyek baik secara individu maupun secara kelompok agar dapat menghasilkan suatu produk. Kerja proyek yang dikembangkan tersebut memuat tugas-tugas berdasarkan sebuah permasalahan



sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan sebuah pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas dan menuntun siswa untuk melakukan kegiatan merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok. (Sutrisna et al., 2019) menyatakan hasil akhir dari kerja proyek adalah suatu produk berupa laporan tertulis atau lisan, presentasi atau rekomendasi. Dengan adanya pembelajaran yang berbasis proyek sehingga siswa dapat mengeksplor pengetahuannya dengan terlibat langsung dalam pembelajaran (Potvin et al., 2021; Suranti et al., 2017).

Menurut Daryanto (Amir et al., 2022) terdapat karakteristik yang menjadi ciri khas model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) dibandingkan dengan model yang lain, yakni:

- a. Dengan bimbingan guru siswa dapat menentukan secara mandiri sebuah kerangka kerja atau proses pembuatan proyek yang akan dilakukan
- b. Memberi sebuah tantangan kepada siswa untuk dikerjakan
- c. Siswa secara mandiri akan mencari tahapan untuk memperoleh solusi dari tantangan yang diberikan
- d. Siswa akan bertanggung jawab dalam menentukan solusi untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan
- e. Evaluasi dilaksanakan berkesinambungan
- f. Melakukan tindak lanjut atas apa yang telah dikerjakan
- g. Hasil yang diperoleh selama aktivitas belajar yang telah dilakukan akan dievaluasi dan dikoreksi
- h. Kondisi belajar yang memungkinkan terjadi kesalahan dan perubahan selama proses belajar berlangsung.

Karakteristik dalam model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) ada enam, yaitu membuat pertanyaan, fokus pada tujuan pembelajaran, ikut aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, ada kolaborasi antar siswa, penggunaan teknologi, dan menciptakan artefak nyata. Hal tersebut menandakan bahwa model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan memberikan pembelajaran yang bermakna dengan melakukan pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan dan karakteristik yang dimiliki oleh siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh pendidik (Guo et al., 2020).

Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) memfokuskan siswa agar lebih analitis dan kritis dalam menganalisis sebuah informasi untuk memecahkan masalah melalui tugas proyek. (Berhithu et al., 2020) menyatakan dalam model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) siswa diberikan sebuah proyek yang kompleks serta cukup sulit, akan tetapi lengkap dan realistis yang kemudian dapat diberikan bantuan kepada siswa agar dapat menyelesaikan tugas tersebut. Kim (Muis & Dewi, 2022) mengungkapkan dalam model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) siswa akan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang dibutuhkan oleh mereka melalui investigasi menggunakan pertanyaan yang logis. Penekanan pembelajaran pada model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) terletak pada kegiatan siswa untuk menghasilkan suatu produk dengan menerapkan keterampilan meneliti, menganalisis, membuat, sampai dengan mempresentasikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata (Irman & Waskito, 2020; Pan et al., 2021).

Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) adalah model pembelajaran berbasis proyek yang dapat meningkatkan motivasi siswa melalui kegiatan mencipta suatu produk yang terkait dengan materi yang dipelajari oleh siswa. (L. Handayani, 2020) yang menyatakan bahwa siswa merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) serta akan memberikan hasil yang positif. model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) adalah pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa (*student centered*), dengan tujuan akhir pembelajaran yakni siswa dapat menghasilkan proyek dan posisi siswa dalam pembelajaran dituntut untuk aktif sedangkan pendidik berperan sebagai motivator dan fasilitator (Siregar, 2018). Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Insyasiska et al., 2015) yang menyatakan bahwa pendidik berperan penting dalam pelaksanaan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) karena pendidik akan membimbing dan menuntun siswa sehingga dapat meningkatkan kreativitas serta cara berpikir kritis terhadap lingkungan yang ada di sekitar mereka.

Tujuan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) menurut Trianto (dalam Anggraini & Wulandari, 2021) adalah: 1) memberikan wawasan luas bagi siswa ketika menghadapi

permasalahan secara langsung; 2) mengembangkan keterampilan dan keahlian berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan yang diterima secara langsung. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) yakni untuk mengasah serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan kegiatan berpikir kritis dan untuk menyelesaikan permasalahan yang diterima.

Keberhasilan dalam menerapkan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) dipengaruhi oleh peran dari pendidik. Megendeller dan Thomas (Dewi, 2022; Kokotsaki et al., 2016) menyatakan bahwa guru yang ahli dalam menerapkan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) dengan baik akan mampu merancang strategi dalam pelaksanaan dan manajemen proyek, dan memaksimalkan keberhasilannya. Teknik dan strategi yang digunakan oleh pendidik tersebut adalah:

- a. Manajemen waktu yang terkait dengan penjadwalan proyek secara efektif dengan mengkoordinasi jadwal proyek dengan pendidik lain.
- b. Orientasi pembelajaran dengan membuat siswa memikirkan proyek sebelum memulainya dan memberikan siswa sebuah rubrik yang memberikan informasi dengan jelas apa saja yang mereka harus cari dan kriteria yang harus disetujui sebelum memulai proyek.
- c. Membangun budaya “manajemen” pada siswa, pengalihan tanggung jawab dari guru ke siswa dimana mereka terlibat dalam desain proyek, membuat keputusan untuk diri sendiri dan didorong untuk belajar bagaimana belajar.
- d. Mengelola kelompok siswa adalah dengan pembentukan pola pengelompokan yang sesuai, mendorong partisipasi setiap anggota dan mengawasi kemajuan proyek melalui diskusi
- e. Bekerja sama dengan orang-orang lain di luar kelas, seperti guru lain, orang tua dan orang-orang dari masyarakat sekitar siswa
- f. Memperoleh hasil maksimal dari sumber daya teknologi, seperti memilih penggunaan teknologi untuk proyek tersebut, memanfaatkan Internet secara efisien dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
- g. Menilai siswa dan mengevaluasi proyek, guru dapat menilai siswa dengan menggunakan berbagai metode penilaian baik itu metode penilaian individual maupun kelompok dan memberikan penekanan pada kinerja individu dan kelompok,

memberikan pembekalan proyek secara memadai dengan cara mendemonstrasikan dan mengumpulkan informasi evaluasi dari siswa tentang proyek dan cara untuk meningkatkannya.

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PJBL)

Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan tugas proyek dalam kegiatan proses pembelajarannya. Menurut Wena (Pratiwi et al., 2018) langkah model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) yaitu:

- a. Menentukan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*)
- b. Mendesain rencana proyek (*Design a Plan for the Project*)
- c. Menyusun jadwal kegiatan (*Create a Schedule*)
- d. Mengawasi kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)
- e. Menguji hasil (*Assess the Outcome*)
- f. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*).

Sedangkan Menurut George Lucas Educational Foundation (Dewi, 2022; Wajdi, 2017) menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) yaitu:

- a. Memberikan pertanyaan mendasar  
Pembelajaran diawali dengan memberikan pertanyaan yang esensial, menantang dan dapat menggiring siswa ke dalam materi pembelajaran yang akan dibahas dalam tugas proyek. Pendidik dapat memberikan pertanyaan yang kontekstual dan relevan dengan siswa dan berikan tugas dalam aktivitas yang terkontrol.
- b. Merencanakan proyek  
Pembelajaran disusun berdasarkan perencanaan tugas proyek yang akan dikerjakan oleh siswa dengan bimbingan guru. Dalam perencanaan tugas proyek akan ditetapkan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa dari awal pembelajaran hingga akhir seperti menentukan aturan yang berlaku selama pembelajaran, memilih kegiatan yang akan dilakukan untuk menjawab pertanyaan penting, membagi tugas dan tanggung jawab antar anggota kelompok siswa dan memilih alat dan bahan yang akan digunakan selama pembelajaran berlangsung.
- c. Menyusun jadwal kegiatan  
Siswa menyusun jadwal kegiatan pelaksanaan tugas proyek berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.

Penyusunan jadwal dilakukan sendiri oleh siswa dan peran guru hanya sebagai pendamping. Sehingga siswa dapat memahami bahwa dalam melakukan tugas proyek diperlukan perencanaan yang baik dan sistematis agar kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Peran guru dalam mengarahkan siswa, bisa dilakukan dengan memperlihatkan contoh jadwal kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya.

d. Mengawasi proses pelaksanaan proyek

Dalam proses berjalannya tugas proyek, siswa akan secara mandiri melaksanakan tugas proyek yang telah direncanakan dan guru bertugas memantau jalannya kegiatan proyek tersebut. Hal tersebut dilakukan untuk mengontrol kerja siswa dan membimbing kegiatan proyek.

e. Asesmen

Jika proyek telah dilaksanakan, selanjutnya guru melakukan asesmen untuk menilai ketercapaian kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran.

f. Evaluasi proyek

Kegiatan evaluasi proyek merupakan akhir dari pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut, siswa bersama dengan guru melakukan refleksi selama melaksanakan proyek.

### 3. Kelebihan Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PJBL)

*Project based learning* memungkinkan siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam memecahkan masalah di dalam pembelajaran. (Sudrajat & Budiarti, 2020) menyatakan bahwa keunggulan dari model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) yaitu mampu menyelesaikan permasalahan dan tugas secara berkelompok yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Sedangkan Menurut Majid & Rochman (Amir et al., 2022) menyatakan kelebihan diterapkannya model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) yakni:

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, mendorong kemampuan siswa dalam melakukan pekerjaan, dan siswa perlu untuk dihargai
- b. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan sebuah masalah
- c. Dapat membuat siswa lebih aktif dan berhasil dalam memecahkan masalah-masalah yang besar
- d. Meningkatkan kerja sama antar siswa

- e. Mengembangkan keterampilan komunikasi siswa
- f. Membantu meningkatkan keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam mengelola sumber belajar
- g. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan pengalaman belajar yang menarik dan membuat perencanaan waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas proyek yang diberikan
- h. Melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang secara kompleks dan dirancang agar berkembang sesuai dunia nyata
- i. Melibatkan siswa agar belajar mengambil informasi, berani menunjukkan pengetahuan yang dimiliki oleh mereka dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari
- j. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa maupun guru dapat menikmati proses pembelajaran

Menurut (Sutrisna et al., 2019) keunggulan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) adalah :

- a. Siswa diberikan kesempatan belajar untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata;
- b. Siswa dilibatkan untuk belajar mengumpulkan berbagai informasi dan menerapkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata;
- c. Membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Kelebihan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) menurut Djamarah & Zain (Anggraini & Wulandari, 2021) adalah:

- a. Siswa dilatih untuk memperluas pemikirannya mengenai permasalahan dalam kehidupan yang harus mereka terima
- b. Memberikan pelatihan secara langsung kepada siswa dengan mengasah dan membiasakan mereka melakukan untuk berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari
- c. Menyesuaikan dengan prinsip modern yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengasah keahlian siswa, baik melalui praktek, teori serta pengaplikasiannya.

Menurut (Wahyu, 2017) kelebihan pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- b. Meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah
- c. Keterampilan siswa dalam mencari dan memperoleh informasi menjadi meningkat
- d. Mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi

- e. Memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu

Kelebihan dari model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) menurut Susanti (Suciani et al., 2018) adalah meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, meningkatkan kolaborasi dan meningkatkan keterampilan mengelola sumber belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, dalam hasil penelitian (Muis & Dewi, 2022), menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) dapat melatih siswa untuk mengkonstruksi sebuah pendapat dan kritik karena siswa diharapkan dapat lebih terbuka dalam menerima masukan dari orang lain. Begitu Pula dengan hasil penelitian (Sudibjo et al., 2020) yang menyatakan bahwa dengan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) siswa akan memahami proyek dilakukan sehingga dapat meningkatkan kreativitas, motivasi belajar dan dengan kerja sama antar siswa.

Berdasarkan cirinya, model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) memiliki kelebihan yakni: membantu siswa dalam merancang proses pembelajaran untuk menentukan sebuah hasil, melatih siswa dalam bertanggung jawab mengelola informasi yang dilakukan pada sebuah tugas proyek dan siswa mampu membuat produk nyata dari hasil siswa itu sendiri yang kemudian dipresentasikan dalam kelas sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berbicara dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dengan menyajikan hasil karya yang telah dikerjakannya.

#### **4. Kekurangan Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PJBL)**

Selain kelebihan, model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) juga memiliki kekurangan menurut Trianto (Anggraini & Wulandari, 2021), antara lain:

- a. Sikap aktif siswa dapat menimbulkan situasi kelas yang kurang kondusif sehingga memberikan peluang diperlukan waktu untuk membebaskan siswa dalam berdiskusi. Jika dirasa waktu sudah cukup maka proses analisa dapat dilakukan dengan tenang
- b. Penerapan alokasi waktu telah diterapkan namun tetap membuat situasi dalam pengajaran tidak kondusif. Sehingga guru memberikan waktu tambahan secara bergiliran pada tiap kelompok

Sedangkan menurut (Martati, 2022) kelemahan Model Pembelajaran Project Based adalah:

- a. Diperlukan banyak peralatan
- b. Kemungkinan akan ada siswa yang kurang aktif dalam kelompok.

Sani dalam (Nurfitriyanti, 2016) menjelaskan kelemahan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) yakni:

- a. Dibutuhkan banyak waktu dalam tugas proyek untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan sebuah produk
- b. Dibutuhkan biaya yang cukup
- c. Guru harus yang terampil dan mau terus belajar
- d. Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
- e. Tidak sesuai untuk siswa yang mudah menyerah dan tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan
- f. Sulit melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok

#### **5. Implementasi Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PJBL) dalam Kurikulum 2013**

Model pembelajaran merupakan implementasi dari seluruh komponen pembelajaran seperti pendekatan, strategi maupun metode yang diterapkan secara menyeluruh dan utuh dalam proses pembelajaran. Menurut (Wahyu, 2017) Kurikulum 2013 salah satu model yang mendukung terjadinya proses pembelajaran saintifik yakni berupa model pembelajaran Project Based Learning. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Mulyana et al., 2022) yang menyatakan bahwa pada pelaksanaan kurikulum 2013 model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) adalah salah satu model pembelajaran yang disarankan untuk diterapkan di dalam kelas. Begitu pula hasil penelitian (Prianti, 2022) yang menunjukkan bahwa pengimplementasian dari kurikulum 2013 dapat berjalan dengan baik dan dapat memberikan dampak yang positif jika diintegrasikan dengan model pembelajaran inovatif yakni dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa dapat berkreasi secara maksimal meskipun pada masa pembelajaran daring melalui model pembelajaran *project-based learning* (PJBL).

#### **6. Implementasi Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PJBL) dalam Kurikulum Merdeka**

Implementasi Kurikulum Merdeka menggunakan pendekatan proyek atau *project-based learning*. (Aditama et al., 2022) menyatakan Salah satu poin utama dalam pengaplikasian kurikulum merdeka adalah diterapkannya model pembelajaran



*project-based learning* (PJBL) yang dianggap memiliki potensi besar dalam memaksimalkan kompetensi siswa. (Mufidah et al., 2022) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) yang ditekankan pada kurikulum merdeka bertujuan untuk memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa terkait hal-hal dipelajari dalam materi yang diberikan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Wiguna & Tristaningrat, 2022) bahwa salah satu karakteristik utama dari kurikulum merdeka adalah pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skills dan karakter yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Hal ini didukung oleh pendapat (Aditama et al., 2022) menyatakan bahwa konsep model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan satu metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan prinsip tersebut serta sesuai dengan konsep pada kurikulum Merdeka Belajar. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari dari berbagai perspektif keilmuan dan dapat mengembangkan keterampilan dan karakter (Wasimin, 2022)

Proyek penguatan profil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan dan mengembangkan keterampilan juga menguatkan pengembangan enam dimensi profil pelajar Pancasila. (Irawati et al., 2022) menyatakan bahwa Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbasis proyek (*project based learning*) yang berbeda dengan pembelajaran berbasis proyek dalam program intrakurikuler di dalam kelas. Pelaksanaan proyek untuk penguatan profil Pancasila dalam kurikulum merdeka dengan menggunakan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) menjadikan proses pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, mengembangkan kerangka berpikir, dan bekerja sama sesuai dengan tingkatan kemampuan dan ketertarikannya.

### **C. Kesimpulan**

Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) merupakan salah satu pembelajaran inovatif yang berpusat pada siswa, dimana siswa diberi kesempatan untuk mengolah pembelajaran di dalam kelasnya dengan melibatkan kerja proyek. Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) memberikan

kesempatan kepada siswa untuk merasakan secara langsung proses pencarian dan pengolahan data yang ditemukan dilapangan. Sehingga memberikan kesan yang bermakna dalam proses pembelajaran. Langkah model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) secara umum yaitu: menentukan pertanyaan mendasar, mendesain rencana proyek, menyusun jadwal kegiatan, mengawasi kemajuan proyek, menguji hasil dan mengevaluasi pengalaman. Adapun kelebihan model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) ini yaitu : meningkatkan motivasi siswa, mendorong dan meningkatkan kemampuan siswa, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan kerja sama antar siswa, mengembangkan keterampilan komunikasi, meningkatkan keterampilan siswa, merasakan pengalaman belajar yang menarik, melibatkan siswa dalam pengalaman belajar, melibatkan siswa agar belajar mengambil informasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) ini yaitu: membutuhkan banyak waktu dan biaya, membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai dan sulit melibatkan semua siswa dalam kerja kelompok. Model pembelajaran *project-based learning* (PJBL) dapat direkomendasikan untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam pendidikan.

### Daftar Pustaka

1. Aditama, M. G., Shofyana, M. H., Muslim, R. I., Pamungkas, I., & Susiati. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Project Based Learning melalui Temu Pendidik Daerah. *Buletin KKN Pendidikan*, 4(1), 90–98. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i1.18215>
2. Afifah, A. N., Ilmiyati, N., & Toto, T. (2019). Model Project Based Learning (PJBL) Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 11(2), 73. <https://doi.org/10.25134/quagga.v11i2.1910>
3. Alifah, S. (2021). Mengejar Ketertinggalan Dari Negara Lain Education In Indonesia And Abroad : Advantages And Lacks, Pendidikan yang berkualitas pada saat ini masih terus diupayakan oleh pemerintah . Upaya pendidikan yang berkualitas tidak hanya diupayakan oleh pemerintah. *CERMIN : Jurnal Penelitian*, 5(1), 113–123. [https://doi.org/https://doi.org/10.36841/cermin\\_unars.v5i1.968](https://doi.org/https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.968)

4. Almulla, M. A. (2020). The Effectiveness of the Project-Based Learning (PBL) Approach as a Way to Engage Students in Learning. *SAGE Open*, 10(3). <https://doi.org/10.1177/2158244020938702>
5. Amini, R., Setiawan, B., Fitria, Y., & Ningsih, Y. (2019). The difference of students learning outcomes using the project-based learning and problem- based learning model in terms of self-efficacy. *International Conference on Education, Science and Technology*, 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012082>
6. Amir, M., Muslimin, A. A., & Rosleny. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Atas Di Upt Spf Sd Negeri Mangkura IV Makassar. *Jurnal EduTech*, 8(2), 212–223. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30596%2Fedutech.v8i2.11391>
7. Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>
8. Apriliyani, T., Dadi, S., & Dalifa. (2019). Pengaruh Model PJBL terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV SDN Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(2), 135–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.2.135%20-%20143>
9. Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzunudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (Pjbl) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas siswa. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 145–150. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1225>
10. Barliian, U. C., Solekah, Ss., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105–2118. <https://bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/3015>
11. Berhita, M., Rehena, J. F., & Tuaputty, H. (2020). The Effect of Project-Based Learning (PjBL) Models on Improving Students' Understanding of Concepts, Retention, and Social Attitudes. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2), 143–152. <https://doi.org/10.30998/formatif.v10i2.5947>
12. Budiyono, F. (2018). Analisis kesulitan siswa dalam belajar pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS di SDN gapura

- timur I sumenep. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 60. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2516>
13. Chen, C. (2018). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2018.11.001>
14. Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Project-based Learning untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 213–226. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
15. Evitasari, A. D., & Nurjanah, T. (2019). Optimalisasi Hasil Belajar Ipa Melalui Model Project Based Learning Pada siswa Kelas Iv Sd Negeri Petarangan. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 59–65. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpgsd/article/view/4677>
16. Fitri, Hh., Dasna, I. W., & Suharjo. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(2), 201–212. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i2.187>
17. Fitria, D., Susanti, M., & Ilhami, M. D. (2020). Project Based Learning Model in Improving The Ability and Trust. *International Journal Of Science, Technology & Management*, 1(3), 237–243. <https://doi.org/https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i3.51>
18. Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102(November 2019), 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
19. Handayani, L. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168–174. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
20. Handayani, N. M. D., Ganing, N. N., & Suniasih, N. W. (2017). Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 1(3), 176–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v1i3.12502>

21. Handhika, D., Santoso, & Ismaya, E. A. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning dan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1544–1550. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1449>
22. Hati, S. T. (2018). Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan IPS. *IJTIMAIYAH*, 2(1), 1–15. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/view/2924>
23. Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2015). Pengaruh Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar, Kreativitas, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 9–21. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um052v7i1p9-21>
24. Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>
25. Irman, S., & Waskito, W. (2020). Validasi Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 260–269. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v4i2.26156>
26. Kamaliyah, R. N. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Ips Sma Negeri 20 Surabaya. *Journal Pendidikan Sejarah*, 12(4). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatare/article/view/47904>
27. Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins A. (2016). Durham Research Online EXCEPTIONALLY. *Language Learning Journal*, 19(3), 267–277. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1365480216659733>
28. Komalasari, I., Sumayana, Y., & Sutisna, R. H. (2022). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ips di kelas iv sdn cipunagara kecamatan wado kabupaten sumedang tahun pelajaran 2020/2021. *Sebelas April Elementary Education*, 1(2), 32–40. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee%0APENERAPAN>
29. Kurniasari, R. (2020). Penerapan Model Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 92–100. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jee.v3i1>

30. Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, & Haryanto, B. A. (2022). Model Proses Inovasi Kurikulum Merdeka Implikasinya Bagi Siswa Dan Guru Abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408–423. <https://doi.org/https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1516>
31. Kusadi, N. M. R., Sriartha, I. P., & Kertih, I. W. (2020). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keterampilan Sosial Dan Berpikir Kreatif. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24661>
32. Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Media Peta Berbasis Konstruktivistik Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 53–63. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jee.v3i1>
33. Listyowati, A. (2018). Kemampuan Mengeksplorasi Bahan Bekas pada Mahasiswa PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya melalui Project Based Learning. *Jurnal HELPER*, 35(2), 1–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no2.a2261>
34. Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Va Siswa Sekolah Dasar Negeri 10 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
35. Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Conference of Elementary Studies*, 1(1), 13–22. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14907>
36. Mayuni, K. R., Rati, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 183–193. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v2i2.19186>
37. Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Sakinah : Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.2564/js.v2i1.17>
38. Mufidah, E. F., Wulansari, P. S. D., & Mudhar. (2022). Implementasi Layanan Bimbingan Karier Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Di SMPN 9 Blitar. *Jurnal Bimbingan Dan*

- Konseling Ar-Rahman*, 8(1), 27–32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/jbkr.v8i1.6916>
39. Muis, A., & Dewi, L. (2022). Day Care Management Course Design Based on OBE and PjBL for Teacher Education of Early Childhood Education Program. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 128–140. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.35713>
40. Mulyana, E., Suherman, A., Widyanti, T., & Supriatna, A. (2022). Implementasi Model Project Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 02(01), 25–32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/skjpi.v2i1.54119>
41. Nr, S. D., B, R., & Muhajir. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 254–259. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1072>
42. Nurfitriyanti, M. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(2), 149–160. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i2.950>
43. Pan, G., Shankaraman, V., Koh, K., & Gan, S. (2021). Students’ evaluation of teaching in the project-based learning programme: An instrument and a development process. *International Journal of Management Education*, 19(2), 100501. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2021.100501>
44. Potvin, A. S., Boardman, A. G., & Stamatis, K. (2021). Consequential change: Teachers scale project-based learning in English language arts. *Teaching and Teacher Education*, 107, 103469. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103469>
45. Prasetyo, F. (2019). Pentingnya Model Project Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Di IPS. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 818–822. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/117>
46. Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (Pjbl) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>

47. Prianti, D. A. M. M. O. (2022). Implementasi Kurikulum 2013 Dengan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi Covid-19. *WIDYA ACCARYA: Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 13(1), 74–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.46650/wa.13.1.1238.74-81>
48. Rando, A. R. (2018). Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Volume*, 3(2), 74–82. <http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/agr/article/view/145>
49. Rohmah, S. N., Waluya, S. B., & Wardono. (2020). Project based learning to improve student learning activeness. *Ahmad Dahlan International Conference on Mathematics and Mathematics Education*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1613/1/012079>
50. Santika, I. G. N., Suarni, N. K., & Lasmawan, I. W. (2022). Analisis Perubahan Kurikulum Ditinjau Dari Kurikulum Sebagai Suatu Ide. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 694–700. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v10i3.3690>
51. Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 112–122.
52. Siregar, E. F. S. (2018). Pengaruh Model Project Based Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di Kelas IV SD Negeri 104188 Medan Krio Tahun Ajaran 2017/2018. *BINA GOGIK*, 5(2), 41–49. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1148>
53. Solihhudin, A., Fajar, I. N., & Septian, G. D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Menggunakan Model Project Based Learning Untuk Kelas V SD. *Journal of Elementary Education*, 02(05), 211–220. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/collase.v2i5.3360>
54. Soraya, T. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa di Kelas IV SD Negeri 2 Ngadimulyo Kabupaten Temanggung. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(3), 408–413. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3895>
55. Suciani, T., Lasmanawati, E., & Rahmawati, Y. (2018). Pemahaman Model Pembelajaran Sebagai Kesiapan Praktik Pengalaman Lapangan (Ppl) Mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Boga. *Media Pendidikan, Gizi, Dan Kuliner*,



- 7(1), 76–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/boga.v7i1.11599>
56. Sudibjo, N., Sari, N. J., & Lukas, S. (2020). Penerapan Pembelajaran Berbasis Projek Untuk Menumbuhkan Perilaku Kreatif, Minat Belajar, Dan Kerja Sama. *Akademika*, 9(01), 1–16. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.736>
57. Sudrajat, A., & Budiarti, I. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Project Based Learning Kelas Iv Sdit Al Kawaakib Jakarta Barat. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 104–109. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.5441>
58. Suranti, N. M. Y., Gunawan, G., & Sahidu, H. (2017). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Virtual Terhadap Penguasaan Konsep siswa pada Materi Alat-alat Optik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(2), 73–79. <https://doi.org/10.29303/jpft.v2i2.292>
59. Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2019). Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>
60. Wahyu, R. (2017). Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013. *Teknoscienza*, 1(1), 50–62. <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCIENZA/article/view/18>
61. Wajdi, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (Pbl) Dan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(1), 81–97. [https://doi.org/10.17509/bs\\_jpbs.v17i1.6960](https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v17i1.6960)
62. Wasimin. (2022). Project Based Learning As A Media For Accelerating The Achievement Of Profil Pelajar Pancasila In The Program Sekolah Penggerak. *International Journal of Social Science (IJSS)*, 1(6), 1001–1008. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/ijss.v1i6.1924>
63. Wibawa, I. B., Suadnyana, I. N., & Asri, I. G. A. A. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 136–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15496>
64. Widyantoko, L. (2020). Rights To Education For Poor People : How The Country Protect Them ? *The Indonesian Journal of International Clinical Legal Education*, 2(1), 29–42.

- <https://doi.org/10.15294/ijicle.v2i1.37322>
65. Wiguna, I. K. W., & Tristaningrat, A. N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 17–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2296>
66. Wulandari, I. G. A. A. (2020). Implementation of the 2013 Curriculum Based on a Scientific Approach ( Case Study at SD Cluster II Kintamani ). *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 422–430. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.28172>
67. Yudiana, I. K. E., Wiidiastini, N. W. E., & Nirmayani, L. H. (2021). Model Project-Based Learning Berbantuan Penilaian Teman Sebaya di Tengah Pandemi untuk Meningkatkan Hasil Pendidikan IPS Mahasiswa PGSD. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 374–380. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.40236>
68. Zunidar. (2019). Peran Guru Dalam Inovasi Pembelajaran. *NIZHAMIYAH*, 9(2), 41–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/niz.v9i2.550>

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 9**  
**MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL LEARNING* (CTL)**  
**DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Nurul Fitriani*  
*SD Inpres Tamamaung I*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah sebuah sistem di era ini, pendidikan yang hanya melihat hasil akhir siswa atau melihat secara kuantitatif dapat menimbulkan anggapan bahwa siswa bahwa pendidikan hanyalah sesuatu yang dapat diukur dengan nilai.

Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional dijelaskan ke dalam kurikulum yang membahas aturan pencapaian kompetensi yang diharapkan sesuai dengan jenjang dan jenis sekolah. Pendidikan yang berkualitas hanya dapat dicapai bila dilakukan dengan baik pemanfaatan bahan ajar, kualitas guru yang profesional, sarana dan prasarana yang tersedia, sistem penilaian secara terarah dan pengelolaan sekolah yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang menganut sistem kompetensi guru dituntut agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*), dapat mendorong motivasi dan minat belajar yang benar-benar mampu memberdayakan siswa sehingga siswa tidak hanya menguasai pengetahuan yang diajarkan, tetapi pengetahuan itu telah menjadi tuntunan hati nurani siswa, dihayati dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mengembangkan diri secara optimal. (Yanik Yasmini, 2021)

Pendidikan memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap kemajuan suatu bangsa dan sekaligus merupakan wahana dalam menerjemahkan pesan-pesan serta sarana dalam membangun watak bangsa. Pada satuan pendidikan melaksanakan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan". Proses pembelajaran dapat dilakukan sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Itu sejalan dengan bab I Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada tingkat satuan

pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, interaktif, menantang, menyenangkan, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatif, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa. Hal tersebut hanya akan terjadi jika proses pembelajaran terlaksana dalam keadaan yang menyenangkan dan dapat menginspirasi serta memberi ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakatnya sesuai tingkat kemampuan dan potensinya. (Erni et al., 2020)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran wajib pada Tingkat Sekolah Dasar (SD). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peranan yang sangat penting dalam usaha mengembangkan kemampuan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap positif terhadap pembaharuan, perbaikan segala kesenjangan yang terjadi, dan cakap dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari pada dirinya dan masyarakat pada umumnya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran pada tingkat Sekolah Dasar (SD) dalam makna ilmu sosial bahwa ilmu sosial “All is change”, dalam ilmu sosial tidak ada yang tetap, semua akan mengalami perubahan. Oleh karena itu dalam pengajaran perlu memperhatikan pembaruan yang terjadi dalam masyarakat. (Erni et al., 2020)

Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Jenjang SD/MI dapat dilaksanakan dengan menganut pendekatan terpadu (integrated). Dalam Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa substansi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD/MI adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) mata pelajaran memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi yang bertujuan untuk mendorong siswa untuk dapat menjadi warganegara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Dalam modul 1, Bahan ajar pelatihan pasca UKA bagi guru Sekolah Dasar (SD) oleh BPSDMPK dikemukakan kedudukan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar (SD) sejak dikeluarkannya UU no. 20 tahun 2003 (Erni et al., 2020)

Pengembangan kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak lagi dilakukan oleh pemerintah pusat melainkan tanggung jawab setiap satuan Pendidikan. Ini sebuah keniscayaan. KTSP, terdiri 5 kelompok mata pelajaran yakni Akhlak Mulia dan Agama,

kepribadian dan Kewarganegaraan, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Estetika; Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan (PP No.19 tahun 2005). Dalam PP tersebut (pasal 7 ayat 3; pasal 70 ayat 2 dan 4) ilmu pengetahuan sosial termasuk dalam kelompok mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Erni et al., 2020)

Seiring berkembangnya dunia pendidikan dari waktu ke waktu, kualitas ataupun mutu dari pendidikan itu sendiri tentunya turut harus ditingkatkan. Peningkatan kualitas atau mutu ini sendiri merupakan kebijakan yang tentunya bersifat dinamis dan berkelanjutan kedepan. Perkembangan yang dialami secara global yang menyangkut berbagai sendi-sendi dalam kehidupan baik itu dibidang ekonomi, industri, sosial, politik, dan tentunya ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Perkembangan ini tentu juga harus didasari oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Maka peran dari pendidikan adalah sebagai sebuah proses atau sebagai sarana dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendapat akan hal ini didasari oleh dari human capital yang mengatakan bahwa dalam usaha peningkatan kompetensi pada manusia dapat memberikan dampak terhadap perkembangan kehidupan (Muhammad Reza Arviansyah1, 2022)

Dalam sistem pendidikan kurikulum sendiri bersifat dinamis dalam menanggapi tuntutan dan perubahan sosial. Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan, yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, dan 2004, 2006 serta yang terbaru adalah kurikulum 2013 Kurikulum 2013 membawa perubahan dalam proses pembelajaran, dimana perubahan ini sendiri terjadi berdasarkan pada ketentuan yang ditetapkan oleh Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang perlu dipandu berdasarkan kaidah- kaidah pendekatan saintifik (Sanra et al., 2022)

Melalui kurikulum 2013, siswa diharapkan memiliki keseimbangan dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang akan dilaksanakan dalam kehidupannya. Ketiga dimensi tersebut ditingkatkan melalui Kompetensi Inti (KI) yang kemudian dirinci dalam Kompetensi (KD) dari masing-masing mata pelajaran. KD tersebut bekerja secara keseluruhan yaitu menghimpun KD dari setiap mata pelajaran, kemudian saling memperkaya dan memperkuat antar mata pelajaran dan antar jenjang pendidikan, sehingga tercapai pendidikan yang bermakna dan berkesinambungan.(Meldina et al., 2020)

Kebijakan merdeka belajar telah mencetuskan paradigma baru tentang pendidikan dan pembelajaran serta peran guru. Itu senada dengan yang telah disampaikan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan bahwa tugas guru itu sungguh mulia dan sulit. Tugas guru sangat mulia karena guru mempersiapkan generasi muda untuk pembangunan kelak. Tugas guru sulit karena tidak mudah mendidik manusia dengan segala karakteristik, permasalahan dan kebutuhannya (Daga, 2021) .

Menteri Pendidikan Nadiem Makarim mengatakan bahwa merdeka belajar berarti kemerdekaan berpikir. Apakah siswa di sekolah dasar di beri fasilitas untuk berpikir ataukah proses pembelajaran menjadi kegiatan rutin untuk mentransfer pengetahuan yang dimengerti oleh siswa. Merdeka belajar sebaiknya merupakan merdeka berpikir bagi guru terutama bagi siswa di sekolah dasar. Model dan implementasi pembelajaran perlu memfasilitasi siswa untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir secara maksimal. Hal itu berarti bahwa desain pembelajaran, pemilihan strategi dan media pembelajaran, penerapan proses pembelajaran hingga penentuan sistem penilaian mestinya dapat menjadi jembatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir berdasarkan kecerdasannya secara bebas dan maksimal (Daga, 2021).

Adapun perbaikan kurikulum yang akan dilakukan lagi yang masih terus digarap, khususnya kurikulum sekarang. Faktor-faktor tertentu yang dianggap mendorong perubahan agenda kurikulum, yaitu liberalisasi faktor-faktor tertentu dianggap mendorong perubahan agenda, yaitu pembebasan wilayah-wilayah tertentu di dunia, dunia dari penjajahan, pesatnya perkembangan iptek dan dunia. penduduk meningkat sangat pesat. Efektivitas inovasi kurikulum memiliki banyak alasan, dengan perubahan kurikulum diharapkan dengan tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri, faktor pertama penyebab perubahan kurikulum, yang dapat berubah karena sistem pemerintahan berubah, misalnya. ganti presiden baru, juga harus ada reformasi di mana semua aspek sistem sosial, politik, ekonomi, ideologi dan pendidikan juga bisa diubah (Sanra et al., 2022).

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL)**

Pembelajaran yang lebih menekankan pada proses tersebut dikenal dengan pembelajaran yang kontekstual (*contextual teaching and learning*) sehingga dalam prosesnya diharapkan

siswa belajar melalui proses mengalami sendiri bukan dari proses perpindahan/transfer pengetahuan dari gurunya. Model pembelajaran *contextual learning* (CTL) merupakan pendekatan yang memusatkan kepada kegiatan siswa untuk belajar. Pengalaman siswa merupakan modal dasar dalam pembelajaran karena sangat berguna untuk dihubungkan dengan materi yang disajikan. Melalui pendekatan ini, siswa dapat mengaplikasikan berbagai hasil temuan dalam kehidupan sehari-hari (Gandhi & Jamilah, 2017).

Hakikat pembelajaran kontekstual adalah ketika siswa mampu menemukan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep abstrak dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Sementara itu Johnson menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual adalah suatu kondisi dimana otak mencari makna hubungan tertentu dengan lingkungan belajar. Siswa dapat secara alami mencari makna dalam konteks dan mencari hubungan yang bermanfaat dari lingkungan belajar. Pendekatan kontekstual, siswa akan mengalami proses belajar yang kompleks dan beragam, jauh melampaui sekedar stimulus-respon (Budiman et al., 2020)

Model pembelajaran *contextual learning* (CTL) adalah proses pembelajaran yang membantu guru untuk mengasosiasikan bahan ajar dengan situasi nyata dan mendorong siswa untuk menyusun pendekatan ilmiah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Model Pembelajaran *contextual learning* (CTL) memungkinkan siswa menghubungkan isi bahan ajar dengan konteks keseharian untuk menemukan tujuan pembelajaran (Bustami et al., 2018)

Model Pembelajaran *contextual learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan materi ajar yang diajarkan ke situasi nyata. Strategi ini mendorong siswa untuk mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya, dengan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Model Pembelajaran *contextual learning* (CTL) bukan sekedar transformasi pengetahuan tetapi lebih kepada upaya memfasilitasi siswa untuk memperoleh kecakapan hidup dari apa yang telah dipelajarinya. Sejalan dengan hal tersebut Sugianto menyatakan bahwa model Pembelajaran *contextual learning* (CTL) adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan untuk mendorong siswa melihat makna di dalam materi akademik yang mereka pelajari

dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks kehidupan keseharian mereka. (Erni et al., 2020)

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL)

Langkah-langkah model pembelajaran *contextual learning* (CTL) adalah:

- a. Mengembangkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan belajar lebih bermakna, apakah dengan bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan baru siswa;
- b. Melaksanakan kegiatan menemukan untuk semua pokok bahasan yang diajarkan;
- c. Mengembangkan intuisi melalui pertanyaan- pertanyaan,
- d. Mewujudkan masyarakat belajar. seperti melalui kegiatan secara kelompok berdiskusi, tanya jawab dan lain sebagainya;
- e. Memberikan contoh pembelajaran melalui ilustrasi, model bahkan media yang riil ;
- f. Membiasakan anak untuk melakukan refleksi setiap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan; dan
- g. Melakukan penilaian secara objektif, yaitu melalui kemampuan yang sebenarnya pada setiap siswa .(Adim et al., 2020)

## 3. Tujuan Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL)

Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa melihat makna dari suatu materi yang dipelajarinya dengan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari, pribadi, sosial, dan keadaan budaya

Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah konsepsi belajar-mengajar yang membantu guru menghubungkan materi pembelajaran dan situasi dunia nyata; serta memotivasi siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, anggota masyarakat, dan pekerja sehingga mendorong motivasi mereka untuk bekerja keras menerapkan hasil belajar mereka.(Mahendra, 2016)

Model pembelajaran kontekstual didasarkan pada rancangan belajar yang dapat mempermudah guru untuk mengaitkan materi ke dalam kehidupan nyata sehingga memudahkan siswa menghubungkan ilmu dan wawasan yang



sudah dikuasai dalam kehidupannya sehari-hari. (Riska & Rahmawati, 2022)

#### 4. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL)

Hakikat pembelajaran kontekstual adalah ketika siswa mampu menemukan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep abstrak dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah suatu kondisi dimana otak mencari makna hubungan tertentu dengan lingkungan belajar. Siswa secara alami mencari makna dalam konteks dan mencari hubungan yang bermanfaat dari lingkungan belajar. Dengan pendekatan kontekstual, siswa akan mengalami proses belajar yang kompleks dan beragam, jauh melampaui sekedar stimulus-respon. Adapun ciri-ciri pendekatan kontekstual yaitu :

- a. Konstruktivisme yang menjadi landasan pendekatan kontekstual, berpandangan bahwa pengetahuan manusia dibangun sedikit demi sedikit, hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan bukan suatu konteks tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep, atau aturan yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus membangun pengetahuan dan memberi manfaat melalui pengalaman nyata,
- b. Inkuiri merupakan inti dari kegiatan pembelajaran berbasis model pembelajaran *contextual learning* (CTL). Guru hendaknya selalu merancang program yang mengacu pada kegiatan menemukan dalam setiap materi yang diajarkan,
- c. Menanyai pengetahuan selalu berawal dari bertanya. Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran berbasis model pembelajaran *contextual learning* (CTL). Bertanya dalam pembelajaran dianggap sebagai kegiatan untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa. Bagi siswa, kegiatan bertanya merupakan bagian penting dalam melaksanakan pembelajaran berbasis menemukan, menginternalisasi, dan mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui dan menarik perhatian pada aspek yang belum diketahui,
- d. Komunitas belajar yang ada pada konsep ini menyarankan bahwa hasil belajar diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Guru diharapkan untuk melaksanakan pembelajaran dalam kelompok belajar. Siswa dibagi ke dalam kelompok-

kelompok yang anggotanya heterogen dimana mereka dapat saling membantu,

- e. Pemodelan dimaksudkan dalam suatu keterampilan atau pengetahuan belajar tertentu; ada model yang bisa ditiru. Model dapat berupa guru yang mengajarkan bagaimana mengoperasikan sesuatu atau melakukan sesuatu sehingga guru dapat memberikan model bagaimana belajar,
- f. Refleksi juga merupakan bagian penting dari pembelajaran dalam pendekatan kontekstual, yaitu cara berpikir tentang apa yang telah Anda pelajari atau pikirkan untuk meninjau apa pun yang telah kami lakukan di masa lalu. Siswa mengendapkan pengetahuan baru yang dipelajari sebagai struktur baru, sebagai pengayaan atau revisi pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan bermakna diperoleh dari proses tersebut,
- g. Penilaian autentik adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran kemajuan belajar siswa. (Ekowati et al., 2015)

##### **5. Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL)**

Model pembelajaran *contextual learning* (CTL) dapat menggunakan Pendekatan sebagai berikut:

- a. *Problem-based learning Problem-based learning,*
- b. *Authentic Instruction Authentic Instruction,*
- c. *Inquiry-Based Learning Inquiry-based learning,*
- b. *Project-Based Learning Project-Based Learning,*
- c. *Work-Based Learning Work-Based Learning,*

Beberapa komponen utama dalam pembelajaran Kontekstual delapan komponen utama dalam pendekatan pembelajaran kontekstual, yaitu:

- a. Melakukan hubungan yang bermakna (*making meaningful connections*). siswa dapat mengendalikan diri sendiri sebagai orang yang belajar secara aktif dalam mengembangkan minatnya secara individual, bekerja sendiri atau kelompok, dan dapat belajar sambil berbuat (*learning by doing*)
- b. Melakukan kegiatan-kegiatan yang berarti (*doing significant works*). siswa melakukan pekerjaan yang signifikan: ada tujuan, ada urusannya dengan orang lain, ada hubungannya dengan penentuan pilihan, dan ada produknya atau hasil yang sifatnya nyata.
- c. Belajar yang diatur sendiri (*self-regulated learning*). Peserta didik membuat keterkaitan antara materi dan berbagai makna yang ada dalam kehidupan nyata sebagai anggota masyarakat

- d. Bekerja sama (*collaborating*). Peserta didik dapat melakukan secara bersama-sama dan guru membantu peserta didik bekerja secara efektif dalam kelompok, membantu mereka memahami bagaimana saling mempengaruhi dan saling berkomunikasi
- e. Berpikir kritis dan kreatif (*critical and creative thinking*). Peserta didik dapat menggunakan tingkat berpikir yang lebih tinggi secara kritis dan kreatif yaitu dapat menganalisis, membuat sintesis, memecahkan masalah, membuat keputusan, dan menggunakan logika serta bukti-bukti
- f. Merawat atau memelihara pribadi siswa (*nurturing the individual*). Dalam pembelajaran kontekstual siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan-kemampuan keterampilan dan intelektual, tetapi juga aspek-aspek kepribadian, integritas pribadi, tanggung jawab, minat, sikap, disiplin, motif berprestasi, dsb. Guru dalam pembelajaran kontekstual juga berperan sebagai pembimbing dan konsultan. Tugas dan kegiatan yang akan dilakukan siswa harus sesuai dengan keinginan, kebutuhan dan kemampuannya
- g. Mencapai standar yang tinggi (*reaching high standards*). Pembelajaran kontekstual diharapkan dapat membuat siswa berkembang secara maksimal, mencapai keunggulan (*excellent*). Tiap siswa bisa mencapai prestasi, jika mendapatkan dorongan oleh gurunya
- h. Menggunakan Penilaian yang otentik (*using authentic assessment*). Penilaian autentik merupakan antitesis dari ujian standar, penilaian autentik memberi kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaik mereka sambil mempertunjukkan apa yang sudah mereka pelajari. (Sarjono, 2020)

## 6. Kelebihan Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL)

Kelebihan pendekatan pembelajaran kontekstual adalah *real world learning*, mengedepankan pengalaman nyata, berpikir tingkat tinggi, berpusat pada siswa, siswa aktif, kritis dan kreatif, pengetahuan yang memberi makna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan nyata, adanya perubahan perilaku, pengetahuan diberi kesan, dan kegiatan bukan mengajar tetapi belajar. Selain itu keunggulan lain yakni kegiatan lebih pada pendidikan bukan pengajaran sebagai pembentukan, memecahkan masalah, siswa kegiatan guru mengarahkan, dan hasil belajar diukur dengan berbagai alat ukur yang bukan hanya tes saja.

Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *contextual learning* (CTL) yaitu:

- a. Pembelajaran lebih bermakna, artinya siswa melakukan kegiatannya sendiri yang berkaitan dengan materi yang ada sehingga siswa dapat memahaminya sendiri;
- b. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena model pembelajaran *contextual learning* (CTL) menuntut siswa menemukan sendiri bukan menghafal;
- c. Menumbuhkan keberanian siswa mengemukakan pendapat tentang materi yang dipelajari;
- d. Meningkatkan rasa ingin tahu tentang materi yang dipelajari dengan bertanya kepada guru;
- e. Menumbuhkan kemampuan dalam bekerjasama dengan teman yang lain untuk memecahkan masalah yang ada; dan
- f. Siswa dapat menyimpulkan sendiri dari kegiatan pembelajaran.

Kebaikan pembelajaran ini harus diperhatikan untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif (PKB). Siswa diperkenalkan dengan fakta-fakta dari dunia nyata dan apa yang terjadi dalam hidup mereka. Bagi guru dan calon guru dalam pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa baik kelas rendah maupun tinggi pada semua mata pelajaran sekolah dasar, seperti penggunaan model pembelajaran *contextual learning* (CTL). Model pembelajaran *contextual learning* (CTL) cocok untuk siswa, tetapi model pembelajaran *contextual learning* (CTL) dapat meningkatkan kompetensi dan pengetahuan guru. Pembelajaran yang mengarah ke arah kontekstual melalui sumber daya lokal. Ketika siswa dapat memahami dunia, memahami fakta, menemukan solusi untuk masalah, dan berhasil melakukannya, pengetahuan mereka terbentuk dengan sendirinya. Proses pembelajaran berlangsung secara alami dalam kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Semua itu dapat diberdayakan dengan tindakan berbasis model pembelajaran *contextual learning* (CTL) (Ruto et al., 2021).

#### **7. Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL)**

Beberapa kelemahan pembelajaran dari model pembelajaran *contextual learning* (CTL) antara lain, guru harus memiliki kemampuan untuk memahami secara mendalam dan komprehensif tentang konsep pembelajaran kontekstual itu

sendiri, potensi perbedaan dari individu masing-masing siswa di kelas, beberapa pendekatan pembelajaran yang terarah kepada aktivitas siswa, dan sarana, media, alat bantu serta kelengkapan pembelajaran yang menunjang aktivitas siswa dalam belajar. (Suprijono, 2009)

Kekurangan model pembelajaran *contextual learning* (CTL):

- a. Kekurangan bagi siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran, tidak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang sama dengan teman lainnya karena siswa tidak mengalami sendiri;
- b. Perasaan kuatir pada anggota kelompok akan hilangnya karakteristik siswa karena harus menyesuaikan dengan kelompoknya; dan
- c. Banyak siswa yang tidak senang apabila disuruh bekerja sama dengan yang lainnya karena siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain dalam kelompoknya.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *contextual learning* (CTL) guru harus menghindari mengajar sebagai proses penyampaian informasi, melainkan guru harus memandang siswa sebagai subjek belajar dengan segala keunikannya. (Kahfi et al., 2021)

#### **8. Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Learning* (CTL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka**

Pembelajaran model pembelajaran *contextual learning* (CTL) adalah konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat keterkaitan hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan pelaksanaannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa membangun sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar.

Model pembelajaran *contextual learning* (CTL) dapat digunakan guru dalam menyampaikan materinya dengan bahasa yang baik dan cukup memahamkan. memanfaatkan sumber belajar dan media yang cukup beragam, misalnya proyektor, papan tulis, dan buku paket sebagai bahan yang sering telah menyampaikan materi dengan metode dengan sangat menarik, disesuaikan dengan kehidupan siswa secara nyata. Karena

penggunaan metode tersebut menjadikan siswa sangat tertarik dengan sangat antusias memperhatikan apa yang disampaikan pendidik. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) itu yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi proses kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan dengan banyak cara misalnya melalui media text : WA, google classroom, media audio atau video, zoom, google meet, dan lainnya. menggunakan media apa untuk menyampaikan pembelajaran, tergantung rumusan tujuan. Kemampuan guru memilih media dan kemampuan peserta didik dalam menggunakan media juga harus dipertimbangkan (Usriya Hidayati, 2022).

Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah Dasar, siswa diharapkan agar mampu untuk mengenal fakta, data dan konsep yang ada di kehidupan masyarakat dan lingkungannya yang kemudian mereka refleksi sebagai menggeneralisasikan terhadap pembelajaran bermakna yang telah dilakukan. siswa memiliki kemampuan untuk bersikap, terampil dan memiliki kemampuan dalam menghadapi fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang ditemui di lingkungannya akan menjadi dasar dalam berbaur di lingkungan masyarakat yang heterogen baik secara lokal maupun global (Meldina et al., 2020)

Guru sebagai penggerak merdeka belajar, berarti seorang guru yang dituntut untuk mampu bersikap semangat dan aktif, kreatif, inovatif serta terampil guna menjadi fasilitator penggerak perubahan di sekolah. Guru sebagai penggerak merdeka belajar bukan hanya harus dapat menguasai dan mengajar secara efektif di kelas melainkan juga harus dapat menciptakan lingkungan yang baik dengan membangun kedekatan bersama siswa. kemudian guru juga dituntut untuk dapat memanfaatkan berbagai teknologi yang ada sebagai peningkatan dalam cara mengajar. Kemudian guru juga harus latihan untuk memperbaiki kesalahan dan kekurangan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Melalui pembaruan terkait kebijakan Merdeka Belajar seluruh tenaga pendidik perlu mengukur dan mengintrospeksi diri agar dapat menyesuaikan terkait perkembangan zaman seperti sekarang ini. Hal ini dilakukan agar guru tidak kalah dalam hal informasi dan penggunaan teknologi oleh para siswanya, namun disamping itu juga guru penggerak merdeka belajar ini harus dapat menanamkan nilai-nilai baik ditengah maraknya perubahan yang dapat terjadi dengan cepat karena mudahnya akses dan

penggunaan teknologi yang semakin mudah untuk digunakan (Mulyasa, 2021) (Muhammad Reza Arviansyah1, 2022)

### C. Kesimpulan

Penggunaan pendekatan model pembelajaran *contextual learning* (CTL) sangat baik jika dilaksanakan di sekolah dasar sebagai inovasi dalam pembelajaran sebab membantu guru dalam proses pembelajaran, proses menjadi lebih baik dan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *contextual learning* (CTL), dapat membuat semua siswa menjadi aktif dan kreatif saat pembelajaran berlangsung sebab siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan model pembelajaran *contextual learning* (CTL) dapat dikerjakan dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran dilakukan secara berkelompok. Kelompok dibuat secara beragam baik dari segi kemampuan maupun jenis kelamin. Model pembelajaran *contextual learning* (CTL) dengan menggunakan pendekatan konstruktivis, penemuan, bertanya, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Siswa akan termotivasi dalam belajar dengan cara baru.

Dengan menggunakan media gambar dan sumber-sumber yang relevan, sangat memungkinkan bagi siswa untuk terlibat aktif pada proses pembelajaran suatu yang membantu pendidik untuk menghubungkan konten materi ajar dengan keadaan nyata dan mendorong siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan dan penerapannya ke dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan Pekerja.

### Daftar Pustaka

1. Adim, M., Sri, E., Herawati, B., Nuraya, N., Pendidikan Guru, P., & Dasar, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains (JPFS)*, 3(1), 6–12. <http://journal.unucirebon.ac.id/index.php/jpfs%0APengaruh>
2. Budiman, A., Samani, M., Rusijono, R., Setyawan, W. H., & Nurdyansyah, N. (2020). The Development of Direct-Contextual Learning: A New Model on Higher Education. *International Journal of Higher Education*, 10(2), 15–26.

<https://doi.org/10.5430/ijhe.v10n2p15>

3. Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. (2018). The implementation of contextual learning to enhance biology students' critical thinking skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 451–457. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15294/jpii.v7i4.11721>
4. Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
5. Ekowati, C. K., Darwis, M., Upa, H. M. D. P., & Tahmir, S. (2015). The Application of Contextual Approach in Learning Mathematics to Improve Students Motivation At SMPN 1 Kupang. *International Education Studies*, 8(8), 81–86. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n8p81>
6. Erni, E., Yunus, M., & Nur, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Bosowa Journal of Education*, 1(1), 16–23. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i1.466>
7. Gandhi, M., & Jamilah. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Mata Pelajaran IPS SD Negeri Tatakan 2 kelas VI Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 24–32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2027/kewartanegaraan.v7i1.3533>
8. Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>
9. Mahendra, I. W. E. (2016). Contextual Learning Approach and Performance Assessment in Mathematics Learning. *International Research Journal of Management, IT & Social Sciences*, 3(3), 7–15. <https://doi.org/10.21744/irjmis.v3i3.88>
10. Meldina, T., Agustin, A., & Harahap, S. H. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Institut Agama Islam Negeri Curup Sekolah Dasar Negeri 10 Pasaman PENDAHULUAN Pendidikan semestinya sudah dilakukan sedari dini yaitu dengan melakukan pendidikan dasar . Pada Undang-undang No. *Pendidikan Dasar*, 4(1), 15–26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29240/jpd.v4i1.1572>



11. Muhammad Reza Arviansyah1, A. S. (2022). Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 40–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jpl.v17i1.1803>
12. Riska, N. V., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Metode Concept Sentence dengan Media Foto Berseri dalam Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5827–5838. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3129>
13. Ruto, R., Mema, A., Nduru, M. P., & Ota, M. K. (2021). Contextual teaching and learning approach in social science: its role to encourage pupils' cognitive learning achievement. *Journal of Research in Instructional*, 1(1), 43–52. <https://doi.org/http://dx.doi/10.30862/jri.v1i1.11>
14. Sanra, R., Adisel, Merdiansyah, M., Gusliana, R. M., Azzarah, A. K., & Ilahi, D. R. N. (2022). Strategi pembelajaran IPS dalam Konteks Kurikulum 2013 Edisi Revisi dengan Konsep Merdeka Belajar. *Journal of Education and Instruction*, 5(1), 165–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3413>
15. Sarjono, F. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Gejala Alam di Indonesia Menggunakan Model CTL Siswa Kelas V SD. *Pendidikan Indonesia*, 1(3), 320–337. <https://doi.org/https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.23>
16. Usriya Hidayati. (2022). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(1), 44–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpion.v1i1.15>
17. Yanik Yasmini, W. (2021). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Insan Mandiri Karangasem. *Lampu Yang*, 12(2), 137–155. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuyang.v12i2.265>

\*\*\*\*\*



## CHAPTER 10

### **MODEL PEMBELAJARAN *THINK TALK WRITE* DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) PADA KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Yulmi Handayani*  
*Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar*

#### **A. Pendahuluan**

Sudah menjadi kesepakatan bersama bahwa pendidikan adalah suatu hal yang penting bagi perkembangan peradaban manusia. Sudah 70 tahun lebih Indonesia merdeka .akan tetapi, kualitas sumber daya manusia Indonesia belum memadai. Hal itu salah satunya diakibatkan oleh kualitas penyelenggara pendidikan di berbagai jenjang dan jenis pendidikan di Indonesia belum memadai.

Pendidikan merupakan prioritas utama yang dibutuhkan setiap individu di era global ini. Melalui pendidikan, seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki pengetahuan yang baik serta dapat bertingkah sesuai norma-norma yang berlaku. Perkembangan dunia pendidikan ikut berubah seiring dengan perkembangan zaman dimana pola pikir pendidik berubah dari konservatif menjadi lebih modern. Hal ini memiliki implikasi terhadap metode pendidikan di Indonesia. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), merupakan perpaduan antara fasilitas, perangkat, dan elemen proses yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang membahas tentang gejala dan masalah sosial yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, tanggung jawab,

memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial (Prafangesta Frandi Ekananda, 2014).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah, sebagai dasar atau pengantar dalam mempelajari studi sosial atau ilmu sosial di tingkat yang lebih lanjut Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar (SD) mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Perubahan tersebut terjadi karena tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan dalam kehidupan.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menghadapi era globalisasi serta kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Untuk menghadapi hal tersebut pemerintah Indonesia melakukan penyempurnaan kurikulum yang dinamakan kurikulum 2013. Kurikulum ini bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Seiring perkembangan serta kemajuan sains dan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan pun perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang, termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Oleh karena itu, pendidikan adalah masalah yang menarik untuk terus dikaji dan terus dikembangkan (Asy'ari, 2016).

Perkembangan tiap kurikulum tersebut merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses perkembangannya kualitas potensi siswa. Adapun kurikulum 2013 dirancang sebagai berikut : (1) Isi atau konten kurikulum yaitu kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti (KI) kelas dan dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar (KD) mata pelajaran. (2) Kompetensi inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (kognitif dan psikomotor) yang harus dipelajari siswa di jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. (3) Kompetensi dasar merupakan kompetensi yang dipelajari siswa untuk suatu tema untuk SD/MI dan untuk mata pelajaran di kelas tertentu untuk SMP/MTS, SMA/MA, SMK/MAK. (4) Kompetensi inti dan kompetensi dasar di jenjang pendidikan menengah diutamakan pada ranah sikap

sedangkan pada jenjang pendidikan menengah pada kemampuan intelektual (kemampuan kognitif tinggi) (Toni nasution, 2018).

Banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah model pembelajaran. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2012). Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam kegiatan proses belajar mengajar sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa menentukan model yang tepat, proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sulit tercapai secara optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Proses pembelajaran melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang perlu dilakukan oleh siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Kesempatan untuk melakukan kegiatan dan perolehan hasil belajar ditentukan oleh pendekatan yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Prinsip pendekatan pembelajaran yang baik adalah belajar melalui proses mengalami secara langsung untuk memperoleh hasil belajar yang bermakna. Siswa diharapkan termotivasi dan senang melakukan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna bagi dirinya. Peranan pendekatan belajar mengajar sangat penting dalam kaitannya dengan keberhasilan belajar. Mutu pendidikan juga sangat ditentukan oleh keterampilan yang digunakan para guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan Pendidikan (Aini, Rokyal; Hadi, Yul Alfian; Hamdi, Zulfadli; Husni, 2021). Ketepatan dalam menggunakan keterampilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan dapat membangkitkan semangat belajar siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran yang lebih dominan berpusat pada guru kurang memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh banyak factor, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru mengatasi masalah-masalah tersebut, sehingga tujuan dalam pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *think talk write* (TTW) untuk membuat siswa lebih aktif, kreatif dan kondusif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *think talk write* (TTW) adalah model pembelajaran

yang dibangun melalui berpikir, berbicara, dan menulis (Simanjuntak, 2017). Dalam penerapannya siswa diberikan materi atau soal untuk dikerjakan dan dipahami sesuai bahasa sendiri (berpikir). Setelah siswa memahami materi atau soal tersebut siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang terdiri antara 3-5 siswa, tujuannya untuk mendiskusikan dengan siswa yang lain dalam satu kelompoknya sesuai apa yang telah mereka pahami (berbicara). Setelah bertukar pendapat siswa bertugas untuk membuat rangkuman atau jawaban dari materi ataupun soal yang telah didiskusikan (Asy'ari, 2016).

Model pembelajaran *think talk write* (TTW) dipilih karena model ini menekankan pada keberhasilan siswa untuk belajar baik secara individu maupun dalam kelompok. Dalam model pembelajaran *think talk write* (TTW) pembelajaran tidak bersifat teacher centered melainkan guru bertindak sebagai fasilitator. Menurut (Rabawati, 2020) model pembelajaran *think talk write* (TTW) yang dikenalkan oleh Huinker dan Laughlin ini pada dasarnya dibangun melalui berpikir, berbicara, dan menulis.

Alur kemajuan model pembelajaran *think talk write* (TTW) dimulai keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide (sharing) dengan temannya sebelum menulis. Suasana seperti ini lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok heterogen dengan 3-5 siswa. Dalam kelompok ini siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengarkan dan membaca ide bersama teman kemudian mengungkapkannya melalui tulisan.

Aktivitas berpikir, berbicara dan menulis ini adalah salah satu bentuk aktivitas belajar mengajar yang memberikan peluang kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan tipe ini adalah berpikir (think), berbicara (talk), dan menulis (write). Sehingga model pembelajaran *think talk write* (TTW) memperkenankan siswa untuk mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide melalui proses berpikir dan berbicara sebelum menuliskannya. Kelebihan model pembelajaran *think talk write* (TTW) adalah sebagai berikut: 1) siswa menjadi lebih kritis; 2) semua siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran; dan 3) siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari.

## **B. Pembahasan**

### **1. Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW)**

Model pembelajaran *think talk write* (TTW) adalah strategi yang memfasilitasi latihan berbahasa secara lisan dan menuliskannya dengan lancar. Strategi ini mendorong siswa untuk berpikir, berbicara, dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu. Strategi ini digunakan untuk mengembangkan tulisan dengan lancar dan melatih bahasa sebelum dituliskan (Miftahul Huda, 2015).

Sejalan dengan Huda, Shoimin mengungkapkan bahwa, model pembelajaran *think talk write* (TTW) merupakan suatu model pembelajaran untuk melatih keterampilan peserta didik dalam menulis (Aris, 2014). Model pembelajaran *think talk write* (TTW) menekankan perlunya perlunya siswa mengkomunikasikan hasil pemikirannya. Huinker dan Laughlin (Yamin, 2010) menyebutkan bahwa penggunaan model pembelajaran *think talk write* (TTW) dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan komunikasi siswa.

Pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam model pembelajaran *think talk write* (TTW), siswa didorong untuk berpikir, berbicara dalam kelompok kecil, kemudian menuliskan topik yang dibahas. Model ini dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep dan melatih kemampuan berpikir serta berbicara sehingga siswa dapat aktif belajar. Walaupun pendapat-pendapat di atas menyebutkan bahwa model pembelajaran *think talk write* (TTW) sesuai untuk pembelajaran menulis dan berbahasa yang erat hubungannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, pada kenyataannya model ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), IPA, Bahasa Indonesia, PKn, dan bahkan Matematika.

### **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW)**

Sesuai dengan namanya, model pembelajaran *think talk write* (TTW) memiliki sintaks sesuai dengan urutan katanya, yaitu: *think* (berpikir), *talk* (berbicara), dan *write* (menulis). (Aris, 2014) mendeskripsikan langkah- langkah penggunaan model pembelajaran *think talk write* (TTW) sebagai berikut.

- a. Guru membagikan LKS yang memuat soal serta petunjuk pelaksanaan.
- b. Siswa membuat catatan kecil mengenai apa yang ia ketahui

(*think*).

- c. Guru membagi siswa dalam kelompok kecil (3-5 orang).
- d. Siswa membahas isi catatan dengan teman satu kelompoknya (*talk*).
- e. Dari hasil diskusi, siswa secara individu merumuskan pengetahuan berupa jawaban soal (berisi landasan dan keterkaitan konsep, metode, dan solusi) dalam bentuk tulisan dengan bahasanya sendiri (*write*).

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Think Talk Write* (TTW)

Kelebihan model pembelajaran *think talk write* (TTW) menurut (Rabawati, 2020), yaitu: (1) mengembangkan pemecahan masalah yang bermakna; (2) dengan memberikan soal *open ended* dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa; (3) dengan berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompok akan melibatkan siswa secara aktif dalam belajar; (4) membiasakan siswa berpikir dan berkomunikasi dengan teman, guru, bahkan dengan diri mereka sendiri. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *think talk write* (TTW), yaitu: (1) kecuali jika soal *open ended* tersebut dapat memotivasi, siswa dimungkinkan sibuk; (2) siswa mudah kehilangan kemampuan dan kepercayaan karena didominasi oleh siswa yang mampu; (3) guru harus benar-benar menyiapkan semua media dengan matang.

Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *think talk write* (TTW) yaitu (Aini, Rokyal; Hadi, Yul Alfian; Hamdi, Zulfadli; Husni, 2021): (1) dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik, siswa dapat mengkomunikasikan atau mendiskusikan pemikirannya dengan temannya sehingga siswa saling membantu dan saling bertukar pikiran; (2) dapat melatih siswa untuk menuliskan hasil diskusinya dalam bentuk tulisan secara sistematis sehingga siswa akan lebih memahami materi dan membantu siswa untuk mengkomunikasikan ide-idenya dalam bentuk tulisan. Sedangkan kekurangannya, yaitu: (1) siswa belum terbiasa belajar dengan langkah-langkah pada model pembelajaran *think talk write* (TTW) sehingga cenderung kaku dan pasif, (2) kesulitan dalam mengembangkan lingkungan sosial siswa.

Hakikat pembelajaran perseorangan adalah terjadinya hubungan interpersonal antara guru dengan siswa dan juga siswa dengan siswa, siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan



kemampuan masing-masing, siswa mendapat bantuan dari guru sesuai dengan kebutuhan, siswa dilibatkan dalam perencanaan kegiatan pembelajaran. Komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan mengajar kelompok kecil dan perorangan sebagai berikut: 1) keterampilan untuk mengadakan pendekatan secara pribadi; 2) keterampilan mengorganisasikan; 3) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar; dan 4) keterampilan merencanakan dan melakukan kegiatan pembelajaran; 5) keterampilan pembelajaran perseorangan (Asy'ari, 2016).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan para ahli, dapat disimpulkan bahwa guru wajib menguasai 8 keterampilan dasar mengajar dalam pembelajaran. Berikut ini adalah indikator keterampilan guru dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui model pembelajaran *think talk write* (TTW) yaitu (Stick, 2018):

- a. Membuka pelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran) yang meliputi mengkondisikan siswa sebelum pelajaran di mulai, menanyakan kehadiran siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, menimbulkan motivasi siswa.
- b. Mengajukan pertanyaan (keterampilan bertanya) yang meliputi pertanyaan yang disampaikan jelas dan dimengerti oleh siswa, pertanyaan yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran, memberikan kesempatan siswa untuk menjawab, memberikan konfirmasi jawaban kepada siswa.
- c. Menjelaskan materi pelajaran (keterampilan menjelaskan) yang meliputi menyampaikan materi secara jelas, menyampaikan materi pelajaran menggunakan bahasa yang baik dan benar, menggunakan contoh atau ilustrasi yang ada di kehidupan siswa, menguasai materi saat pembelajaran.
- d. Membentuk kelompok secara heterogen (keterampilan mengelola kelas) yang meliputi memusatkan perhatian siswa, memberi petunjuk dengan jelas, membantu siswa membentuk kelompok, membentuk kelompok secara heterogen.
- e. Menggunakan media (keterampilan mengadakan variasi) yang meliputi materi sesuai dengan pembelajaran,
- f. Menerapkan model pembelajaran *think talk write* (TTW) dalam pembelajaran (keterampilan mengelola kelas dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan) yang meliputi memberi penjelasan tentang penggunaan model

pembelajaran *think talk write* (TTW), menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *think talk write* (TTW), penyajian informasi yang memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran, membimbing siswa dalam menggunakan model pembelajaran *think talk write* (TTW) dalam pembelajaran (Simanjuntak, 2017).

- g. Membimbing diskusi kelompok (keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil) yang meliputi membantu siswa dalam memahami permasalahan/pertanyaan, membimbing diskusi, memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi, memberi kesempatan siswa melaporkan hasil diskusi.
- h. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal (keterampilan mengelola kelas dan keterampilan memberi penguatan) yang meliputi memotivasi siswa berpendapat, merespon partisipasi siswa dalam pembelajaran, memberikan teguran dan penguatan terhadap sikap siswa, membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan.
- i. Memberikan penguatan (keterampilan memberi penguatan) yang meliputi memberikan penguatan menggunakan bahasa yang padat dan jelas, pemberian penguatan secara verbal (pujian), memberikan penguatan secara non verbal (gerakan, tepukan, pendekatan, simbol), pemberian penguatan dapat memberi motivasi siswa agar lebih semangat dalam pembelajaran (Sulimah et al., 2018).
- j. Menutup pelajaran (keterampilan membuka dan menutup pelajaran) yang meliputi membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran, memberikan evaluasi, memberikan tindak lanjut, memberikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

#### **4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Liliyafi, 2018).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berusaha mengintegrasikan materi dari berbagai ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan aspek penting dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan diadaptasikan untuk digunakan dalam

pengajaran di sekolah (Hidayati, 2008). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan ilmu sosial, sungguhpun bidang perhatiannya sama yaitu hubungan timbal balik di kalangan manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanya terdapat pada program pengajaran sekolah semata-mata.

Menegaskan kedua pendapat di atas, (Ahmad Susanto, 2015) mengungkapkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Dari pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Sosial dan merupakan nama mata pelajaran di tingkat SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diambil dari disiplin ilmu-ilmu sosial.

a. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar

Untuk jenjang SD/MI, materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diorganisasikan dengan pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap serta berperilakunya (Utari, 2019).

Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar (SD) & MI, pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Berdasar penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) adalah serangkaian kegiatan yang dirancang guru dengan tujuan agar siswa belajar dengan efektif dan efisien tentang materi integrasi dari Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

b. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) meliputi beberapa aspek-aspek, yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya;

serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Sumaatmadja, 2005).

Sedangkan menurut (Rabawati, 2020), “Kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial yang menjadi ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), merupakan cakupan yang sangat luas.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) adalah kehidupan manusia di masyarakat dan upayanya untuk berperilaku sesuai nilai-nilai yang berlaku

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar

Menurut Nur Hadi (A. Susanto, 2013), tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ada empat, yaitu: *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *value*. *Knowledge*, sebagai tujuan utama dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berarti membantu para siswa untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya, serta mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi. *Skill*, mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). *Attitudes*, terdiri dari atas tingkah laku berpikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). *Value*, yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintahan, termasuk nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar bangsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum (Suwanto et al., 2021).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut.

- 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 (Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar (SD) & MI, 2003: 6-7).

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) diharapkan dapat menjadikan siswa yang mampu menghadapi tantangan-tantangan dari lingkungannya dan mampu memecahkan masalah yang ada dengan cara yang sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku

## 5. Kurikulum 2013

Proses pembelajaran yang diharapkan dari tujuan pendidikan nasional adalah pembelajaran yang aktif. Pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran. Pembelajaran aktif yang demikian dapat kita rancang dengan penggunaan berbagai model dan metode pembelajaran yang menarik, sehingga anak tidak bosan, selalu fokus, dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan proses dan hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain adalah guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan siswa. Guru sebagai subjek yang menjadi sasaran pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Oleh karena itu, pelaksanaan kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di depan kelas, sangat tergantung pada kemampuan dan keterampilan guru. Proses belajar mengajar pada saat ini masih di dominasi oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif menerima begitu saja materi yang diberikan guru, banyaknya siswa yang apabila ditanya tidak dapat menjawab, apabila diberi latihan atau tugas tidak selesai dan tugas rumah tidak dikerjakan.

Kurikulum 2013 di sekolah dasar berbasis tematik. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdapat pada kelas IV sampai kelas VI sedangkan untuk kelas I sampai kelas III pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan dengan pelajaran Bahasa Indonesia, PKn, dan SBDP. Sehingga pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanya berlaku untuk kelas tinggi yaitu kelas IV sampai kelas VI.

Kurikulum 2013 dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dibutuhkan upaya untuk mengatasi rendahnya kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu menggunakan model pembelajaran *think talk write* (TTW). Model pembelajaran *think talk write* (TTW) dipilih karena model ini

menekankan pada keberhasilan siswa untuk belajar baik secara individu maupun dalam kelompok. Dalam model pembelajaran *think talk write* (TTW) pembelajaran tidak bersifat *teacher centered* melainkan guru bertindak sebagai fasilitator, 2018).

Menurut (Utari, 2019) model pembelajaran *think talk write* (TTW) yang dikenalkan oleh Huinker dan Laughlin ini pada dasarnya dibangun melalui berpikir, berbicara, dan menulis. Alur kemajuan model pembelajaran *think talk write* (TTW) dimulai keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya sebelum menulis. Suasana seperti ini lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok heterogen dengan 3-5 siswa. Dalam kelompok ini siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengarkan dan membaca ide bersama teman kemudian mengungkapkannya melalui tulisan (Satianingsih & Yustitia, 2020).

Aktivitas berpikir, berbicara dan menulis ini adalah salah satu bentuk aktivitas belajar mengajar yang memberikan peluang kepada siswa untuk berpartisipasi aktif. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembelajaran menggunakan tipe ini adalah berpikir (*think*), berbicara (*talk*), dan menulis (*write*). Sehingga model pembelajaran *think talk write* (TTW) memperkenankan siswa untuk mempengaruhi dan memanipulasi ide-ide melalui proses berpikir dan berbicara sebelum menuliskannya (Afandi et al., 2021).

Kelebihan model pembelajaran *think talk write* (TTW) adalah sebagai berikut (Arista & Putra, 2019): 1) siswa menjadi lebih kritis; 2) semua siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran; dan 3) siswa lebih paham terhadap materi yang dipelajari. Model pembelajaran *think talk write* (TTW) membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa. Sehingga model pembelajaran *think talk write* (TTW) dipandang efektif digunakan untuk mengatasi rendahnya kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

## 6. Kurikulum Merdeka

Model pembelajaran *think talk write* (TTW) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Huinker dan Laughlin (Hutagaol & Fantri, 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe TTW didasarkan pada pemahaman bahwa belajar adalah sebuah perilaku sosial.

Sesuai dengan namanya *think talk write* (TTW), model pembelajaran ini memiliki sintak atau langkah-langkah yang sesuai dengan urutan namanya. Tahap pertama *Think* (berpikir), siswa membaca teks berupa soal kemudian siswa secara individu memikirkan kemungkinan jawaban dari soal yang diberikan. Selain itu siswa membuat catatan kecil tentang ide-ide yang terdapat pada bacaan dan hal-hal yang tidak dipahami dengan menggunakan bahasanya sendiri. Tahap kedua *Talk* (berbicara), siswa diberi kesempatan untuk membicarakan hasil penyelidikannya pada tahap pertama. Pada tahap ini siswa merefleksikan, menyusun, serta menguji ide-ide dalam kegiatan diskusi kelompok. Tahap ketiga *Write* (menulis), siswa menuliskan ide-ide yang mereka dapatkan dari kegiatan tahap *Think* (berpikir) dan *Talk* (berbicara) terkait dengan materi yang dipelajari, strategi penyelesaian, dan solusi yang diperoleh.

Pembatasan interaksi sosial masyarakat pada bidang pendidikan dilakukan dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari sekolah/madrasah ke rumah. Tentunya hal ini menjadi tantangan tersendiri untuk tenaga pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pun ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung. Tidak cukup sampai disitu saja, sebagai salah satu tenaga pendidik memikirkan model pembelajaran apa yang cocok dengan pembelajaran daring (online), sehingga sangat cocok menggunakan model pembelajaran *think talk write* (TTW).

Dalam pembelajaran daring, langkah pertama yang saya lakukan yaitu memberikan materi kepada siswa, kedua mengikuti langkah model pembelajaran *think talk write* (TTW). Saya menuntun siswa untuk menemukan ide-ide yg terdapat dalam materi, setelah itu mereka bisa berbicara (lewat chat whatsapp) mengenai ide-ide mereka untuk menyelesaikan tugas mereka.

Kemudian menuliskan kesimpulan yang mereka dapatkan. Model pembelajaran ini saya anggap efektif dalam pembelajaran daring saat ini karena memudahkan kedua pihak dalam proses pembelajaran. Adapun kelemahan dari model pembelajaran ini sendiri yaitu, kurangnya perhatian siswa yang menyebabkan mereka sulit menemukan ide-ide dalam materi yang diberikan.

Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat

mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Selain itu, pada Kurikulum Merdeka, terdapat Pembelajaran Berbasis Proyek untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila yang dilakukan minimal 2 kali dalam satu tahun ajaran.

Inilah Hal-Hal Esensial Kurikulum Merdeka di Jenjang Sekolah Dasar (SD):

- a. Penguatan kompetensi yang mendasar dan pemahaman logistic Untuk memahami lingkungan sekitar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan sebagai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dan Integrasi computational thinking dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan IPAS
- b. Pembelajaran berbasis proyek untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila dilakukan minimal 2 kali dalam satu tahun ajaran

Pembelajaran melalui kegiatan proyek yang memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk secara aktif mengeksplorasi isu-isu aktual untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila.

### C. Kesimpulan

Model pembelajaran *think talk write* (TTW), siswa didorong untuk berpikir, berbicara dalam kelompok kecil, kemudian menuliskan topik yang dibahas. Walaupun pendapat-pendapat di atas menyebutkan bahwa model pembelajaran *think talk write* (TTW) sesuai untuk pembelajaran menulis dan berbahasa yang erat hubungannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia, pada kenyataannya model ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), IPA, Bahasa Indonesia, PKn, dan bahkan Matematika.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *think talk write* (TTW) menurut Shoimin (2014:215), yaitu: (1) mengembangkan pemecahan masalah yang bermakna; (2) dengan memberikan soal open ended dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa; (3) dengan berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompok akan melibatkan siswa secara aktif dalam belajar; (4) membiasakan siswa berpikir dan berkomunikasi dengan teman, guru, bahkan dengan diri mereka sendiri. Sedangkan kekurangan model pembelajaran *think talk write* (TTW), yaitu: (1) kecuali jika soal open ended tersebut dapat memotivasi, siswa dimungkinkan sibuk; (2) siswa mudah kehilangan kemampuan dan kepercayaan karena didominasi oleh siswa yang mampu; (3) guru



harus benar-benar menyiapkan semua media dengan matang (A. S. Susanto & Bharata, 2018).

Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *think talk write* (TTW), yaitu: (1) dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman konsep siswa menjadi lebih baik, siswa dapat mengkomunikasikan atau mendiskusikan pemikirannya dengan temannya sehingga siswa saling membantu dan saling bertukar pikiran; (2) dapat melatih siswa untuk menuliskan hasil diskusinya dalam bentuk tulisan secara sistematis sehingga siswa akan lebih memahami materi dan membantu siswa untuk mengkomunikasikan ide-idenya dalam bentuk tulisan.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) adalah serangkaian kegiatan yang dirancang guru dengan tujuan agar siswa belajar dengan efektif dan efisien tentang materi integrasi dari Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) meliputi beberapa aspek-aspek, yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; serta (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar (SD) & MI. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) diharapkan dapat menjadikan siswa yang mampu menghadapi tantangan-tantangan dari lingkungannya dan mampu memecahkan masalah yang ada dengan cara yang sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Penguatan kompetensi yang mendasar dan pemahaman logistik Untuk memahami lingkungan sekitar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan sebagai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Integrasi computational thinking dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika dan IPAS.

Penggabungan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan," demikian bunyi buku saku tersebut. Pelajaran Ilmu Pengetahuan

Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kemudian akan digabung menjadi Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) tersebut baru mulai diajarkan di kelas III. Tujuannya untuk menguatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosial. Selain itu, di tingkat Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran keterampilan ditiadakan karena telah terwadahi melalui mata pelajaran seni.

### Daftar Pustaka

1. Afandi, M., Nisa, D. A., & Kusumadewi, R. F. (2021). The Importance of Think Talk Write Learning Model on the Mathematical Connection Ability and Self-Confidence. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.32965>
2. Ahmad Susanto. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group.
3. Aini, Rokyal; Hadi, Yul Alfian; Hamdi, Zufadli; Husni, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDI NW Tanah Abro. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 113–123.
4. Aris, S. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. AR-RUZ Media.
5. Arista, N. L. P. Y., & Putra, D. K. N. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write (TTW) Berbasis Literasi terhadap Keterampilan Menulis dalam Bahasa Indonesia. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 284. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i3.19413>
6. Asy'ari, A. (2016). Model pembelajaran Think Talk Write (TTW) berbasis Assessment for Learning (AfL) melalui penilaian teman sejawat meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas VIII. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/10.33654/math.v2i2.36>
7. Hidayati, D. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
8. Hutagaol, P., & Fantri, J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (Ttw) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Statika Dan Tegangan Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 5 Medan. *Educational Building: Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan dan Sipil*, 8(1 JUN), 15–21. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index>.

- php/eb/article/view/36084
9. Istarani. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. CV. Iskom.
  10. Liliyafi, O. Dan D. S. (2018). Joyful Learning Journal. *Unnes.Ac.Id*, 7(3), 29–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/23230>
  11. Miftahul Huda. (2015). *Cooperative Learning “ Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan.”* Pustaka Belajar.
  12. Prafangesta Frandi Ekananda, J. G. (2014). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 No.2.
  13. Prasetyo Widyant, Wahyudi, Endang Indarini PGSD-FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana, S. (2018). Think Talk Write Method Implementation to Improve Reasoning Skill. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 47(1), 9–14.
  14. Rabawati, K. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Think-Talk-Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Ciri-Ciri Kebahasaan Teks Cerita Ulang Biografi. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 141. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24771>
  15. Satianingsih, R., & Yustitia, V. (2020). *Think Talk Write Model On Analysis Ability Of Elementary School Students : Experimental Study Model Think Talk Write Terhadap Kemampuan Analisis Siswa Sekolah Dasar*. 9(August), 448–456.
  16. Simanjuntak, M. (2017). Model Pembelajaran Kooperatif Think-Talk-Write (Ttw) Dan Software Autograph Dalam Mempersiapkan Pendidik Matematika Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea). *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 9(2), 71. <https://doi.org/10.33541/jdp.v9i2.339>
  17. Stick, T. (2018). *Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Oktaviastuti Awalia Fajrin PGSD Universitas Kristen Satya Wacana Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pese*. 2(1), 85–91.
  18. Sulimah, S., Sulitya, D., & Fitri, S. (2018). Improving Students’ Learning Achievement Through Think, Talk, and Write (TTW) Learning Mode. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 8(1), 10–17. <https://doi.org/10.23960/jpp.v8.i1.201802>
  19. Sumaatmadja, N. (2005). *Konsep Dasar IPS*. Universitas Terbuka.
  20. Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenadamedia Group.

21. Susanto, A. S., & Bharata, H. (2018). The effect of Cooperative Learning Model Think-Talk-Write Type on Mathematical Problem-Solving Abilities In Terms of Learning Habits. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 33. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v9i1.2235>
22. Suwanto, M., Yatimah, D., & Komalasari, G. (2021). The Effectiveness of Think Talk Write Learning Model to the Students' Writing Skills in Indonesian Elementary School. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(6), 115–132. <http://dx.doi.org/10.18415/ijmmu.v8i6.2724>
23. Toni nasution, M. A. L. (2018). *Konsep dasar ilmu pengetahuan sosial*. Samudra Biru.
24. Utari, E. S. (2019). Peran Model Pembelajaran Think Talk Write Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 794–801. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/114>
25. Yamin, M. dan M. (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Persada Press.

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 11**  
**MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* (CL)**  
**DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Yuli Astuti*  
*UPT SPF SDN Kaluku Bodoa*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan kekuatan dinamis yang terdapat dalam kehidupan manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan fisik, psikologis, sosial serta moral. Hadirnya kurikulum 2013 merupakan kelanjutan dari KBK (2004) dan KTSP (2006) yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara menyeluruh yang harus dikuasai oleh siswa. Dalam kurikulum 2013 juga merumuskan proses pembelajaran dan penilaian yang diperlukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Kurikulum 2013 mengatur dimana jenjang Sekolah Dasar menggunakan pendekatan tematik terpadu baik pada kelas rendah maupun kelas tinggi. Pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran ke dalam berbagai tema, dengan pembelajaran melalui tema maka siswa akan belajar secara keseluruhan.

Proses belajar mengajar di dalam pembelajaran tematik terpadu, tema yang dipilih berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia, untuk mencapai hal tersebut kompetensi siswa dalam pembelajaran tematik terpadu secara maksimum dipengaruhi oleh beberapa faktor. Makmun (2009: 37) menjelaskan terdapat dua faktor, faktor tersebut yaitu “datang dari dalam diri individu itu sendiri (internal), dan datang dari lingkungan (eksternal)”. Faktor internal mencakup kesehatan, mental, tingkat kecerdasan, minat serta bakat. Sedangkan faktor eksternal mencakup keluarga, guru, teman sebaya, masyarakat, kebersihan, media pembelajaran dan lain-lain.

Dunia pendidikan kita saat ini banyak sekali menghadapi masalah yang berkaitan dengan mutu, baik proses maupun produknya. Selain itu ada beberapa kalangan yang mengatakan bahwa masalah pendidikan terbatas pada pembelajaran di kelas, sehingga semakin memperjelas krisis yang terjadi di dalam dunia pendidikan (Dantes, 2008). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003

tentang Sisdiknas pasal 37 Kaitannya dengan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) yang dimana merupakan mata pelajaran wajib untuk kurikulum jenjang Sekolah Dasar (SD), Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun Perguruan Tinggi.

Berdasarkan hal tersebut Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak bisa diremehkan karena merupakan mata pelajaran yang diwajibkan, sehingga langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi harus terus ditingkatkan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu aspek penting untuk kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan anak, sehingga menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan bersosialisasi dalam melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial.

Dalam peningkatan mutu pendidikan di Indonesia pemerintah telah melakukan berbagai upaya-upaya, yang dimana upaya-upaya tersebut meliputi seluruh komponen pendidikan, yaitu pengadaan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, proses pembelajaran, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang saling berkesinambungan satu sama lain. Jika menginginkan pendidikan terlaksana secara teratur, berbagai elemen (komponen) yang terlibat dalam kegiatan pendidikan perlu dikenali. Pendidikan dapat dilihat dari hubungan elemen siswa (siswa), pendidik (guru), dan interaksi keduanya dalam usaha pendidikan. Hubungan antara elemen siswa (siswa) dengan pendidik (guru) seharusnya tidak hanya bersifat satu arah saja berupa penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Proses belajar mengajar justru lebih baik jika dilakukan secara aktif oleh kedua belah pihak yaitu guru dan siswa agar terjadi interaksi yang seimbang antara keduanya.

Salah satu upaya yang dilakukan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu dengan diberlakukannya kurikulum K13 yang menjadi penyempurnaan dari kurikulum KTSP yang telah diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum K13 disusun guna mengubah proses pembelajaran yang dimana guru berperan sebagai pemberi ilmu pengetahuan tanpa melibatkan siswa secara langsung.

Penerapan kurikulum K13 bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyeimbangkan keterampilan dan pengalaman siswa, serta mengembangkan pendidikan yang berkarakter. Suasana belajar mengajar yang melibatkan siswa untuk ikut aktif berbagi pengetahuan serta mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang ada diharapkan mampu mengatasi permasalahan kurangnya pencapaian siswa yang secara umum disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton dan terpusat pada guru sebagai sumber ilmu pengetahuan.

Perumusan kurikulum K13 merupakan salah satu solusi terbaik yang ada saat ini guna meningkatkan mutu pendidikan. Namun capaian dari penerapan kurikulum K13 ini dirasa masih kurang maksimal karena masih minimnya pemahaman, pelaksanaan pembelajaran dengan kurikulum K13 masih kurang merata diseluruh wilayah yang ada di Indonesia serta masih terdapat kekurangan pada system ini seperti yang dinyatakan slavin (1995:3) diantaranya: 1) kompetisi siswa yang tidak fear , 2) Siswa yang minim pengetahuan akan kurang termotivasi, 3) siswa yang kurang pengetahuan akan sulit untuk sukses dan semakin tertinggal, dan dapat membuat frustrasi siswa lainnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat menyenangkan untuk siswa tentunya dilakukan dengan berbagai strategi pembelajaran. Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya siswa diam duduk kemudian mendengarkan penjelasan dari guru saja melainkan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dipandang sebagai subjek pembelajaran bukan sebagai objek pembelajaran. Bagi siswa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat membosankan karena siswa dituntut guru untuk menghafalkan materi yang ada pada buku materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa sangat banyak untuk dihafalkan sehingga membuat siswa malas untuk belajar. Selain itu, dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa hanya duduk diam tanpa melibatkan keaktifan siswa.

Solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam mengerjakan tugas dan mempelajari materi pelajaran. Menurut Lie (2008), model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif serta

menekankan pada pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang optimal adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengubah proses pembelajaran agar lebih bermakna. Menurut Rusman (2012:209) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran yang melibatkan siswa belajar dengan kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Sedangkan Kagan & Kagan (2009: 2.15) mengemukakan alasan siswa memerlukan pembelajaran kooperatif, beberapa diantaranya yaitu: siswa dapat mengkonstruksi pembelajaran yang relevan dan pembelajaran di kelas lebih aktif sehingga mengurangi dominasi guru. Peran guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, namun juga sebagai fasilitator dan membimbing siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa untuk mencapai pemahaman materi pembelajaran secara lebih aktif melalui kerja sama dengan anggota kelompok. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ferrer (2004) bahwa pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada interaksi antara yang satu dengan kelompok yang difokuskan dalam mencapai tujuan. Guru dapat menerapkan pembelajaran kooperatif agar aktivitas pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, terpusat pada siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL)**

Model pembelajaran kooperatif sebenarnya mendefinisikan kembali peran pendidik. Dengan jenis instruksi ini, tenaga pendidik dalam hal ini guru ditekankan lebih berperan sebagai fasilitator, yang bertugas untuk memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung pada diri siswa sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang nyata. Dengan pembelajaran kooperatif, siswa didorong untuk bekerja sama untuk menemukan pengetahuan dan saling membantu dalam proses belajarnya (Walters, 2000).

Pembelajaran kooperatif lebih bervariasi, sedangkan kerja kelompok terkesan bersifat tidak inovatif. Model pembelajaran kooperatif selain mempunyai kelebihan dalam membantu siswa agar memahami materi pembelajaran, selain itu juga mempunyai



fungsi agar siswa berpikir kritis, berkolaborasi dan berinteraksi, serta membantu siswa lain yang sedang mengalami kesulitan. Berikutnya ada beberapa unsur yang menonjol dalam pembelajaran kooperatif. Menurut Isjoni (2010) unsur-unsur tersebut meliputi: 1) positive interdependence atau hubungan saling menguntungkan antar sesama anggota kelompok, yang artinya fokus keberhasilannya tidak hanya terletak pada ketercapaian individu, tetapi keberhasilan kelompok; 2) interaction face to face, yaitu interaksi langsung antar siswa dengan siswa yang lain; 3) tanggung jawab sebagai bagian dari kelompok, saling membantu satu sama lain; dan 4) ada nya kerjasama dalam memecahkan masalah.

Dari pendapat ahli tersebut dapat kita simpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu: 1) adanya tujuan bersama bukan individu; 2) adanya tanggungjawab sebagai anggota kelompok dan 3) adanya kesempatan yang sama bagi setiap individu baik sebagai bagian dari kelompok maupun bagi masing masing kelompok. Jadi, pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang diterapkan dalam bentuk kelompok yang dimana masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 orang anggota kelompok yang saling berinteraksi, berkolaborasi dan bekerja sama di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif cenderung mengedepankan sikap dan perilaku tanggung jawab, baik sebagai individu, bagian dari kelompok, maupun sebagai satu kesatuan kelompok dalam mewujudkan tujuan bersama yang hendak dicapai. Selanjutnya, dalam pembelajaran kooperatif memiliki kesempatan yang sama bagi individu atau kelompok dalam menyampaikan gagasan.

Dengan karakteristik model pembelajaran kooperatif tersebut siswa akan termotivasi dalam belajar, berani mengutarakan pendapat, muncul sikap menghargai perbedaan pendapat, serta saling mendukung dan memperkuat pendapat temannya. Selain itu, di dalam pelaksanaan kooperatif learning biasanya siswa akan dihadapkan pada suatu masalah, sehingga hal tersebut dapat mendorong siswa dalam bekerja sama dan berpikir kritis untuk memecahkan masalah. Di samping karakteristik yang telah dijelaskan di atas, model pembelajaran kooperatif juga memiliki beberapa keunggulan, yaitu: 1) terciptanya ketergantungan siswa yang bersifat positif; 2) adanya pengakuan dalam menanggapi perbedaan; 3) melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif, berarti telah melibatkan siswa dalam

merencanakan dan mengelola kelas; 4) suasana di dalam pembelajaran menjadi santai dan menyenangkan; 5) menumbuhkan interaksi dan komunikasi antara siswa dan juga guru; dan 6) adanya kesempatan yang baik bagi setiap siswa dalam mengekspresikan emosi, pengetahuan, pengalaman siswa.

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL)

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012: 65) adalah sebagai berikut: “(a) menjelaskan tujuan dan mempersiapkan siswa; (b) menunjukkan informasi; (c) mengatur siswa ke dalam tim-tim belajar; (d) membantu kerja tim dan belajar; (e) mengevaluasi, dan (f) memberikan pengakuan atau penghargaan”. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran, model ini bagi siswa dapat membantu menumbuhkan kemampuan bekerjasama atau berkelompok, berpikir kritis serta saling membantu sesama siswa yang lain. Dalam hal ini guru berhak untuk mengimplementasikan pembelajaran kooperatif.

Hamadayama (2016, hlm. 148-149) menyatakan setidaknya terdapat empat tahap wajib yang harus dilalui dalam pembelajaran kooperatif, yakni sebagai berikut.

- a. **Penjelasan Materi** (*Present information*). Tahap penjelasan adalah proses menyampaikan pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan dari tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini, guru menjelaskan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai siswa selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok. Pada tahap ini, guru menggunakan metode ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa.
- b. **Belajar dalam kelompok** (*Organize students into learning teams*). Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran. Berikutnya, siswa diminta untuk belajar bersama kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- c. **Penilaian** (*Test on material*). Penilaian dalam model kooperatif learning dapat dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun kelompok.

Tes individual nantinya dapat dijadikan tolak ukur terkait kemampuan setiap siswa, dan tes kelompok akan dijadikan tolak ukur kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah gabungan keduanya kemudian dibagi dua. Nilai dari setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan karena nilai kelompok adalah nilai bersama di dalam kelompoknya, yang merupakan hasil kerja sama dari setiap anggota kelompok.

- d. **Pengakuan Kelompok** (*Provide recognition*). Pengakuan kelompok adalah penetapan kelompok dari tiap-tiap kelompok yang dianggap paling menonjol atau kelompok yang paling berprestasi, yang layak diberikan hadiah atau penghargaan. Pengakuan dan pemberian reward tersebut diharapkan mampu memotivasi setiap kelompok untuk terus berprestasi serta membangkitkan motivasi kelompok lain untuk lebih meningkatkan prestasi mereka.

Arends & Kilcher (2010) juga mengemukakan langkah-langkah perencanaan pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) menentukan tipe pembelajaran kooperatif yang akan kita gunakan, karena dalam pendekatan pembelajaran kooperatif memberikan beberapa karakteristik umum, akan tetapi masing-masing memiliki langkah-langkah yang berbeda; (2) menentukan tujuan dan materi pelajaran, yaitu memilih fokus konten akademik dan keterampilan-keterampilan sosial yang akan diajarkan; (3) siswa dikelompokkan secara heterogen, sebaiknya dimulai dengan kelompok sederhana yang terdiri dari 3 atau 4 orang, kemudian dikelompokkan 4-6 orang, sehingga menjadi ukuran yang pas; (4) mengumpulkan dan mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya, (5) mengorganisir lingkungan belajar dan guru memfasilitasi kerja kelompok. Terkait dengan evaluasi dalam pembelajaran kooperatif, maka aspek akademik dan aspek sosial penting untuk dinilai. Dalam pembelajaran kooperatif dapat dilakukan self-assessment (penilaian diri), peer assessment (penilaian sejawat), dan teacher assessment (penilaian guru), dan sebagainya. Banyak strategi penilaian seperti paper-and pencil tests, observasi, checklist, rubrik, dan evaluasi kelompok yang dapat digunakan untuk menilai hasil belajar kooperatif (Arends & Kilcher, 2010).

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *cooperative learning* (CL) sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa
- b. Memberikan informasi terkait materi yang akan diajarkan
- c. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- d. Memperhatikan siswa di dalam belajar kelompok
- e. Mengevaluasi kerja kelompok siswa
- f. Memberikan reward bagi kelompok yang memiliki nilai tertinggi.

### 3. Tujuan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL)

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) siswa mendapat pengetahuan yang sama karena dikerjakan, dipikirkan serta diputuskan bersama.

Selanjutnya menurut Sharan pada tahun 1990 mengenai peserta yang belajar menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) akan termotivasi karena didorong dan didukung dari teman sebaya. Belajar berkelompok model pembelajaran *cooperative learning* (CL) juga dapat meningkatkan kemampuan akademik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, membentuk hubungan persaudaraan/persahabatan, mencari berbagi informasi siswa, memperbaiki perilaku/sikap terhadap sekolah dan belajar mengurangi tingkah laku yang tidak baik, dan menolong/ membantu para siswa dalam menghargai pendapat atau pokok pikiran teman/orang lain ( johnson, 1993 ).

Stahl (1994) berpendapat/mengemukakan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* (CL) para siswa dapat memperoleh pengetahuan, kecakapan sebagai pertimbangan untuk berfikir dan menentukan serta bekerja dan melaksanakan serta berpartisipasi sosial.

Zaltman et al pada tahun 1972 mengemukakan bahwa, kepada para siswa yang sama-sama bekerja dalam kelompok akan menimbulkan persaudaraan/persahabatan yang kompak, yang terjadi/terbentuk di kalangan para siswa, ternyata sangat berpengaruh terhadap tingkah laku atau kegiatan masing- masing secara individual. *Cooperative learning* atau kerjasama berkelompok antara siswa dalam kegiatan belajar menurut Harmin (1983) dapat mendapat atau memberikan bermacam-macam atau berbagai pengalaman. Orang-orang atau mereka lebih banyak mendapatkan kesempatan berbicara, inisiatif, menentukan pilihan dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik.

Dari Penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) adalah:

- a. Siswa lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan dikarenakan bekerja dengan teman kelompoknya yang lain
- b. Meningkatkan kerja sama antara yang satu dengan teman kelompok yang lain
- c. Menyatukan siswa dengan beragam kemampuan dan latar belakang yang berbeda-beda untuk memperoleh pengetahuan
- d. Menciptakan hubungan yang baik antar siswa
- e. Meningkatkan solidaritas antar siswa

#### 4. Model-Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL)

Dalam pembelajaran model pembelajaran *cooperative learning* (CL) terdapat beberapa jenis atau variasi model yang tepat diterapkan yaitu diantaranya :

- a. *Student Team Achievement Division* (STAD)  
Metode Student Teams Achievement Division (STAD) adalah metode yang langsung memusatkan kepada siswa, dalam pembelajaran STAD ini siswa dibimbing oleh guru untuk membentuk kelompok secara heterogen. Metode STAD adalah salah satu metode pembelajaran yang berfungsi untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama, kreatif, berpikir kritis dan ada kemampuan untuk saling membantu satu sama lain. Dalam menerapkan metode STAD ini bisa menumbuhkan rasa kepedulian serta rasa tanggung jawab siswa untuk dapat menyelesaikan pekerjaan yang diberikan oleh guru dengan tepat.
- b. Jigsaw  
Pembelajaran jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong dan menekankan siswa untuk aktif dan saling membantu satu sama lain dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar serta mencapai prestasi yang optimal.
- c. Teams Games Tournament (TGT)  
Pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe pembelajaran pengelompokan atau tim kecil, yaitu empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik yang berbeda, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda pula. Model ini melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menambah semangat belajar.
- d. Number Head Together (NHT)  
Model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah model pembelajaran secara kelompok yang didesain dengan

memberikan nomor kepala kepada setiap anak di masing-masing kelompok. Metode pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) mempunyai prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, menjawab dan saling menjawab satu sama lain, melibatkan siswa lebih banyak dalam menelaah materi yang mencakup dalam pelajaran. (Zativalen, 2016). NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dibuat untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Masing-masing siswa dalam kelompok sengaja diberi nomor untuk mempermudah dalam kerja kelompok, menyusun materi, mempresentasikan dan mendapatkan tanggapan dari kelompok lain (Aristyadharma, 2014).

#### 5. Kelebihan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL)

Kelebihan dari model pembelajaran *cooperative learning* (CL) menurut Hill dan Hill dalam Rofiq (2010) yaitu sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) meningkatkan prestasi akademik yang dimiliki siswa.
- b. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) mampu memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan pendidik dalam hal ini guru
- c. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dianggap menyenangkan bagi siswa karena melibatkan suasana secara berkelompok/bersama.
- d. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dapat mengembangkan kemampuan kepemimpinan siswa melalui kelompok kecil
- e. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dapat mengembangkan sikap positif yang terdapat dalam diri siswa
- f. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dapat mengembangkan sikap positif siswa untuk menghargai potensi yang ada dalam diri sendiri
- g. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) mampu membuat suasana belajar menjadi lebih bermakna dengan memahami sudut pandang orang atau kelompok
- h. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dapat mengembangkan sikap saling memiliki antara yang satu dengan yang lain

- i. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di masa yang akan datang. Diantaranya keterampilan bersosialisasi.

Bukti dari penelitian menunjukkan banyak manfaat dari pembelajaran kooperatif. Temuan dari 25 studi yang berbeda (Slavin, 1980) menunjukkan bahwa teknik pembelajaran kooperatif lebih efektif daripada yang tradisional untuk prestasi belajar siswa.

Studi menunjukkan bahwa aspek struktur, akuntabilitas individu, dan penghargaan kelompok meningkatkan hasil belajar tingkat rendah, dan bahwa hasil belajar tingkat tinggi juga ditingkatkan oleh komponen otonomi dan pengambilan keputusan kelompok. Selain perbaikan kognitif, studi juga mengungkapkan manfaat afektif. Pembelajaran kooperatif menghasilkan perasaan saling perhatian yang lebih besar antara satu sama lain dan lebih menyukai sekolah secara keseluruhan, dibandingkan dengan siswa yang menerima teknik pengajaran tradisional.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa ada beberapa kelebihan yang dimiliki dari model pembelajaran *cooperative learning* (CL) diantaranya:

- a. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dapat meningkatkan prestasi siswa
- b. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan guru
- c. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) menyenangkan bagi siswa, sebab dapat bekerjasama dengan teman yang lainnya
- d. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dapat mengembangkan kemampuan, sikap, maupun keterampilan siswa serta dapat menghargai potensi yang dimilikinya.

#### **6. Kekurangan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* (CL)**

Dess dalam Rofiq (2010) menyatakan bahwa model Cooperative memiliki kelemahan, kelemahan dari model cooperative adalah sebagai berikut:

- a. Penerapan dari model pembelajaran *cooperative learning* (CL) membutuhkan waktu yang lama
- b. Dalam menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) membutuhkan kemampuan yang khusus dari guru

- c. Pengaplikasian model pembelajaran *cooperative learning* (CL) di dalam pembelajaran menuntut siswa untuk mampu bekerja sama

Rusman (2011:223) bahwa model pembelajaran *cooperative learning* (CL) memiliki beberapa kelemahan, yaitu

- a. Dibutuhkan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan,
- b. Waktu yang tersedia harus dibatasi agar siswa tidak bermain-main di dalam proses pembelajaran,
- c. Guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang memadai.

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) adalah sebagai berikut:

- a. Dalam pengamplikasian model pembelajaran *cooperative learning* (CL) yang menuntut adanya kerja sama maka siswa yang pandai akan merasa terlambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan.
- b. Terkait kemampuan khusus guru yang diperlukan mengenai Penilaian di dalam model pembelajaran *cooperative learning* (CL) didasarkan pada hasil kelompok namun guru juga perlu memperhatikan prestasi setiap individu ada beberapa siswa yang kurang berpartisipasi di dalam kelompok

## **7. Penerapan Model *Cooperative Learning* (CL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka**

### **a. Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 adalah salah satu peraturan yang dicanangkan pemerintah Indonesia agar tercapai mutu pendidikan yang berkualitas, kurikulum 2013 adalah kurikulum yang yang terintegrasi dalam satu tema tertentu. Selain itu penilaiannya terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan Psikomotor (keterampilan).

Dalam memahami mata pelajaran terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang merupakan salah satu subjek mata pelajaran yang diajarkan yang terintegrasi dalam dalam suatu tema seperti mata pelajaran-mata pelajaran lain dalam pelaksanaan kurikulum 2013. Menurut Ahmad Susanto menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan ilmu-ilmu sosial dan kehidupan manusia yang dimana mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah,



hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi yang bertujuan untuk membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Lambiotte dalam Miftahul Huda dalam buku model-model pengajaran dan pembelajaran, menjelaskan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* adalah salah satu strategi Pembelajaran dimana siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* adalah metode, strategi, taktik, pendekatan, teknik dan taktik belajar yang dilakukan dengan cara membentuk siswa secara berkelompok berpasangan untuk memahami dan membuat ringkasan tentang materi pelajaran yang akan dipelajari serta secara bergantian mendapat peran sebagai pembaca dan pendengar untuk membacakan ringkasan yang telah dibuat.

b. Kurikulum Merdeka

Merdeka belajar merupakan bagian dari kebijakan baru yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) Menurut Nadiem, bahwa kebijakan kurikulum terkait merdeka belajar harus dilakukan penerobosan awal terlebih dahulu kepada para pendidik sebelum hal tersebut disampaikan atau diterapkan kepada peserta didik. Selain itu, Nadiem juga mengatakan terkait kompetensi guru yang levelnya berada di level apapun itu, tanpa adanya proses penerjemahan dari kompetensi dasar yang ada serta erat kaitannya dengan kurikulum maka pembelajaran tidak akan terjadi.

(Putra, 2019) mengatakan bahwa Merdeka belajar merupakan inovasi dari program unggulan yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2019 yang dimana merdeka belajar ini adalah terkait bagaimana kebijakan yang dibuat strategis dan termuat untuk kegiatan Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN), Ujian Nasional (UN), serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Sistem Zonasi terkait dengan penerimaan siswa baru (PPDB). Namun demikian, bahwa konsep dari merdeka belajar ini tidak

hanya proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas yang selalu menjadi bagian pertanyaan dari para pendidik. Namun, merdeka belajar memiliki cita-cita yang luhur untuk mewujudkan harapan bangsa tanpa melampaui batas dunia.

Selama ini mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Dasar Kelas IV, V, dan VI berdiri sendiri. Dalam Kurikulum merdeka ini, kedua mata pelajaran tersebut akan diajarkan secara bersamaan dengan nama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Bertujuan agar siswa lebih siap dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terpisah pada jenjang Menengah Pertama (SMP). Pada jenjang SMA, peminatan atau penjurusan IPA, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Bahasa akan kembali dilakukan pada kelas XI dan XII.

Dalam implementasi Kurikulum prototype atau kurikulum merdeka ini, Kemendikbud Dikti memberikan sejumlah dukungan kepada pihak sekolah berupa Buku Guru, modul ajar, ragam asesmen formatif, dan contoh pengembangan kurikulum satuan pendidikan untuk membantu dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebenarnya untuk modul lebih dianjurkan disiapkan oleh guru mata pelajaran masing-masing. Namun sebagai tahap awal, jika guru belum cukup mampu untuk menyusun modul pembelajaran, sendiri maka dapat menggunakan modul yang telah disusun oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Kebijakan kurikulum nasional ini kemudian akan dikaji ulang pada tahun 2024 berdasarkan evaluasi selama masa pemulihan pembelajaran.

Dengan penerapan Kurikulum Merdeka Belajar yang lebih menekankan pada keleluasaan belajar bagi guru maupun siswa, diharapkan guru sebagai tenaga pendidik mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mampu membangkitkan semangat belajar agar siswa tidak merasa terbebani oleh materi. Model pembelajaran ini juga diharapkan mampu menciptakan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif dan mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya. Penerapan kurikulum merdeka kedepan diharapkan juga bisa membantu Indonesia

untuk terbebas dari belenggu krisis pendidikan yang membutuhkan kerjasama antar insan di dunia pendidikan.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* (CL) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *cooperative learning* (CL) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok siswa yang heterogen.

Melalui model pembelajaran *cooperative learning* (CL) dapat meningkatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dimana di dalam pelaksanaan model pembelajaran *cooperative learning* (CL) yaitu:

1. Mempersiapkan kondisi anak untuk siap mengikuti proses pembelajaran dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan bahasa yang sederhana
2. Membentuk kelompok kemudian guru memotivasi serta memberikan penguatan kepada siswa
3. Mengevaluasi hasil pembelajaran siswa

Pembelajaran Kooperatif dapat disebut juga sebagai metode atau model Pembelajaran Kooperatif atau model pembelajaran *cooperative learning* (CL) yakni strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda kedalam kelompok-kelompok kecil. Kepada siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, seperti menjelaskan kepada teman sekelompoknya, menghargai pendapat teman, berdiskusi dengan teratur, siswa yang pandai membantu yang lebih lemah, dan sebagainya.

Strategi pembelajaran dengan kooperatif learning dipakai karena untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang arti pentingnya kerjasama kelompok namun tetap memperhatikan terhadap usaha individual. Hal ini sesuai dengan sifat dan kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Selain itu bila dikaitkan dengan profesi dalam bidang teknologi informasi yang sering bekerja secara kelompok atau tim. Oleh karena itu perlu kiranya dalam pembelajaran diberikan pemahaman tentang arti pentingnya kerjasama dan sama kerja dalam kelompok.

## Daftar Pustaka

1. Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
2. Cakrawala, J., Vol, P., & Juli, E. (2016). peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model cooperative learning type inside-outside circle. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 94–104. <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.337>
3. Dadri. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 84–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpdi.v3i2.2870>
4. Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467–475. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
5. Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar siswa pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>
6. Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118–138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
7. Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendiidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
8. Mustamiin, M. Z. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS diTinjau dari Motivasi Berprestasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 65–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jtp.v1i2.612>
9. Ningsih, S., Kurniah, N., & D, D. (2016). Penerapan Metode Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1 (2)(2), 100–106.
10. Nurlaila. (2019). Pengembangan Model Cooperative Learning. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 22(2), 213–22.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/lp.2019v22n2i3>
11. Putri, A., & Taufina, T. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Cooperative Tipe Picture and Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 644–648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.415>
  12. Rendy Rinaldy Saputra. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran Ips. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 19–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/judika.v7i1.1801>
  13. Shofia Hattarina, Nurul Saila, Adenta Faradila, Dita Refani Putri, & RR.Ghina Ayu Putri. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1, 181–192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
  14. Sinaga, D. (2019). *Pembelajaran Strategy Cooperative Learning*.
  15. Sitorus, O. F., & Dasar, P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar IPS. 11(3), 46–57. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168.5>
  16. Troncale, N. (2002). *Content-based instruction, cooperative learning, and CALP instruction: addressing the whole education of 7-12 ESL students*. 1–8. <http://journals.tc-library.org/index.php/tesol/article/download/19/24>
  17. Wati, Nanik Istika. Murtono. Utaminingsih, SriIntegratif, T., & Kearifan, B. (2018). Efektivitas model cooperative learning dalam pembelajaran tematik integratif berbasis kearifan lokal. *Indonesian Journal Of Education and Learning*, 1(April 2018), 83–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.31002/ijel.v1i2.595>
  18. Widyaningrum, M. D., & Harjono, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JPP Guseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 57–60. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1446>
  19. Woods, D. M., & Chen, K.-C. (2011). Evaluation Techniques For Cooperative Learning. *International Journal of Management & Information Systems (IJMIS)*, 14(1), 1–6. <https://doi.org/10.19030/ijmis.v14i1.815>

\*\*\*\*\*



**CHAPTER 12**  
**MODEL PEMBELAJARAN *SELF-DIRECTED LEARNING***  
**(SDL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN**  
**SOSIAL KURIKULUM 3013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Nur Haizah Aopmonaim*  
*Universitas Muhammadiyah Buton*

**A. Pendahuluan**

Menghadapi perkembangan zaman saat ini, khususnya pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan kita untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan baik. Dewasa ini yang paling menentukan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari pengaruh eksistensi sumber daya manusia (SDM) yang ada dalam negara tersebut. Jika sumber daya manusia di suatu negara dapat diandalkan maka hal ini menunjukkan negara tersebut telah berhasil dalam menggali potensi yang ada di dalam negaranya. Sumber daya manusia yang handal merupakan sumber daya manusia yang selalu aktif berkarya untuk bangsa dan negaranya, serta dapat mengembangkan potensinya di sektor swasta. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang handal kuncinya adalah pendidikan yang bermutu. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan agar mampu mendukung kecerdasan kehidupan berbangsa dan bernegara serta mampu bersaing di era globalisasi. Oleh karena itu, para pemimpin bangsa harus bisa melahirkan manusia yang memiliki sumber daya yang berkualitas melalui Pendidikan.

Menurut (Sugerman, Hasan dan Mawardi, 2022) Pendidikan merupakan investasi penting yang menentukan masa depan bangsa karena meningkatkan kualitas sumber daya manusia sangat tergantung pada kualitas Pendidikan yang ada. Sebagaimana yang diutarakan oleh (Rahman, 2017) bahwa konsep Human Capital merupakan suatu modal yang terdapat dalam diri manusia sehingga bisa menghasilkan pendapatan atau output lainnya yang dapat digunakan dalam jangka Panjang. Dengan demikian tidak mengherankan apabila setiap hari jumlah siswa yang ada di seluruh dunia semakin bertambah karena Pendidikan sudah merupakan kebutuhan dasar bagi manusia.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dinamis untuk mempengaruhi seluruh aspek kepribadian dan kehidupan individu,

baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga lembaga pendidikan dituntut untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan sangat berperan dalam perkembangan diri siswa, karena pendidikan bertujuan untuk membangun dan mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan, dan kreativitas yang tinggi. Pendidikan tidak hanya berperan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki siswa namun diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Suarnaya, 2021) Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan pengajaran, bimbingan guna peranannya di masa mendatang. Guru. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bab I pasal I dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan, bab II pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Maka dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah pembentukan karakter, untuk mendewasakan manusia dengan sikap, perilaku dan moral yang baik sehingga lahirnya generasi madani. Untuk mencapai tujuan tersebut pemerintah berupaya untuk memperbaiki kualitas maupun kuantitas Pendidikan di Indonesia.

Dunia Pendidikan sangatlah berkaitan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa guna mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan agar proses belajar mengajar berjalan maksimal. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya dituntut berpikir tetapi siswa juga dituntut aktif dalam pembelajaran, dimana



siswa dapat menyatakan pendapat, mengajukan pertanyaan, menanggapi pendapat orang lain, mengerjakan tugas dengan baik, turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam kegiatan penyelesaian masalah dan berani tampil di depan kelas (Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, 2017).

Guru merupakan salah satu komponen dalam sistem pendidikan nasional yang mempunyai peran dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, dikarenakan sosok gurulah yang bersinggungan secara langsung dengan objek pendidikan yaitu siswa dan segala komponen-komponen yang mendukung pembelajaran. Guru dapat dikatakan sebagai seseorang yang ditugaskan dalam lembaga pendidikan untuk mendidik dan membina para generasi muda bangsa (Sidik, 2016). Dalam menyampaikan pembelajaran guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran itu sendiri. Apabila model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan, maka tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai. Oleh karena itu, guru harus pandai memilih dalam menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Model pembelajaran merupakan bungkus dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan Teknik pembelajaran dari mulai perencanaan sampai pasca pembelajaran. Menurut (Asyafah, 2019) mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah deskripsi yang menggambarkan desain pembelajaran dari mulai perencanaan, proses pembelajaran, dan pasca pembelajaran yang dipilih dosen/guru serta segala atribut yang terkait yang digunakan baik secara langsung atau tidak langsung dalam desain pembelajaran tersebut. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar aktif dan menyenangkan sehingga tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan hendaknya mampu memberikan rasa nyaman dan tenang pada siswa, karena pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan rasa nyaman pada diri siswa akan memberikan ingatan yang berkepanjangan dalam daya ingat siswa. Ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru akan diserap dengan baik oleh siswa apabila ilmu pengetahuan yang diterima oleh siswa dari gurunya bukan bersifat hafalan tetapi Ilmu pengetahuan tersebut melalui sebuah proses pemahaman.

Pembelajaran yang menyenangkan diharapkan terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu konsep pembelajaran Sosial dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mendasari perkembangan sosial maju dan konsep hidup harmonis di tengah masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang fenomena manusia secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Menurut (Uki & Ilham, 2020) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perwujudan suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu penerapan model pembelajaran mandiri atau model pembelajaran *self-directed learning* (SDL). Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) menyebabkan siswa memiliki inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain, untuk menganalisis kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan tujuan belajarnya sendiri, mengidentifikasi sumber-sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajar yang sesuai serta mengevaluasi prestasi belajarnya sendiri. Dengan adanya model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) siswa memperoleh keterampilan belajar untuk belajar. Individu yang tidak bisa belajar untuk belajar dan yang tidak bisa mengatur proses belajarnya sendiri mereka akan sangat tertinggal di berbagai bidang, apalagi di tengah kemajuan IPTEK yang sangat pesat (Karatas & Arpaci, 2021).

Menurut (Handayani, 2017) model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah proses di mana siswa dilibatkan dalam mengidentifikasi apa yang perlu untuk dipelajari dan menjadi pemegang kendali dalam menemukan dan mengorganisir jawaban. Hal ini berbeda dengan belajar sendiri di mana guru masih boleh menyediakan dan mengorganisir material pendidikan, tetapi siswa belajar sendiri atau berkelompok tanpa kehadiran guru. model

pembelajaran *self-directed learning* (SDL) lebih menekankan pada keterampilan, proses dan sistem dibandingkan pemenuhan isi dan tes. Melalui penerapan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL), siswa diberikan otonomi dalam mengelola belajarnya yang nantinya mengarah pada kemandirian belajar. Kemandirian belajar (*self-direction in learning*) dapat diartikan sebagai sifat dan sikap serta kemampuan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara sendirian maupun dengan bantuan orang lain berdasarkan motivasinya sendiri untuk menguasai suatu kompetensi tertentu sehingga dapat digunakannya untuk memecahkan masalah yang dijumpainya di dunia nyata (Sunarto, 2008).

Menurut (Kõiv et al, 2022) dengan meningkatnya nilai pembelajaran seumur hidup, membuat pembelajaran mandiri atau model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) menjadi semakin relevan dari waktu ke waktu. Keterampilan *self-directed learning* (SDL) penting tidak hanya untuk mengatasi pendidikan formal, tetapi kompetensi yang diperoleh di dalamnya ditransfer ke proses kehidupan lebih lanjut. Pembelajar mandiri lebih bertanggung jawab, lebih banyak akal, dan lebih sesuai dengan situasi kerja.

## **B. Pembahasan**

### **1. Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL)**

Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah salah satu faktor yang memiliki keterkaitan pada kemandirian belajar. Proses SDL menjadikan siswa sebagai pelaku utama yang bertanggung jawab untuk merancang, melakukan, dan meninjau aspek proses belajar mereka (Morris & Rohs, 2021) . Sebagai bagian dari kemandirian belajar tentunya karakteristik model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) tidak lepas dari peran siswa dalam merencanakan kebutuhan dan target belajar siswa secara mandiri. Hal yang sama disebutkan oleh (Akib & Uluelang, 2019) bahwa model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah model pembelajaran yang mempertimbangkan gaya belajar siswa dan memberikan otonomi pada siswa dalam menyusun rencana pembelajaran, menentukan kegiatan pembelajaran, me- monitoring, dan mengevaluasi hasil belajarnya secara mandiri.

Menurut (Suteja, 2017) model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah proses belajar yang dilakukan

atas inisiatif individu siswa sendiri, dalam hal ini, perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian terhadap pengalaman belajar yang telah dijalani, dilakukan semuanya oleh individu yang bersangkutan. Sementara guru hanya bertindak sebagai fasilitator, yang memberi arahan, bimbingan, dan konfirmasi terhadap kemajuan belajar yang telah dilakukan individu siswa tersebut. Metode belajar ini bermanfaat untuk menyadarkan dan memberdayakan siswa, bahwa belajar adalah tanggungjawab mereka sendiri. Dengan kata lain, individu siswa didorong untuk bertanggung jawab terhadap semua pikiran dan tindakan yang dilakukannya. Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) dapat diterapkan apabila asumsi berikut sudah terpenuhi. Sebagai orang dewasa, kemampuan siswa semestinya bergeser dari orang yang tergantung pada orang lain menjadi individu yang mampu belajar mandiri. Tujuan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah dapat memotivasi siswa dalam belajar dan dapat membuat seorang siswa secara terus menerus mencari informasi dalam rangka peningkatan kemampuan. Seseorang yang dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri dapat dikatakan sebagai belajar seumur hidup (Desi Fitriani et al., 2022).

Secara garis besar, model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) dibagi menjadi tiga tahapan yaitu planning, monitoring dan evaluating (Song & Hill, 2007). Tahapan ini diawali dengan siswa merencanakan aktivitas untuk belajar, merencanakan komponen belajar yang diinginkan serta menentukan target belajar yang ingin dicapai kemudian mengamati dan mengobservasi pembelajaran mereka. Sedangkan menurut (Zamnah & Ruswana, 2018), langkah-langkah model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) dibagi menjadi enam yaitu preplanning, menciptakan lingkungan belajar yang positif, mengembangkan rencana pembelajaran, mengidentifikasi aktivitas pembelajaran yang sesuai, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar individu.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah peningkatan pengetahuan, keahlian, prestasi dan pengembangan individu yang diawali dengan inisiatif sendiri menggunakan perencanaan belajar sendiri dan dilakukan

sendiri, menyadari kebutuhan belajar sendiri dalam mencapai tujuan belajar dengan cara membuat strategi belajar sendiri serta penilaian hasil belajar sendiri.

b. Aspek-Aspek Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL)

Menurut (Gibbons, 2002) terdapat lima aspek dasar dalam aktivitas dan program kegiatan yang menjadi elemen penting dalam model pembelajaran *self-directed learning* (SDL), yaitu sebagai berikut:

1) Siswa mengontrol banyaknya pengalaman belajar yang terjadi

Perubahan utama dari *teacher-directed learning* menjadi *self-directed learning* adalah sebuah perubahan pengaruh dari guru ke siswa. Untuk siswa, hal ini menunjukkan sebuah perubahan kontrol dari luar menjadi kontrol dari dalam. Siswa memulai membentuk pendapat dan ide mereka, membuat keputusan mereka sendiri, memilih aktivitas mereka sendiri, mengambil tanggung jawab untuk diri mereka sendiri, dan dalam memasuki dunia kerja. Mengisi siswa dengan tugas untuk mengembangkan pembelajaran mereka, mengembangkan mereka secara individual, dan membantu mereka untuk berlatih menjadi peran yang lebih dewasa. Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) tidak hanya membuat siswa belajar secara efektif tetapi juga membuat siswa lebih menjadi diri mereka sendiri.

2) Perkembangan keahlian

Kontrol yang berasal dari dalam tidak akan memiliki tujuan kecuali jika siswa belajar untuk fokus dan menerapkan talenta dan kemampuan mereka. Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) menekankan pada perkembangan keahlian dan proses menuju aktivitas produktif. Siswa belajar untuk mencapai hasil program, berpikir secara mandiri, dan merencanakan dan melaksanakan aktivitas mereka sendiri. Siswa mempersiapkan lalu berunding dengan guru mereka. Maksud ini untuk menyediakan kerangka yang memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi minat mereka dan membekali mereka untuk sukses.

3) Mengubah diri pada kinerja/performansi yang paling baik. model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) dapat

gagal tanpa tantangan yang diberikan kepada siswa. Pertama, guru memberikan tantangan kepada siswa, lalu guru menantang siswa untuk menantang diri mereka sendiri. Tantangan ini memerlukan pencapaian sebuah level performansi yang baru dalam sebuah tempat yang familiar atau mencoba pada sebuah tempat yang diminati. Menantang diri sendiri berarti mengambil risiko untuk keluar dari sesuatu yang mudah dan familiar.

4) Manajemen diri siswa

Dalam model pembelajaran *self-directed learning* (SDL), pilihan dan kebebasan dihubungkan dengan kontrol diri dan tanggung jawab. Siswa belajar untuk mengekspresikan kontrol dirinya dengan mencari dan membuat komitmen, minat dan aspirasi diri. Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) memerlukan keyakinan, keberanian, dan menentukan untuk usaha yang terlibat. Siswa mengembangkan atribut ini dan mereka menjadi ahli untuk mengatur waktu dan usaha mereka dan sumber daya yang mereka butuhkan untuk melakukannya. Dalam menghadapi hambatan, siswa belajar untuk menghadapi kesulitan mereka, menemukan alternatif, dan memecahkan masalah mereka dalam rangka untuk menjaga produktivitas yang efektif. Kombinasi dari sumber yang berasal dari dalam diri dan keahlian dalam kinerja diperlukan untuk dapat memajemen diri dalam model pembelajaran *self-directed learning* (SDL).

5) Motivasi diri dan penilaian diri

Banyak prinsip dari motivasi yang dibangun untuk model pembelajaran *self-directed learning* (SDL), seperti mencapai tujuan minat yang tinggi. Ketika siswa menggunakan prinsip ini, siswa menjadi elemen utama dari motivasi diri siswa. Dengan mengatur tujuan penting untuk diri mereka, menyusun feedback untuk pekerjaan mereka, dan mencapai kesuksesan, mereka belajar untuk menginspirasi usaha mereka sendiri. Persamaannya, siswa belajar untuk mengevaluasi kemajuan diri mereka sendiri, mereka menilai kualitas dari pekerjaan mereka dan proses yang didesain untuk melakukannya. Dalam model pembelajaran *self-directed learning* (SDL), penilaian merupakan hal yang penting dari belajar dan belajar bagaimana mempelajarinya. Siswa sering memulai evaluasi

diri dalam belajar yang mereka serahkan kepada guru meliputi sebuah deskripsi standar yang akan mereka capai. Seperti motivasi diri yang memungkinkan siswa untuk menghasilkan prestasi yang dapat dievaluasi, penilaian diri juga memotivasi siswa untuk mencari prestasi terbaik yang mungkin terjadi.

Adapun aspek-aspek model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) yang mengacu pada teori Gibbons, antara lain:

- 1) Inisiatif sendiri yang meliputi minat belajar kemudian membentuk pendapat atau ide serta membuat keputusan sendiri.
  - 2) *Self planed* (perencanaan diri) yang meliputi kemampuan mengatur tujuan pribadi, identifikasi dan pencarian informasi dan deskripsi standar yang akan dicapai.
  - 3) Kebutuhan belajar sendiri yang meliputi berpikir secara mandiri, strategi belajar mandiri serta penyesuaian diri dalam belajar.
  - 4) *Self conducted* (tindakan sendiri) yang meliputi pelaksanaan aktivitas sendiri, menghadapi kesulitan, menemukan alternatif, dan memecahkan masalah.
  - 5) Evaluation (penilaian hasil belajar) yang penilaian terhadap hasil yang diperoleh dan pengembangan hasil belajar.
- c. Karakteristik Model Pembelajaran *Self Directed Learning* (SDL)

Menurut (Holstein 1986) model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) dapat dibagi menjadi tiga tingkatan berdasarkan karakteristik yang mengacu pada intensitasnya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tingkat rendah  
Pada tingkatan rendah, siswa masih banyak bergantung kepada guru dan teman dalam melakukan tindakan dalam belajarnya. Siswa tidak paham maksud eksplisit dari sebuah instruksi. Siswa yang berada pada tahap rendah ini kurang terampil dalam menambah referensi-referensi ilmu yang relevan, kurang motivasi, dan kepercayaan diri untuk mencapai sebuah tujuan.
- 2) Tingkat sedang  
Pada tahap sedang, siswa sudah dapat menyadari bahwa siswa adalah bagian dari sebuah proses belajar. Siswa siap dalam mengembangkan konsep-konsep dalam belajar tetapi pengembangan ini harus dilakukan secara lebih mendalam

pada suatu konsep, harus lebih percaya diri, dan lebih peka terhadap petunjuk. Siswa pada tahap sedang bisa memahami bagaimana siswa seharusnya belajar, seperti siswa dapat menetapkan sebuah strategi dalam belajar. Siswa sudah bisa berorientasi pada masa depan tetapi masih kurang dalam pengalaman dan motivasinya, serta masih adanya keinginan akan keterlibatan orang dewasa dalam proses belajar siswa.

3) Tingkat tinggi

Pada tingkatan tinggi, siswa mampu melakukan kemandirian dalam belajarnya dengan menetapkan tujuan belajar tanpa bantuan dari pihak manapun. Siswa akan memanfaatkan berbagai sumber belajar untuk dipakai dalam mencapai tujuan yang telah mereka tetapkan. Siswa dengan kemandirian pada tahap tinggi mampu bertanggung jawab, memiliki manajemen waktu yang teratur, dan banyak mengumpulkan informasi dari referensi manapun. Siswa dengan kemandirian belajar yang tinggi akan tahu apa yang harus siswa lakukan, bagaimana siswa harus melakukan, dan kapan siswa melakukannya. Kesadaran akan pemenuhan kebutuhan belajar tersebut didasari oleh inisiatif yang dimiliki oleh siswa.

d. Tahapan-Tahapan Model Pembelajaran *Self Directed Learning* (SDL)

Menurut (Huda, 2013) tahapan yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah sebagai berikut:

1) Planning

Yang termasuk dalam tahap ini antara lain: menganalisis kebutuhan siswa, institusi dan persoalan kurikulum, melakukan analisis terhadap skill atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa, merancang tujuan pembelajaran yang continuum, memilih sumber daya yang tepat untuk pembelajaran, serta membuat rencana mengenai aktivitas pembelajaran harian.

2) Implementing

Pendidik mempromosikan kemampuan yang dimiliki siswa, menerapkan pembelajaran sesuai dengan hasil adopsi rencana dan setting, penyesuaian yang telah dilakukan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih metode yang sesuai dengan keinginannya.



3) Monitoring

Pada tahap ini pendidik melakukan mind-tas monitoring atau melakukan pengawasan terhadap pengerjaan tugas yang diberikan, study balance monitoring atau melakukan pengawasan siswa selama mengerjakan aktivitas-aktivitas lain yang berkaitan dengan tugas utama pembelajaran, serta awareness monitoring atau mengawasi kesadaran dan kepekaan siswa selama pembelajaran.

4) Evaluating

Pendidik membandingkan hasil siswa, menyesuaikan dan melakukan penilaian siswa dengan tujuan yang telah dirancang sebelumnya, serta meminta pernyataan kepada siswa, dengan mengajukan pertanyaan mengenai proses penyelesaian tugas.

Gibbons (2002) mengemukakan bahwa tahapan-tahapan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) secara individu, antara lain:

- 1) Pelatihan keterampilan dan proses belajar secara individu: penetapan tujuan, perencanaan, dan evaluasi
- 2) Belajar mengelola diri sendiri: mengembangkan perspektif, sikap, dan inisiatif yang membuat model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) menjadi mungkin.
- 3) Berpikir mandiri: belajar menganalisis, menyimpulkan, berdebat, dan menciptakan
- 4) Mengelola waktu dan usaha untuk menyelesaikan paket pembelajaran untuk dicapai hasil pembelajaran
- 5) Merancang dan menyelesaikan rencana mereka sendiri untuk mencapai hasil pembelajaran
- 6) Merancang dan menyelesaikan kegiatan untuk mencapai hasil mereka sendiri.

Menurut (Richard, 2007) tahapan-tahapan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) terbagi menjadi 6 tahapan yaitu *preplanning*, menciptakan lingkungan belajar yang positif, mengembangkan rencana pembelajaran, mengidentifikasi aktivitas pembelajaran yang sesuai, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan monitoring, dan mengevaluasi hasil belajar individu. Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah ciri khas belajar orang dewasa, meskipun hasil yang optimal akan tercapai justru kalau sikap belajarnya meniru sikap belajar anak, yaitu belajar dengan gembira dan tanpa beban. Adapun hal-hal yang perlu

diperhatikan dalam pelaksanaan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) adalah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan belajarnya bersifat *self-directed* atau mengarahkan diri sendiri, tidak dependent atau bergantung orang lain.
- 2) Pertanyaan-pertanyaan yang timbul dalam proses pembelajaran dijawab sendiri atas dasar pengalaman, tidak sepenuhnya mengharapkan jawaban dari guru atau orang lain.
- 3) Orang dewasa mengharapkan immediate application atau penerapan dengan segera dari apa yang dipelajari, mereka tidak dapat menerima delayed application atau penerapan yang tertunda.
- 4) Lebih menyukai collaborative learning, karena belajar dan tukar pengalaman dengan sama-sama orang dewasa menyenangkan, dan dapat sharing responsibility atau berbagi tanggung jawab.
- 5) Perencanaan dan evaluasi belajar lebih baik dilakukan dalam batas tertentu antara siswa dengan guru. Belajar harus dengan berbuat, tidak cukup hanya dengan mendengarkan dan menyerap.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL)**

Menurut (Wulandari, 2021) bahwa model pembelajaran *Self Directed Learning* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan:

- a. Kelebihan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL)
  - 1) Siswa bebas belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, sesuai dengan kecepatan belajar mereka dan sesuai dengan arah minat bakat mereka dalam menggunakan kecerdasan majemuk yang mereka miliki
  - 2) Menekankan sumber belajar secara lebih luas baik dari guru maupun sumber belajar lain yang memenuhi unsur edukasi
  - 3) Siswa dapat mengembangkan pengetahuan, keahlian dan kemampuan yang mereka miliki secara menyeluruh
  - 4) Memberikan siswa kesempatan yang luar biasa untuk mempertajam kesadaran mereka akan lingkungan mereka dan memungkinkan siswa untuk membuat pilihan-pilihan

- positif tentang bagaimana mereka akan memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari
- 5) Memberikan kesempatan bagi siswa baik kepada siswa yang kurang cepat maupun yang cepat untuk menuntaskan dalam memahami pembelajaran
- b. Kekurangan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL)
- 1) Memungkinkan kurangnya interaksi pengajar dengan siswa atau antar siswa dengan siswa
  - 2) Apabila hanya menggunakan metode satu jalur dengan langkah tidak dinamis, maka kegiatan belajar akan membosankan dan tidak menarik
  - 3) Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) menuntut kerjasama perencanaan tim yang rinci diantara staf pengajar yang terlibat.

### 3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada hakikatnya adalah kumpulan dari ilmu-ilmu sosial yang sederhana. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar merupakan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang dikemas sedemikian rupa untuk tujuan pendidikan (Sapriya, 2017). Ilmu sosial yang termasuk dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diantaranya Sosiologi, Sejarah, Ekonomi dan Geografi. Melalui ilmu-ilmu tersebut banyak terdapat konsep-konsep ilmu sosial yang bermanfaat untuk keterampilan siswa. Pada ilmu sosiologi dipelajari tentang hubungan sosial dan bagaimana bekerjasama yang baik. Kedua konsep tersebut merupakan salah satu keterampilan sosial yang diperlukan dalam menghadapi abad 21. Pada ilmu sejarah terdapat nilai inspiratif kepada yang mempelajarinya. Melalui sejarah siswa dapat belajar dari orang-orang terdahulu yang telah sukses. Menurut (Afandi, 2013) tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI yaitu:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;

- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar di harapkan terintegrasi sesuai dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa mampu berpikir kritis, memecahkan permasalahan sosial dan peduli akan lingkungan. Peranan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan mampu menanamkan sikap sadar akan lingkungan terhadap generasi muda sebagai pewaris penghuni bumi di masa yang akan datang.

#### **4. Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Kurikulum 2013**

Materi dalam kurikulum merupakan suatu hal yang disampaikan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Isi kurikulum mencakup berbagai jenis dan program dari bidang studi yang diajarkan. Materi berisikan hasil observasi, data, fakta-fakta, penginderaan, pemecahan masalah yang berdasarkan dari pemikiran dan pengalaman yang disusun pada bentuk gagasan, generalisasi, pemecahan masalah, konsep, dan prinsip (Nasution & Lubis, 2018) (Rodiyana & Puspitasari, 2020).

Materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat diajarkan kepada siswa, tidak hanya bersumber dari kehidupan sehari-hari tetapi juga dapat berasal dari buku-buku novel, buku-buku cerita, koran, jurnal, majalah, makalah yang dapat dibaca oleh siswa sebagai sumber materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berguna dalam membina kepribadian siswa. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) terdiri dari berbagai disiplin ilmu, yaitu geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah. Pada kurikulum 2013 materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki perbedaan yang sangat jauh dari kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum 2013 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak menjadi suatu mata pelajaran. Bukan berarti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) dihilangkan, akan tetapi justru pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain seperti Pendidikan Pancasila, Bahasa Indonesia, Pendidikan

Kewarganegaraan yang diajarkan secara terpadu sesuai dengan tema yang dibahas (Jumriani et al., 2021).

Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan fenomena sosial dan realita sosial yang dirumuskan melalui pendekatan interdisipliner. Kaitannya dengan inovasi materi pokok Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI yang berbasis integrasi maksudnya adalah menggabungkan serta mengaitkan materi pokok Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan mata pelajaran lainnya. Contoh misalnya, materi mengenai keanekaragaman budaya di Indonesia seperti alat musik tradisional berbagai daerah, praktek dengan permainan alat musik tradisional disini adalah termasuk materi pokok SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) di SD/MI. Adapun karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilihat dari tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu meliputi aspek sosial, aspek intelektual dan aspek individu (Azizah, 2021)

#### **5. Model Pembelajaran *Self-Directed Learning* (SDL) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Kurikulum Merdeka**

Implementasi dari kurikulum merupakan bagian dari persiapan yang akan dihadapi dalam tantangan zaman di masa yang akan datang. Masa yang akan datang dunia pekerjaan akan dipenuhi oleh para pelaku pendidikan yang saat ini sedang belajar meraih cita-citanya, mereka adalah para siswa (Marisa, 2021). Oleh sebab itu, kurikulum merupakan cerminan dari pembentukan pendidikan karakter yang berkontribusi penuh terkait masa depan bangsa. Dengan demikian, bahwa apapun yang menjadi kebijakannya kurikulum harus selaras dengan tujuan yang memiliki pengaruh pada pembangunan bangsa, hal ini dikarenakan pendidikan bukan dijadikan sebagai entitas yang terjadi atas dasar berdiri sendiri, melainkan pendidikan merupakan sebuah pilar utama bagi pembangunan, dan erat kaitannya dengan sektor-sektor lain.

Mulai 2022 hingga 2024, Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemdikbud Ristek RI) memberikan tiga opsi kurikulum yang dapat diterapkan satuan pendidikan dalam pembelajaran, yaitu kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum Prototipe. Kurikulum merdeka merupakan penyederhanaan dari kurikulum 2013 dan mulai diterapkan pada 2020 pada saat pandemi Covid-19. Dalam rangka mendorong pemulihan pembelajaran di masa pandemi Covid-19,

pemerintah akan melakukan revitalisasi pendidikan nasional. Hal ini, salah satunya diwujudkan melalui pemberian opsi penerapan kurikulum prototipe pada tahun ajaran 2020.

Kurikulum Prototipe atau kurikulum merdeka merupakan kebijakan yang dirancang pemerintah untuk membuat lompatan besar dalam aspek kualitas pendidikan agar menghasilkan siswa dan lulusan yang unggul dalam menghadapi tantangan masa depan yang kompleks (Daga, 2021) . Kurikulum merdeka adalah kemerdekaan berpikir bagi siswa dan guru. Kurikulum ini, mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka di mana guru dan siswa dapat secara leluasa dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan. Kurikulum merdeka dapat mendorong siswa belajar dan mengembangkan dirinya, membentuk sikap peduli terhadap lingkungan di mana siswa belajar, mendorong kepercayaan diri dan keterampilan siswa serta mudah beradaptasi dengan lingkungan masyarakat (Ainia, 2020).

Sebelum diterapkan pada setiap satuan pendidikan, terdapat tujuh hal yang baru dalam kurikulum paradigma baru yaitu :

- a. Struktur Kurikulum, Profil Pelajar Pancasila (PPP) menjadi acuan dalam pengembangan Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Penilaian, atau Struktur Kurikulum, Capaian Pembelajaran (CP), Prinsip Pembelajaran, dan Asesmen Pembelajaran. Secara umum Struktur Kurikulum Paradigma Baru terdiri dari kegiatan intrakurikuler berupa pembelajaran tatap muka bersama guru dan kegiatan proyek. Selain itu, setiap sekolah juga diberikan keleluasaan untuk mengembangkan program kerja tambahan yang dapat mengembangkan kompetensi siswanya dan program tersebut dapat disesuaikan dengan visi misi dan sumber daya yang tersedia di sekolah tersebut.
- b. Hal yang menarik dari Kurikulum Paradigma Baru yaitu jika pada KTSP 2013 kita mengenal istilah KI dan KD yaitu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, maka pada Kurikulum Paradigma Baru kita akan berkenalan dengan istilah baru yaitu Capaian Pembelajaran (CP) yang merupakan rangkaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap sebagai satu kesatuan proses yang berkelanjutan sehingga membangun kompetensi yang utuh. Oleh karena itu, setiap asesmen pembelajaran yang akan

dikembangkan oleh guru haruslah mengacu pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan.

- c. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan pendekatan tematik yang selama ini hanya dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) saja, pada kurikulum baru diperbolehkan untuk dilakukan pada jenjang pendidikan lainnya. Dengan demikian pada jenjang Sekolah Dasar (SD) kelas IV, V, dan VI tidak harus menggunakan pendekatan tematik dalam pembelajaran, atau dengan kata lain sekolah dapat menyelenggarakan pembelajaran berbasis mata pelajaran.
- d. Jika dilihat dari jumlah jam pelajaran, Kurikulum Paradigma Baru tidak menetapkan jumlah jam pelajaran perminggu seperti yang selama ini berlaku pada KTSP 2013, akan tetapi jumlah jam pelajaran pada Kurikulum Paradigma Baru ditetapkan per tahun. Sehingga setiap sekolah memiliki kemudahan untuk mengatur pelaksanaan kegiatan pembelajarannya. Suatu mata pelajaran bisa saja tidak diajarkan pada semester ganjil namun akan diajarkan pada semester genap atau dapat juga sebaliknya, misalnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VIII hanya diajarkan pada semester ganjil saja. Sepanjang jam pelajaran per tahunnya terpenuhi maka tidak menjadi persoalan dan dapat dibenarkan.
- e. Sekolah juga diberikan keleluasaan untuk menerapkan model pembelajaran kolaboratif antar mata pelajaran serta membuat asesmen lintas mata pelajaran, misalnya berupa asesmen sumatif dalam bentuk proyek atau penilaian berbasis proyek. Pada Kurikulum Paradigma Baru siswa Sekolah Dasar (SD) paling sedikit dapat melakukan dua kali penilaian proyek dalam satu tahun pelajaran. Sedangkan siswa Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) setidaknya dapat melaksanakan tiga kali penilaian proyek dalam satu tahun pelajaran. Hal ini bertujuan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila.
- f. Untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pada KTSP 2013 dihilangkan maka pada Kurikulum Paradigma Baru mata pelajaran ini akan dikembalikan dengan nama baru yaitu Informatika dan akan diajarkan mulai dari jenjang Menengah Pertama (SMP). Bagi sekolah yang belum memiliki sumber daya/guru Informatika maka tidak perlu khawatir untuk menerapkan mata pelajaran

ini karena mata pelajaran ini tidak harus diajarkan oleh guru yang berlatar belakang TIK/Informatika, namun dapat diajarkan oleh guru umum. Hal ini disebabkan karena pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mempersiapkan buku pembelajaran Informatika yang sangat mudah digunakan dan dipahami oleh pendidik dan siswa.

- g. Untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Dasar Kelas IV, V, dan VI yang selama ini berdiri sendiri, dalam Kurikulum Paradigma Baru kedua mata pelajaran ini akan diajarkan secara bersamaan dengan nama Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Kurikulum prototipe merupakan kurikulum berbasis kompetensi untuk mendukung pemulihan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *self-directed learning* (SDL). Salah satu karakteristik kurikulum merdeka adalah menerapkan pembelajaran mandiri untuk mendukung perkembangan siswa dalam menyiapkan pembelajarannya sendiri. Pada jenjang sekolah dasar, karakteristik kurikulum prototipe yaitu penguatan kompetensi yang mendasar dan pemahaman yang mendasar untuk memahami sekitarnya. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pembelajaran Sosial (IPS) digabungkan sebagai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

### C. Kesimpulan

Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) bisa disebut juga dengan mandiri belajar. Proses *Self-Directed Learning* (SDL) menjadikan siswa sebagai pelaku utama yang bertanggung jawab untuk merancang, melakukan, dan meninjau aspek proses belajar mereka, dimana guru hanya bersifat sebagai fasilitator. Segala proses pembelajaran ditentukan sendiri oleh siswa secara mandiri. Model pembelajaran *self-directed learning* (SDL) yang diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat membuat siswa lebih cepat paham dan tau bagaimana pembelajarannya. Setiap model pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan. Setiap model yang digunakan pada mata pelajaran bertujuan untuk menunjang pembelajaran itu sendiri, dan apabila model pembelajaran tersebut dirasa cocok dengan mata pelajaran yang akan disampaikan maka dapat digunakan.



## Daftar Pustaka

1. Afandi, R. (2013). Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 98–108. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v2i1.50>
2. Akib, R., & Uluelang, K. (2019). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Self-Directed Learning (SDL) Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 8(2), 74. <https://doi.org/10.33506/jq.v8i2.699>
3. Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.19459>
4. Azizah, A. A. M. (2021). Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pembelajaran Ips Pada Kurikulum 2013. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v3i1.10496>
5. Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
6. Desi Fitriani, Rhomiy Handican, & Rilla Gina Gunawan. (2022). Systematic Literature Review (SLR): Pengaruh Self-Directed Learning terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa pada Materi Fungsi Eksponensial. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(3), 589–597. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i3.188>
7. Handayani, N. N. L. (2017). Pengaruh Model Self-Directed Learning Terhadap Kemandirian Dan Prestasi Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp N 3 Singaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran PPs Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1), 38–47.
8. Jumriani, Syaharuddin, & Mutiani. (2021). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/896>
9. Karatas, K., & Arpaci, I. (2021). The role of self-directed learning, metacognition, and 21st century skills predicting the readiness for online learning. *Contemporary Educational Technology*, 13(3), 1–13. <https://doi.org/10.30935/cedtech/10786>
10. Kõiv, K., Saks, K., Paabort, H., Lendzhova, V., & Smoter, M. (2022). A Service Model for Self-Directed Learning of NEET Youth at the Local Government Level. *Youth and Society*, 54(2), 52S–68S. <https://doi.org/10.1177/0044118X211058225>

11. Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
12. Morris, T. H., & Rohs, M. (2021). The Potential for Digital Technology to Support Self-Directed Learning in Formal Education of Children : a Scoping Review. *Jurnal BATH SPA University*, 1–30. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1870501>.This
13. Rahman, A. (2017). Efisiensi Dalam Pembiayaan Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Eklektika*, 5(2), 87–102.
14. Sidik, F. (2016). *Guru Berkualitas Untuk SDM Berkualitas. Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 109–114.
15. Suarnaya, P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Self-Directed Learning Terhadap Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Hindu Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pasupati*, 8(2), 110–122.
16. Sugerman, H. dan M. (2022). Pengaruh Model Self-Directed Learning di Era Merdeka Belajar terhadap. *Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 3(3), 151–159. <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>
17. Suteja, J. (2017). Model-Model Pembelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi KKNi di Perguruan Tinggi (Perubahan dari Teacher Centered Learning ke Arah Student Centered Learning). *Jurnal Edueksos*, 6(1), 81–100.
18. Uki, F., & Ilham, A. (2020). IPS dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Jurnal AKSARA : Ilmu Pendidikan Nonformal*, 06(01), 89–95. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/196/185>
19. Wulandari, T., Ikhtiono, G., & Asmahasanah, S. (2021). Pengaruh Model Self Directed Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pai Pada Masa Pandemi. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 8(1), 12–22. <https://doi.org/10.17509/t.v8i1.33875>
20. Zamnah, L. N., & Ruswana, A. M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Self-Directed Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(2), 52–56. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v3i2.698>

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 13**  
**MODEL PEMBELAJARAN *ROLE-PLAY AND SIMULATION***  
***LEARNING* (RPL) DALAM PEMBELAJARAN ILMU**  
**PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) PADA KURIKULUM 2013**  
**DAN KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Beatrisda Effi Gunarti*  
*Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar melalui suatu rencana yang disusun dengan mempertimbangkan berbagai aspek untuk mengembangkan berbagai jenis potensi yang ada (Nurhasanah et al., 2016). Pendidikan adalah perolehan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui tahapan pendidikan, pelatihan, atau penelitian.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 2013). Ada pembelajaran dalam dunia pendidikan. Belajar adalah suatu sistem dari berbagai komponen yang saling berhubungan (Rusman, 2013).

Pembelajaran merupakan usaha sadar guru untuk membantu siswa atau siswa, agar memahami konsep suatu ilmu (Larasanti et al., 2016). Jadi, pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada satuan pendidikan Sekolah Dasar (SD) memuat kajian manusia, tempat dan lingkungan, sistem sosial budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan, serta waktu, keberlanjutan dan perubahan.

Melalui kelas IPS, siswa dibimbing, dibimbing dan didukung untuk menjadi warga negara Indonesia yang efektif. Sosiologi adalah disiplin ilmu yang secara komprehensif mempertimbangkan, menyelidiki, dan menganalisis fenomena sosial dan masalah sosial di berbagai bidang kehidupan. Untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam kehidupan sosial, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, nyaman dan aman. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang membahas ilmu-ilmu dasar dalam kaitannya dengan masalah sosial, dan kurang disukai oleh sebagian besar siswa karena lebih menekankan pemahaman dan hafalan daripada penalaran.

Siswa menganggap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai pelajaran yang monoton dan kurang variasi, apalagi jika dalam penyampaiannya guru mengajarkan secara monoton, teoritis dan tidak menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) perlu dirancang dengan mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Dengan demikian proses belajar mengajar dan berbagai aspek yang menyertai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) dituntut untuk memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam model atau metode agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa.

Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan model, metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai model, metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari

penggunaan metode atau model pembelajaran yang 4 bervariasi tersebut bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi dan untuk mengatasi guru dalam mengajar, di samping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan (Saputra, 2015).

Model pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih model pembelajaran, agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai. Maka model pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu dengan lebih banyak menekankan pada proses itu sendiri.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga negara yang baik. Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) bisa menjadi metode untuk mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa. Memperhatikan tujuan dan esensi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum 2013 hendaknya para pendidik mampu menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih suka di sekolah.

Pemilihan metode dan model pembelajaran merupakan satu komponen yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan model-model pembelajaran bertujuan untuk membantu guru meningkatkan kemampuannya untuk lebih mengenal siswa dan menciptakan yang lebih bervariasi bagi pembelajaran.

Salah satu model dalam pembelajaran adalah Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) atau Bermain Peran. Metode buatan oleh George Oliver dan Fannie ini dapat menjelaskan sejarah atau masalah pada masa lalu melalui pengulangan peristiwa dengan pemeran oleh siswa, sehingga siswa dapat memahami peristiwa yang terjadi secara konkret.

Bermain Peran dapat untuk menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja (Larasanti et al., 2016). Metode ini dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotor.

Dengan bermain peran, siswa yang awalnya pasif dapat aktif, sehingga siswa berminat lagi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Harapannya, dengan meningkatnya minat siswa

berdampak meningkatnya pemahaman siswa yang bermuara pada meningkatnya hasil belajar siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial. Sesuai dengan tingkat perkembangannya, anak usia Sekolah Dasar (SD) belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi anak Sekolah Dasar (SD) dapat mengenal dengan masalah-masalah sosial dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Berdasarkan observasi dalam kegiatan belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terlihat siswa masih belum menunjukkan adanya respon yang baik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran, kebanyakan siswa masih terlihat sulit dalam memahami materi ajar, karena kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mereka mudah bosan disebabkan pembelajaran dan suasana belajar yang kurang menarik sehingga hal seperti itu menyebabkan hasil belajar siswa menurun dan rendah.

Guru sebagai perancang pembelajaran sebenarnya dapat memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan materi serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung kelengkapan penyajian materi. Sebab, dengan metode atau model pembelajaran yang menarik tentu akan membuat siswa antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga akan berdampak pula pada hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model atau kegiatan pembelajaran yang mengedepankan proses belajar dan mengutamakan aktivitas menyenangkan siswa di dalam kelas atau sering dikenal dengan istilah *student centered*.

Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) atau bermain peran. Dalam Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL), siswa akan lebih aktif selama dan setelah memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual. Melalui Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan serta siswa juga dididik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif.

Melalui Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS),

siswa akan dilatih sejak dini untuk mengenal, mengerti dan memahami kegiatan-kegiatan interaksi sosial manusia dengan alam dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan dalam dirinya, menumbuhkan rasa empati terhadap orang lain, dan mencoba untuk mengembangkan keterampilan sosial. Maka dengan Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru (Yanto, 2016). Melalui Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) atau bermain peran, siswa belajar menggunakan konsep peran, dan menyadari adanya peran-peran yang berbeda serta memikirkan perilakunya dan perilaku orang lain.

Masalah sosial merupakan suatu unsur ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat yang akan menghambat terpenuhinya keinginan-keinginan masyarakat sehingga terjadinya kesenjangan sosial itu sendiri. Masalah sosial pada lingkungan sekolah masih terlihat siswa yang kurang peduli akan masalah sosial yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa yang peduli akan masalah sosial di lingkungannya biasanya dapat mengatasi berbagai permasalahan di dalam pergaulan atau lingkungannya. Mereka tidak akan mengalami kesulitan untuk menjalani kegiatan sehari-hari dengan baik. Peduli akan masalah sosial akan menciptakan rasa sadar diri terhadap suatu hal yang ada di lingkungan sekitarnya. Kerjasama akan tercipta ketika ditemukan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Siswa dengan senang hati akan saling membantu dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

Sikap peduli dengan sesama dapat menciptakan sikap saling menghargai dan terciptanya suasana yang baik serta akan mendorong siswa untuk bisa berprestasi di lingkungan sekolah. Siswa yang tidak memiliki rasa peduli akan masalah sosial yang ada dapat ditandai melalui hubungan antar siswa yang tidak baik. Siswa yang tidak dapat menghargai lingkungannya akan menciptakan hubungan yang tidak baik, seperti dalam lingkungan sekolah akan tercipta suasana kegiatan belajar yang kurang nyaman dan akan menghambat kemajuan siswa dalam belajar dan berprestasi di sekolah. Dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang inovatif seperti metode ceramah.

Guru hanya memberikan penjelasan kepada siswa tanpa memperhatikan siswa merasa bosan atau tidak. Hal ini perlu adanya

suatu pembaharuan dalam pemberian materi kepada siswa yaitu dengan metode yang digunakan harus lebih inovatif dan atraktif. Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa sekolah dasar akan lebih baik jika menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif dan atraktif sehingga akan menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang tertarik akan lebih antusias dan semangat dalam belajar, dengan begitu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Siswa yang tidak dapat menghargai lingkungannya akan menciptakan hubungan yang tidak baik, seperti dalam lingkungan sekolah akan tercipta suasana kegiatan belajar yang kurang nyaman dan akan menghambat kemajuan siswa dalam belajar dan berprestasi di sekolah dalam kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang inovatif seperti metode ceramah. Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa sekolah dasar akan lebih baik jika menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif dan atraktif sehingga akan menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning (RPL)***

Tarigan, (2015) mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* diartikan sebagai sosiodrama yang pada dasarnya membuat sebuah keadaan serupa dengan drama dan disajikan di depan kelas. Model pembelajaran *role-play and simulation learning (RPL)* diartikan mengacu pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan peran, baik peran sosial sebagai masyarakat ataupun peran khayalan seperti di dalam teater (Kurniasih, 2015).

Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning (RPL)* digunakan untuk menjelaskan sikap, konsep, rencana, menguji penyelesaian masalah, serta membantu siswa menyiapkan situasi nyata, dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam (Anwar, dkk., 2018). Bermain peran tidak dapat dilakukan secara spontan di kelas dengan persiapan yang terbatas (Joni, 2014). Metode bermain peran dapat menimbulkan pengalaman belajar, seperti kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran,



siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan strategi pemecahan masalah.

Tujuan Bermain Peran Metode bermain peran dalam proses pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Yanto, (2016) metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari, mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan. Model pembelajaran bermain peran penekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Uno, (2017) berpendapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi siswa, memilih peran dalam pembelajaran, menyusun tahap-tahap baru, para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan, menyiapkan pengamat, dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya, siswa mulai bereaksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing, pemeran dapat berhenti apabila para siswa telah merasa cukup, selanjutnya diskusi dan evaluasi. yang terakhir adalah membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

*Role playing* dan *Simulation Learning* (RPL) atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Rusman, 2013). Pada proses pembelajaran siswa mengambil peran dengan tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap peran peran, selanjutnya kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta

memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan, dan juga terjadi tawar-menawar peran (*Role Negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Agung Wicaksono, (2016), adapun Langkah-langkah yang harus dipahami dan dikuasai oleh guru dalam model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) yaitu guru atau pengajar harus membuat sebuah skenario yang akan dipertunjukkan di dalam kelas, pengajar akan meminta siswa untuk membuat grup untuk implementasi bermain peran, pengajar akan mengutarakan dengan gamblang tentang kompetensi yang harus diraih pada aktivitas pembelajaran bermain peran ini, selanjutnya guru akan menunjuk siswa untuk memperagakan sebuah peran sesuai dengan skenario yang sudah dibuat, siswa yang berada di dalam grup belajar diminta untuk mengamati kinerja siswa yang sedang mempertunjukkan peran, berikutnya grup belajar diminta untuk membuat dan mempresentasikan kesimpulan yang berlandaskan skenario yang telah dimainkan oleh grup belajar lain, pada tahap akhir, pengajar akan membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan serta guru mengutarakan kesimpulan yang Pada tahap akhir, pengajar akan membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan selanjutnya guru mengutarakan kesimpulan yang mudah dan bisa dipahami siswa dengan baik.

Kelebihan pembelajaran bermain peran yaitu dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak, sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias, Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Selain kelebihan tentu saja ada kekurangannya yaitu role playing memerlukan waktu yang relatif panjang, memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa dan ini tidak semua guru memilikinya, kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, apabila pelaksanaan model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) atau bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang

baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai, tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Putri & Firman, 2019).

Model pembelajaran simulasi adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara meniru atau merekayasa situasi sebenarnya untuk menggambarkan atau menunjukkan suatu proses, kondisi atau benda tertentu yang sedang dipelajari disertai dengan penjelasan lisan. Metode simulasi adalah bentuk metode praktik yang sifatnya untuk mengembangkan keterampilan siswa (ranah kognitif maupun keterampilan) dengan cara memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar karena adanya kesulitan atau keterbatasan untuk melakukan praktik di dalam situasi yang sesungguhnya. Simulasi Digital ini dibutuhkan metode dan sumber belajar lain yang bisa mendukung proses pembelajaran (Sutrisno, dkk., 2015).

Model simulasi adalah salah satu model yang meminta siapa saja yang terlibat dalam strategi tersebut untuk menganggap dirinya sebagai orang lain yang tujuannya adalah untuk mempelajari bagaimana orang lain bertindak dan merasakan. Bermain suatu permainan yang memberi kesempatan bagi siswa yang terlibat untuk menjadi orang lain dan bukan menjadi dirinya sendiri dan di dalam proses yang baik mungkin akan memperoleh gagasan-gagasan tentang orang lain. Salah satu tujuan pembelajaran ini adalah keikutsertaan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga guru harus lebih aktif dalam mencari metode yang sesuai dengan pembelajaran (Yusuf et al., 2018).

Mengingat pentingnya keterampilan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka salah satu metode yang dapat digunakan agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dalam penerapannya pun lebih efektif adalah dengan menggunakan metode simulasi. Melalui metode ini siswa diberi kesempatan untuk mengalami dan terlibat secara langsung menjadi dirinya sendiri maupun menjadi orang lain yang kemudian dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Konsep metode simulasi yang diberikan dapat bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan siswa melalui kegiatan lain yang melibatkan orang banyak. Dengan kegiatan bermain peran secara berkelompok banyak pengalaman yang didapatkan oleh siswa antara lain, dapat mengetahui karakter dan perilaku teman untuk dapat bekerjasama dan berusaha untuk dapat diterima oleh teman

dan berperilaku baik kepada teman maupun guru, dan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) metode simulasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan melibatkan diri dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya, memberikan motivasi untuk bekerja sama dalam kelompok, melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, dan menumbuhkan dan memupuk imajinasi siswa serta melatih siswa untuk memahami dan menghargai pendapat peran orang lain (Sudjana, 2016).

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL)

Berikut ini adalah Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) menurut Uno, (2017).

### a. Persiapan atau pemanasan

Teknik *role playing* diawali dengan persiapan dimana guru memperkenalkan siswa pada permasalahan atau sebuah kasus yang berhubungan dengan materi yang tengah dipelajari. Permasalahan atau kasus yang disuguhkan bisa muncul dari imajinasi siswa atau sengaja disiapkan oleh guru. Misalnya guru menyediakan sebuah cerita untuk dibaca di depan kelas. Pada saat teks atau bacaan menunjukkan dilema atau masalah, guru dapat berhenti dan melakukan diskusi mengenai masalah dalam cerita tersebut sehingga semua siswa dapat menangkap masalah dengan jelas. Kemudian guru dapat melontarkan pertanyaan-pertanyaan pancingan yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut.

### b. Memilih pemain/pemeran drama

Untuk memilih siapa saja yang akan menjadi pemain atau pemeran dalam drama, siswa dan guru dapat melakukan musyawarah. guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan peran yang dibutuhkan. Beri kesempatan pada siswa yang berminat untuk mengajukan dirinya sendiri. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri.

### c. Mendekorasi panggung (ruang kelas)

Setelah semua pemain terpilih, guru dapat melibatkan siswa lain dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan. Hal ini sangat berguna untuk mengajarkan Kerjasama kepada para siswa.

- d. Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer)  
Selain pemeran, guru juga harus menunjuk siswa sebagai pengamat.
- e. Memainkan peran  
Permainan peran atau *role playing* dilaksanakan secara spontanitas. Mungkin pada awalnya banyak siswa akan mengalami kebingungan dalam memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Tidak menutup kemungkinan juga ada yang memainkan peran yang bukan perannya.
- f. Diskusi dan evaluasi  
Ketika ada hal yang menyimpang kemudian guru menghentikan drama, ajaklah siswa untuk duduk bersama dan mendiskusikan permainan tadi. Kemudian ajak mereka untuk melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Beri kesempatan kepada siswa untuk memberikan usulan perbaikan seperti berganti peran atau mengubah alur ceritanya.
- g. Bermain peran ulang  
Berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi, siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran kembali. Kegiatan ini biasanya berjalan dengan lebih baik dari sebelumnya karena siswa sudah memiliki gambaran yang lebih jelas. Siswa yang mendapatkan peran juga dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
- h. Diskusi dan evaluasi  
Pada kegiatan diskusi dan evaluasi yang kedua ini, guru dapat mengarahkan pada realita kehidupan nyata. Ajak siswa membandingkan bagaimana hal-hal yang terjadi dalam alur cerita yang diperankan teman-temannya terjadi di dunia nyata. Beri siswa kesempatan untuk menyimpulkan berdasarkan perbandingan antara realita yang ada dengan kehidupan nyata.
- i. Berbagi pengalaman dan Menyimpulkan.  
Setelah siswa dapat melakukan perbandingan antara cerita dan realita, kini saatnya guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman mereka yang berkaitan dengan tema *role play* yang telah dilakukan. Setelah itu siswa akan membuat kesimpulan. Contohnya adalah siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana siswa mengalami kegagalan dalam ujian. Kemudian guru mengajak siswa membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut, apa

yang yang harus dilakukan supaya hal tersebut tidak terjadi, dan lain sebagainya.

Melalui tahapan atau langkah-langkah model pembelajaran *role-play and simulation learning* (RPL), diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai, sehingga guru dalam menyajikan materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

### **3. Kelebihan Model Pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL)**

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) adalah model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru. Keunggulan model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) menurut Zain, (2020) antara lain:

- a. Siswa dapat berlatih memahami dan mengingat isi materi yang didramatisasi.
- b. Siswa dilatih untuk berinisiatif dan kreatif.
- c. Keterampilan bermain peran siswa dapat didorong untuk mengaktifkan pengembangan keterampilan akting sekolah.
- d. Melatih kerjasama antar pelaku teater agar dapat dipromosikan dan dipromosikan sebanyak-banyaknya.
- e. Siswa cenderung bertanggung jawab dan berbagi dengan orang lain.
- f. Bahasa lisan siswa dapat didorong atau dilatih menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

### **4. Kekurangan Model Pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL)**

Role Playing juga memiliki beberapa kelemahan dan kekurangan atau kelemahan menurut Mulyono, (2012):

- a. Tidak semua siswa dapat berpartisipasi dan memiliki pengalaman dalam mementaskan drama, sehingga mereka takut kehilangan kreativitasnya.
- b. Waktu persiapan yang lama diperlukan untuk memahami isi pelajaran dan untuk melaksanakan presentasi. Namun, waktu belajarnya sangat terbatas.

- c. Membutuhkan ruang yang cukup besar dan cukup. Ukuran ruang kelas relatif kecil, sehingga kurang fleksibel dan kurang leluasa.
- d. Kelas lain dapat terganggu oleh kebisingan ketika pemain dan penonton bertepuk tangan atau meminta dukungan, penghargaan, dll.

## **5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai perguruan tinggi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat materi Geografi, Sejarah dan Ekonomi. Pembelajaran tersebut disajikan di sekolah mulai dari kelas rendah sampai kelas atas. (Purnomo et al., 2016). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya (Kosasih E, 2012).

Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menanamkan kepada siswa akan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi (Davies et al., 2014).

Tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan agar siswa memiliki kompetensi: (1) mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki tentang manusia dan lingkungannya menjadi lebih bermakna, (2) lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab, dan (3) mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungan

sendiri dan antar manusia (Fathan et al., 2020). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terkait dengan bagaimana (*how to*) membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa (*what to*) yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan (*needs*) siswa. Karena itu, pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung di dalam kurikulum dengan menganalisis tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang terkandung di dalam kurikulum. (Sapriya, 2017) bahwa Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Istilah pembelajaran lebih tepat digunakan karena ia menggambarkan upaya untuk membangkitkan prakarsa belajar seseorang. Di samping itu, ungkapan pembelajaran memiliki makna yang lebih dalam untuk mengungkapkan tujuan pendekatan pembelajaran dalam upaya membelajarkan siswa.

## 6. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 mendefinisikan standar kompetensi lulusan (SKL) sesuai dengan yang seharusnya, yakni sebagai kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Acuan dan prinsip penyusunan kurikulum 2013 mengacu pada pasal 36 Undang-Undang No. 20 tahun 2003, yang menyatakan bahwa penyusunan kurikulum harus memperhatikan peningkatan iman dan takwa; peningkatan akhlak mulia; peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat siswa; keragaman potensi daerah dan lingkungan; tuntutan pembangunan daerah dan nasional; tuntutan dunia kerja; perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; agama; dinamika perkembangan global; dan persatuan nasional dan nilai-nilai kebangsaan (SISDIKNAS, 2003).

Pemetaan kompetensi kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar merujuk pada pengembangan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa Kurikulum 2013 yang dikembangkan berdasarkan ketiga kompetensi tersebut dapat mencetak generasi muda yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan kemampuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara holistik, kemampuan pengetahuan bukan menjadi fokus utama dalam pembelajaran, namun juga kemampuan sikap dan keterampilan. Kemampuan sikap pada kurikulum 2013 meliputi sikap percaya diri, santun, rasa ingin tahu, peduli, tanggung jawab, disiplin, dan



jujur. Ketujuh kemampuan sikap tersebut kemudian dinyatakan dalam indikator-indikator aspek pengamatan yang terdapat pada panduan penilaian kurikulum 2013 yang dirumuskan oleh pemerintah (Yulianti, dkk., 2016). sikap memiliki kesetaraan arti dengan perilaku.

Perilaku merupakan cerminan karakter atau sifat, sehingga dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan perilaku yang mencerminkan karakter atau sifat yang dimiliki oleh seorang individu. Setiap individu memiliki karakter dasar yang perlu ditanamkan dan dilatih agar dapat berkembang dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Rukiyati, 2014). pedoman penilaian kurikulum 2013, yakni karakter percaya diri, santun, peduli, dan jujur karakter inilah yang menjadi pondasi perilaku yang baik bagi siswa (Muhajir, 2021).

Prinsip utama yang paling mendasar pada kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan guru mengimplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang dan bermakna bagi siswa sehingga dengan demikian dapatlah berkembang potensi siswa sesuai dengan apa yang diharapkan oleh tujuan pendidikan nasional. Namun, masih banyak guru yang belum bisa atau masih bingung dalam melaksanakan atau mengimplementasikan kurikulum 2013 itu dalam pembelajaran (Kurniaman & Noviana, 2017). Implementasi kurikulum 2013 berbasis kompetensi dan karakter melibatkan semua komponen-komponen sistem pendidikan itu sendiri. Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia siswa secara utuh dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi pada setiap jenjang pendidikan. Karakter adalah gambaran tingkah laku yang dimiliki oleh seseorang yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan dan melekat pada diri seseorang. Orang yang berkarakter memiliki berbagai dimensi misalnya, dimensi sosial, fisik, emosi, dan akademik.

Pendidikan lebih diarahkan untuk menghasilkan manusia Indonesia yang berkarakter unggul. Manusia Indonesia yang memiliki integritas. Selain tujuan pendidikan komponen lain yang harus ada dalam komponen kurikulum adalah proses pembelajaran. Pembelajaran Adalah proses untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah dirumuskan dalam kurikulum. Oleh Karena itu dalam pembelajaran melibatkan banyak sub komponen seperti metode maupun teknik pembelajaran, guru,

buku ajara, dan kelengkapan pembelajaran yang lain. Komponen-komponen inilah yang secara sinergis menentukan tercapainya tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran merupakan pusat segala upaya perbaikan kualitas pendidikan nasional. Oleh sebab itu, seharusnya perhatian lebih dicurahkan kepada upaya-upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Namun perhatian seperti ini belum optimal terbukti dengan masih banyaknya sekolah dengan sarana dan prasarana seadanya saja. Sementara itu, komponen terakhir dalam kurikulum adalah evaluasi. Implementasi kurikulum perlu dievaluasi untuk melihat capaian yang telah terlaksana. Evaluasi merupakan proses review atas berbagai proses implementasi kurikulum.

## 7. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Merdeka belajar bertujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian. Kemampuan pedagogik yang perlu ditingkatkan oleh guru dalam kurikulum merdeka antara lain adalah pemahaman terhadap teori belajar konstruktivisme, kemampuan menyusun dan menentukan pendekatan untuk proyek profil pelajar Pancasila dan penggunaan asesmen formatif secara lebih luas dalam penilaian pembelajaran.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu kebijakan baru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) yang ditujukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif dan mengikuti kebutuhan siswa (student-centered). Kompetensi inilah yang mestinya diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21 dikarenakan pada era ini akan memerlukan orang-orang yang inovatif serta kreatif untuk dapat beradaptasi dengan cepat. Kurikulum ini dibuat dengan tujuan pendidikan di Indonesia bisa seperti pendidikan di Negara maju lainnya di mana siswa diberikan kebebasan dalam memilih apa yang diminatinya dalam pembelajaran.

### C. Kesimpulan

Model pembelajaran *Role-Play and Simulation Learning* (RPL) yaitu guru atau pengajar harus membuat sebuah skenario yang akan dipertunjukkan di dalam kelas, pengajar akan meminta siswa untuk membuat grup untuk implementasi bermain peran, pengajar akan mengutarakan dengan gamblang tentang kompetensi yang harus diraih pada aktivitas pembelajaran bermain peran ini, selanjutnya guru akan menunjuk siswa untuk memperagakan sebuah peran sesuai dengan skenario yang sudah dibuat, siswa yang berada di dalam grup belajar diminta untuk mengamati kinerja siswa yang sedang mempertunjukkan peran, berikutnya grup belajar diminta untuk membuat dan mempresentasikan kesimpulan yang berlandaskan skenario yang telah dimainkan oleh grup belajar lain, pada tahap akhir, pengajar akan membuat kesimpulan dari aktivitas pembelajaran yang telah dilaksanakan serta guru mengutarakan kesimpulan, setelah siswa dapat melakukan perbandingan antara cerita dan realita, kini saatnya guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman mereka yang berkaitan dengan tema *role play* yang telah dilakukan.

Kelebihan model pembelajaran *role-play and simulation learning* (RPL) menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dirancang oleh guru, adapun kelemahan model pembelajaran *role-play and simulation learning* (RPL), tidak semua siswa dapat berpartisipasi dan memiliki pengalaman dalam mementaskan drama, sehingga mereka takut kehilangan kreativitasnya.

Pemetaan kompetensi kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar merujuk pada pengembangan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa Kurikulum 2013 yang dikembangkan berdasarkan ketiga kompetensi tersebut dapat mencetak generasi muda yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan kemampuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara holistik, kemampuan pengetahuan bukan menjadi fokus utama dalam pembelajaran, namun juga kemampuan sikap dan keterampilan.

Kurikulum Merdeka belajar bertujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian (Yasmansyah & Sesmiarni, 2022). Kemampuan

pedagogik yang perlu ditingkatkan oleh guru dalam kurikulum merdeka antara lain adalah pemahaman terhadap teori belajar konstruktivisme, kemampuan menyusun dan menentukan pendekatan untuk proyek profil pelajar Pancasila dan penggunaan asesmen formatif secara lebih luas dalam penilaian pembelajaran (Hamdi et al., 2022). Kurikulum Merdeka Belajar merupakan salah satu kebijakan baru Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI) yang ditujukan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang inovatif dan mengikuti kebutuhan siswa (student-centered). Kompetensi inilah yang mestinya diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21 dikarenakan pada era ini akan memerlukan orang-orang yang inovatif serta kreatif untuk dapat beradaptasi dengan cepat. Kurikulum ini dibuat dengan tujuan pendidikan di Indonesia bisa seperti pendidikan di Negara maju lainnya di mana siswa diberikan kebebasan dalam memilih apa yang diminatinya dalam pembelajaran.

#### **Daftar Pustaka**

1. Agung Wicaksono. (2016). *Efektivitas Pembelajaran*. PT. Renika Cipta.
2. Anwar, H., Syahribulan, S., & Basri, M. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada siswa Kelas V. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3(2), 486. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1415>
3. Davies, I., Sundaram, V., Hampden-Thompson, G., Tsouroufli, M., Bramley, G., Breslin, T., & Thorpe, T. (2014). Creating Citizenship Communities. *Creating Citizenship Communities*, 11(3), 107–118. <https://doi.org/10.1057/9781137368867.0011>
4. Fathan, F., W. DJ. Pomalato, S., & Kadir Husain, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS. *Pedagogika*, 10(1), 34–43. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v10i1.101>
5. Hamzah B. Uno. (2017). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Bumi Aksara.
6. Joni Purwono, Sri Yutmini, dan S. A. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. (*Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.2, No.2*, h. 129).

7. Kosasih E. (2012). *Dasar-dasar keterampilan menulis*. Yrama Widya.
8. Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
9. Kurniasih dan Sani. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru (Guru Inspiratif, Menjadi Guru Profesional, Pengembangan Model-Model Pembelajaran, Berbagai Macam Model Pembelajaran)*. Kata Pena.
10. Larasanti, I., Susilawati, & Tristyanto, B. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS tentang Masalah Sosial. *Kalimaya*, 4(april).
11. Muhajir, S. (2021). Peran Pendidik dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kejujuran melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) pada siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, Volume 04, 259–262.
12. Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. UIN Maliki Press.
13. Nurhasanah, I. A., Atep, S., & Ali, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
14. Purnomo, A., Muntholib, A., & Amin, S. (2016). Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Materi Kontroversi (Controversy Issues) Di Sekolah Menengah Pertama (Smp) Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1), 13–26.
15. Putri, I. S., & Firman, F. (2019). Model Role Playing , Pembelajaran Tematik Terpadu Dan. *ResearchGate*, January.
16. Rukiyati, N. S. dan P. (2014). Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Kerja Sama Terintegrasi dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, IV(2).
17. Rusman, T. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Mulis Mandiri Pers.
18. Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajar*. PT. Remaja Rosdakarya.

19. Saputra, D. R. (2015). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun Ke IV*, 2.
20. Sisdiknas. (2003). *UU No.20 tahun 2003*. 2003.
21. Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
22. Sutrisno, Adelina Hasyim, H. F. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Mata Pelajaran Simulasi Digital SMK Kabupaten Lampung Selatan. 1*, 1–11.
23. Tarigan, D. dkk. (2015). *Materi Pokok Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah 1-9 PGSD 2205/cet. 1*. Universitas Terbuka.
24. Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Group Kencana Prenada Media.
25. Yanto, A. (2016). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 55–64.
26. Yulianti, S. D., Djatmika, E. T., & Susanto, A. (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p033>
27. Yusuf, M., Tarjiah, I., & Satibi, O. (2018). Penerapan Metode Simulasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 124–132.
28. Zain, D. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta.

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 14**  
**MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* DALAM**  
**PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Resamalia Aguslimayanti*  
*Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*

**A. Pendahuluan**

Pentingnya suatu pendidikan dalam membentuk karakter dan potensi penerus bangsa yang berkualitas tinggi dengan menaikkan dan mengembangkan potensi yang ada didalam diri. Semakin jauh pendidikan yang ditempuh maka semakin luas pula ilmu dan wawasan yang diperoleh. Pendidikan menjadi tolok ukur terhadap kemajuan suatu negara. Oleh karena itu, pemerintah menindaklanjuti hal tersebut sebagai bentuk upaya dalam meningkatkan dan mempertahankan kualitas pendidikan dengan cara menyempurnakan kurikulum yang berkelanjutan. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar kurikulum dapat sesuai dengan tuntutan zaman yang relevan dan kompetitif. Sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) merancang sebuah kebijakan baru yang dinamakan “Merdeka Belajar”. Merdeka belajar dibuat oleh Kementrian Pendidikan serta Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) Nadiem Anwar Makarim yang memiliki esensi kemerdekaan pada pola berpikir yang artinya setiap sekolah, pengajar juga siswa mempunyai kebebasan berinovasi dalam proses belajar mengajar. Kebijakan merdeka belajar memiliki ciri yang menekankan pada kreativitas, orientasi pembelajaran pemecahan persoalan, pembelajaran berbasis kebutuhan rakyat dalam global kerja serta sistem evaluasi yang komprehensif (Arifin et al., 2021).

Cukup banyak pergantian pada kurikulum merdeka belajar ini dengan kurikulum sebelumnya diantaranya ujian sekolah yang biasanya dilakukan secara standar nasional atau yang sering disebut dengan USBN atau UN diganti menjadi Ujian Asesmen, RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dipersingkat menjadi satu halaman, serta zonasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) mempertimbangkan ketimpangan akses dan kualitas diberbagai daerah.

Menyongsong sebuah kurikulum baru tentunya perlu adanya sebuah perubahan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah. Perubahan ini dalam rangka menghadapi pembangunan Abad ke 21 dimana perlu adanya pembaharuan di bidang pendidikan terutama pembaharuan kurikulum, kurikulum 2013 bertujuan membekali warga Indonesia agar memiliki kemampuan hidup kreatif, inovatif, produktif serta berkontribusi dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan bernegara (Kunandar, 2013). Perubahan ini meliputi perubahan persiapan guru mengajar, penyampaian materi pembelajaran, dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang bersifat student centered. Duckworth (Prasetya, 2014) student centered memberi kebebasan terhadap siswa untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Seorang guru harus lebih produktif, kreatif dan mampu berinovasi dalam pembelajaran, peran guru dalam pembelajaran student centered adalah sebagai fasilitator siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif di setiap pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dijadikan oleh guru sebagai sarana untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Pendidikan adalah kegiatan berupa aktivitas mendidik, yang pada intinya terletak pada proses belajar, dan inti dari proses belajar adalah terletak pada proses kemampuan berpikirnya (Sanusi, 2013). Pendidikan merupakan upaya untuk melatih dan mengembangkan siswa untuk berpikir melalui kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya sekedar menerima sebuah materi pelajaran, namun siswa harus ditekankan pada keterampilan berpikir. Berpikir kritis, berpikir tingkat tinggi, pembelajaran dengan saintifik, dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran adalah karakteristik dari pembelajaran kurikulum 2013. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir itulah maka siswa perlu dilatih untuk selalu mengembangkan kemampuan HOTS. Kurikulum 2013 yang syarat dengan penanaman sikap nilai sosial dan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang terintegrasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, tentunya dalam menghadapi era globalisasi HOTS sangatlah diperlukan dalam menghadapi permasalahan-permasalahan global di era ini, untuk itu semenjak dini anak harus dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagai bekal bagaimana kelak mampu bersaing di dunia nyata karena berpikir saja tidak cukup. siswa harus mencari tahu bukan lagi diberitahu oleh guru. Keaktifan siswa dalam mencari tahu tentunya membutuhkan proses berpikir yang kreatif dan cerdas. siswa harus terbiasa menggunakan dan memberdayakan



kemampuan berpikirnya. Kemampuan berpikir yang kompleks dari setiap permasalahan yang dipecahkan menjadikan siswa terbiasa menghadapi permasalahan yang lebih sulit. Disinilah peran dari pembelajaran berorientasi HOTS. Hal ini sejalan dengan Hanifah (2019) menyatakan bahwa kurikulum 2013 harus mengintegrasikan HOTS di setiap pembelajaran, melalui pembelajaran berorientasi HOTS memberikan ruang bagi siswa untuk menemukan konsep pengetahuan melalui kemampuan berpikir kritis, berpikir tingkat tinggi dengan melibatkan pembelajaran yang bermakna. Hasil penelitian Waring & Robinson (2010) menunjukkan pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kritis, yang dapat dilakukan dengan melibatkan pemecahan masalah (*problem solving*), membuat dugaan, memperkirakan kemungkinan dan membuat keputusan. Laily & Wisudawati, (2015) materi pembelajaran dalam Kurikulum 2013 mensyaratkan kemampuan siswa pada tahap metakognitif, jadi tidak hanya sebatas konseptual maupun faktual namun siswa dapat menghubungkan dari beberapa konsep yang ada, mensintesis, memecahkan permasalahan dengan hipotesis dan memilih cara pemecahan yang tepat (analisis), penemuan hal yang baru (mengkreasikan), berani berargumentasi, bekerjasama, dan mengambil keputusan yang tepat dari permasalahan yang ada (evaluasi). HOTS inilah yang mampu menjembatani pengembangan keempat ranah dalam kurikulum 2013, yaitu metakognitif, analisis, mengkreasi, dan evaluasi. Oleh karena itu, disetiap mata pelajaran dalam kurikulum 2013 HOTS sudah diperkenalkan sejak dini di bangku sekolah dasar, dengan harapan siswa terbiasa memecahkan permasalahan dan kelak mampu bersaing di era globalisasi.

Ristasari, Priyono, & Sukaesih (2012) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem solving* memiliki beberapa kelebihan jika model tersebut diterapkan di kelas, antara lain: melatih kemampuan siswa hingga terampil dalam menghadapi dan memecahkan permasalahan, memilih dan menentukan solusi yang tepat dari permasalahan yang diberikan, mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah, sebagai bekal bagi siswa untuk melatih memecahkan permasalahan yang dihadapi di kehidupan sehari-hari. Ada empat tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), hal ini disampaikan menurut Hadi (Susanto, 2014) antara lain: Pertama, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat membantu mengenalkan siswa dengan lingkungannya, mengingat materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangatlah luas. Kedua, Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) bukanlah sebuah materi pembelajaran yang sekedar hafalan, teori atau sejarah belaka, namun muatan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat melatih kemampuan berpikir siswa. Ketiga, melatih bagaimana bersikap dalam kehidupan sehari-hari dan peduli terhadap lingkungannya. Keempat, nilai-nilai dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nilai-nilai yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat seperti nilai kepercayaan, nilai pergaulan, menghargai perbedaan, taat terhadap hukum dan pemerintahan. Output pembelajaran dengan model pemecahan masalah tidak ditujukan untuk perolehan pengetahuan atau teori belaka, namun bagaimana caranya agar dari pengetahuan bidang studi yang dipelajari oleh siswa dapat dimanfaatkan untuk menghadapi hal-hal baru atau situasi baru di kehidupan sehari-hari, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat membentuk siswa dalam berbagai macam kemampuan prososial dan demokrasi proaktif, tanggung jawab, dan budi pekerti luhur yang diperlukan dalam masyarakat, Hestingsih dan Sugihartono (Chilcoat & Ligon, 2015). Model pembelajaran *problem solving* ini sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial dalam kurikulum 2013 terintegrasi ke dalam beberapa pembelajaran yang lain serta terintegrasi ke dalam cabang ilmu sosial dengan menyuguhkan permasalahan sehari-hari. Permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangatlah luas, permasalahan ini dapat mencakup beberapa hubungan di dalamnya, seperti hubungan antar manusia dengan yang lain, hubungan manusia dengan lingkungan tempat tinggalnya, hubungan manusia dengan lembaga kelompok ataupun antar bangsa, Rosardi (2013). Berdasarkan kenyataan di lapangan, masih terdapat kelemahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yaitu 1) pembelajaran kurang efektif hal ini disebabkan karena kuatnya dominasi guru di dalam kelas, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa bergantung penuh pada guru. 2) selama pembelajaran siswa pasif, siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. 3) selain permasalahan di atas, siswa kurang diarahkan untuk berpikir kritis, siswa tidak diarahkan menemukan sebuah konsep namun hafalan semata, pembelajaran berpaku pada buku bukan ke arah mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Berangkat dari ditemukannya beberapa permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka betapa pentingnya pengemasan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving*

berorientasi HOTS pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), untuk itu perlu adanya kajian mengenai hal tersebut. Dengan adanya kajian mengenai model pembelajaran *problem solving*, higher order thinking skills dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, maka kajian ini dapat dijadikan salah satu cara pengemasan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh para guru di kelas, dengan melihat ruang lingkup dan keterkaitan antara ketiga hal tersebut dapat dijadikan pandangan bagi guru bahwa guru harus menciptakan pembelajaran bermakna di kelas dengan cara mengubah mindset pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang identik dengan hafalan tentang materi atau sejarah menjadi keterlibatan konsep, proses, dan berpikir tingkat tinggi. Guru dapat mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Oleh karena itu, penulis ingin mengkaji lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran *problem solving* berorientasi Higher Order Thinking Skill dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar.

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Problem Solving* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Guru memerlukan sebuah model pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat digunakan untuk menggali kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *problem solving*. Metode ini bercirikan pemecahan masalah pada dunia nyata.

Savage dan Armstrong 1996 (dalam Sapriya) mengemukakan bahwa sejumlah masalah ada solusi terbaiknya secara benar dan tepat. Apabila dihadapkan pada situasi ini. Guru hendaknya mendorong siswa melakukan model pembelajaran *problem solving*. Model pembelajaran *problem solving* adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* yaitu metode yang dipakai oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk melatih siswa menghadapi

berbagai masalah nyata, melalui proses dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Masalah dapat diartikan sebagai kesenjangan antara apa yang terjadi dengan segala hal dan apa yang seharusnya terjadi dengan hal tersebut. Di dalam setiap masalah selalu ada solusi terbaiknya yang harus diambil dan diputuskan berdasarkan beberapa alternatif yang ada. Pemecahan masalah sering melibatkan hal-hal yang sudah terjadi (Kneeland, 2003: 13) Jadi dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah adalah proses pengambilan keputusan yang dilakukan individu untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapinya menggunakan metode atau prosedur pemecahan yang tepat. Karena tanpa suatu prosedur yang tepat maka permasalahan tidak akan terpecahkan secara maksimal yang artinya dalam pemecahan masalah harus mencari dan memilih alternatif pemecahan yang cocok dengan jalan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang relevan serta menggunakan strategi kognitif. Pengertian model pembelajaran *problem solving* guru memerlukan sebuah metode pembelajaran yang efektif dan inovatif yang dapat digunakan untuk menggali kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *problem solving*. Metode ini bercirikan pemecahan masalah pada dunia nyata.

Apabila dihadapkan pada situasi ini. Guru hendaknya mendorong siswa melakukan pendekatan *problem solving*. Model pembelajaran *problem solving* adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih siswa menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* yaitu metode yang dipakai oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk melatih siswa menghadapi berbagai masalah nyata, melalui proses dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Berangkat dari ditemukannya beberapa permasalahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka betapa pentingnya pengemasan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving* berorientasi HOTS pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), untuk itu perlu adanya kajian mengenai hal tersebut. Dengan adanya kajian

mengenai model pembelajaran *problem solving*, higher order thinking skills dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, maka kajian ini dapat dijadikan salah satu cara pengemasan pembelajaran yang dapat diterapkan oleh para guru di kelas, dengan melihat ruang lingkup dan keterkaitan antara ketiga hal tersebut dapat dijadikan pandangan bagi guru bahwa guru harus menciptakan pembelajaran bermakna di kelas dengan cara mengubah mindset pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang identik dengan hafalan tentang materi atau sejarah menjadi keterlibatan konsep, proses, dan berpikir tingkat tinggi. Guru dapat mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Oleh karena itu, penulis ingin mengkaji lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran *problem solving* berorientasi Higher Order Thinking Skill dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar.

Laily & Wisudawati, (2015) materi pembelajaran dalam Kurikulum 2013 mensyaratkan kemampuan siswa pada tahap metakognitif, jadi tidak hanya sebatas konseptual maupun faktual namun siswa dapat menghubungkan dari beberapa konsep yang ada, mensintesis, memecahkan permasalahan dengan hipotesis dan memilih cara pemecahan yang tepat (analisis), penemuan hal yang baru (mengkreasikan), berani berargumentasi, bekerjasama, dan mengambil keputusan yang tepat dari permasalahan yang ada (evaluasi). HOTS inilah yang mampu menjembatani pengembangan keempat ranah dalam kurikulum 2013, yaitu metakognitif, analisis, mengkreasi, dan evaluasi. Oleh karena itu, disetiap mata pelajaran dalam kurikulum 2013 HOTS sudah diperkenalkan sejak dini di bangku sekolah dasar, dengan harapan siswa terbiasa memecahkan permasalahan dan kelak mampu bersaing di era globalisasi. HOTS merupakan tingkat kemampuan berpikir kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep-konsep, metakognitif, taksonomi pembelajaran, proses pembelajaran yang melibatkan proses penemuan dan pemecahan masalah hingga tahap evaluasi, Saputra (Shoimin, 2014). model pembelajaran *problem solving* dapat membantu merangsang berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang kompleks. Ristiasari, Priyono, & Sukaesih (2012) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem solving* memiliki beberapa kelebihan jika model tersebut diterapkan di kelas, antara lain: melatih kemampuan siswa hingga terampil

dalam menghadapi dan memecahkan permasalahan, memilih dan menentukan solusi yang tepat dari permasalahan yang diberikan, mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah, sebagai bekal bagi siswa untuk melatih memecahkan permasalahan yang dihadapi di kehidupan sehari-hari.

Menurut Heong, et al (2011) *higher order thinking is using the thinking widely to find new challenge. Higher order thinking demands someone to apply new information or knowledge that he has got and manipulates the information to reach possibility of answer in new situation.* HOTS memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran secara luas untuk menemukan tantangan baru. Pemikiran tingkat tinggi menuntut seseorang untuk menerapkan informasi atau pengetahuan baru yang dia dapatkan dan memanipulasi informasi untuk mencapai kemungkinan jawaban dalam situasi baru. Inilah yang menjadi tugas seorang guru selaku seniman di kelas. Guru harus mampu menghidupkan kelas, disamping dituntut ketiga aspek hasil belajar dalam Kurikulum 2013 terpenuhi (kognitif, afektif, dan psikomotorik), guru juga mampu membiasakan siswanya untuk berpikir kritis, analitis, dan kreatif.

Problem-solving is a process for overcoming difficulties encountered to achieve the expected goals (Sumartini, 2015). Solving problems is essential for students because it is learning mathematics (Hidayat & Sariningsih, 2018; Li & Schoenfeld, 2019; Rahayu & Afriansyah, 2015). However, each student has a different level of problem-solving ability with other students.

Melihat kelemahan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di atas, terdapat faktor-faktor lain yang menyebabkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini sulit dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang kurang efektif dengan kuatnya dominasi guru di dalam kelas, menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa bergantung penuh pada guru. Seorang pendidik diharapkan selalu memiliki motivasi dan semangat dalam memperbaharui cara mengajar. Hal ini sependapat dengan Sinabariba (2017) guru yang mampu mengelola program belajar mengajar adalah guru yang kompeten. Pengelolaan disini bukan berarti kemampuan guru dalam membuka menutup pelajaran atau menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, namun guru harus mampu mengemas pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan

berpikrnya. Proses belajar mengajar di dalam kelas akan lebih bermakna jika seorang guru terlebih dahulu mempersiapkan materi sebelumnya. Materi pembelajaran yang seperti apa, dikemas seperti apa, disampaikan seperti apa haruslah sudah dipersiapkan oleh guru sebelumnya. Selain persiapan materi yang mau diajarkan, guru yang akan mengajar juga harus mengetahui karakteristik model pembelajaran yang sesuai untuk materi yang akan diajarkan kepada siswa. Penggunaan model pembelajaran yang efektif akan memudahkan guru dalam mengajar. Kegiatan pembelajaran juga akan menyenangkan bagi guru maupun siswa. Joyce & Weil (Rusman, 2011) model pembelajaran adalah suatu langkah/ sintaks yang dikembangkan guru yang digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas. Dari pengertian tersebut dapat digaris bawahi bahwa sebuah model pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran harian, bagi guru sebuah model pembelajaran dapat dijadikan suatu pedoman langkah-langkah pembelajaran dan sebagai variasi penyampaian materi pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran. Guru dapat mengasah kemampuan berpikir siswanya dengan beberapa sentuhan di kelas, sentuhan disini tentunya adalah kreativitas Guru dalam mengelola kelas. Salah satunya guru dapat menerapkan beberapa model pembelajaran yang tepat agar “pembiasaan HOTS” ini dapat berjalan. Guru memilih model dimana siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir melalui penyelesaian permasalahan nyata yang dipecahkan bersama teman di kelasnya. Model pembelajaran tersebut adalah model pembelajaran *problem solving*.

Berdasarkan kenyataan di lapangan, kelemahan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang pertama adalah guru kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa tidak diarahkan menuju sebuah penemuan proses maupun konsep, namun teori hafalan semata. Hal ini tentunya berdampak pada kemampuan siswa dalam mengatasi permasalahan yang dia hadapi. Puspitasari (2016: 558) menyatakan bahwa seorang guru hendaknya mengembangkan dan melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam kehidupan sehari-hari, karena pada hakikatnya setiap siswa akan mengalami suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Alasan inilah maka HOTS diperkenalkan kepada siswa sejak dini, dengan terbiasa mengerjakan soal dengan berpikir tingkat tinggi maka anak akan

terbiasa memecahkan permasalahan bahkan permasalahan yang terbilang sulit. Pembelajaran tidak hanya melibatkan proses “berpikir” saja namun melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Hal ini sesuai dengan pendapat Abosalem (2016) bahwa *“Educators consider higher-order thinking skills as high order thinking that occurs when the student obtains new knowledge and stores it in his memory, then this knowledge is correlates, organized, or evaluated to achieve a specific purpose. These skills have to include sub-skills such as analysis, synthesis and evaluation, which are the highest levels in Bloom’s cognitive taxonomy”*. Keterbiasaan siswa terhadap pembelajaran yang dikemas dengan pemberian permasalahan yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (analize, evaluate, dan create), sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa sehingga mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik karena siswa sudah terbiasa menelaah suatu permasalahan dan mampu memecahkan permasalahan dengan pengetahuannya.

Model pembelajaran *problem solving* merupakan model pembelajaran yang menerapkan pendekatan saintifik. Menurut Permendikbud No.103 Tahun 2014 menyatakan bahwa pembelajaran saintifik terdiri atas beberapa langkah yang terkenal dengan semboyan 5 M, yaitu mengamati (observing), menanya (questioning), mencoba (experimenting), menalar (associating), dan mengkomunikasikan (communication).

Model pembelajaran *problem solving* yang selalu menggunakan masalah nyata dalam kehidupan (autentik) selaras dengan tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) itu sendiri yang selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungannya. Model pembelajaran berbasis masalah memberikan ruang pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, melatih menyelesaikan permasalahan secara berkelompok, dan melatih bekerja sama. Tentunya tidak sembarang masalah yang bisa diangkat ke dalam kelas, pemilihan masalah dalam pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving* disesuaikan dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Keterkaitan antara model pembelajaran *problem solving* berorientasi HOTS dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga dapat diamati dari implementasi penerapan dalam proses pembelajaran.



Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru perlu merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswanya dapat mengkonstruksi pemikiran sendiri untuk memecahkan permasalahan atau mencari solusi dengan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skill) dan sesuai dengan sintaks Model Problem Solving. Sebagai contoh peneliti mengembangkan implementasi model pembelajaran *problem solving* dalam pembelajaran dengan berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) terlihat dalam Tema 1 Subtema 3 pembelajaran 1 Kelas 6 Kurikulum 2013 dengan berpedoman pada sintaks menurut Djamarah (2014: 137).

## **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Solving* dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Djamarah (2014) secara operasional langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving* antara lain:

- a. Guru mengkondisikan siswa ke dalam kelompok kecil.
- b. Guru membagikan LKPD, dimana di dalam LKPD ini siswa dituntut untuk memecahkan permasalahan secara berkelompok.
- c. Siswa mencari keterangan dari berbagai sumber untuk memecahkan permasalahan. Sumber ini bisa berasal dari buku, internet, artikel secara berkelompok.
- d. Siswa membuat hipotesis/ dugaan sementara dari permasalahan yang diberikan guru.
- e. Siswa melakukan uji kebenaran jawaban sementara yang dibuat. siswa berusaha memecahkan permasalahan sehingga jawaban sementara tersebut diyakini sudah sesuai.
- f. Secara berkelompok, siswa membuat kesimpulan atas jawaban-jawaban dari permasalahan.
- g. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas. Melihat langkah-langkah pembelajaran di atas, dapat diamati bahwa model pembelajaran *problem solving* sudah mengandung kesesuaian dengan pembelajaran saintifik seperti disyaratkan dalam Kurikulum 2013.

Proses Mengamati, Menanya, Menalar, Mencoba, dan Mengkomunikasikan (5M) sudah terpenuhi. Ada hubungan yang sangat erat antara berpikir kritis dengan model pemecahan masalah dan pendekatan ilmiah. Oleh karena itu keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan ilmiah. Hal ini tentunya sangat

cocok dengan prinsip pembelajaran HOTS, dimana pembelajaran tidak hanya menerima sebuah materi, namun siswa harus aktif, berpikir kritis, kreatif, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui pemecahan masalah.

Terdapat 5 langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* (Widyawati, 2015) sebagai berikut:

- a. Merumuskan masalah. Dalam merumuskan masalah kemampuan yang diperlukan adalah kemampuan mengetahui dan merumuskan suatu masalah.
- b. Menelaah masalah. Dalam menelaah masalah kemampuan yang diperlukan adalah menganalisis dan merinci masalah yang diteliti dari berbagai sudut.
- c. Menghimpun dan mengelompokkan data sebagai bahan pembuktian hipotesis. Menghimpun dan mengelompokkan data adalah memperagakan data dalam bentuk bagan, gambar, dan lain-lain sebagai bahan pembuktian hipotesis.
- d. Pembuktian hipotesis. Dalam pembuktian hipotesis kemampuan yang diperlukan adalah kecakapan menelaah dan membahas data yang telah terkumpul.
- e. Menentukan pilihan pemecahan masalah dan keputusan

Ada empat tahap proses pemecahan masalah menurut Savage dan Amstrong (dalam Sapriya) sebagai berikut.

- a. Mengenal adanya masalah,
- b. Mempertimbangkan pendekatan-pendekatan untuk pemecahannya,
- c. Memilih menerapkan pendekatannya,
- d. Mencapai solusi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pemecahan secara instingtif merupakan bentuk tingkah laku yang tidak dipelajari, seringkali berfaedah dalam situasi yang luar biasa. Dalam situasi yang terjepit, baik manusia maupun binatang, dapat menggunakan cara coba-coba, salah, mencoba lagi (trial and error) untuk memecahkan masalahnya. Akan tetapi taraf *problem solving* pada manusia lebih tinggi karena manusia sanggup memecahkan masalah dengan rasio (akal), disamping memiliki bahasa. Oleh karena itu manusia dapat memperluas pemecahan masalahnya di luar situasi konkret.

Dari pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pada dasarnya langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam penerapan model pembelajaran *problem solving* beraneka ragam tetapi semua merujuk pada kesadaran akan adanya masalah,

pencarian solusi, penerapan dalam tindakan serta evaluasi. Pada langkah terakhir merupakan langkah yang sangat penting karena digunakan untuk melihat keberhasilan suatu tindakan pemecahan masalah. Sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman yang bermakna, karena adanya proses mental yang bersifat aktif di dalam diri siswa. Pengalaman inilah yang menuntun diperolehnya hasil belajar pada diri siswa yang bersangkutan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Model pembelajaran *problem solving* berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) merupakan pembelajaran pemecahan masalah yang dikemas dalam bentuk kerja kelompok dan diskusi. Hal ini dapat melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif, memecahkan permasalahan dengan realistis, dan dapat membiasakan para siswa untuk terampil dalam memecahkan masalah. Dengan adanya kajian tentang implementasi model pembelajaran *problem solving* berorientasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran di kelas, pengemasan pembelajaran scientific dengan model pembelajaran *problem solving* bertujuan agar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa dapat tercapai secara seimbang. Dengan demikian dapat menjadi solusi bagi guru untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang dijumpai di kelas.

### **3. Kelebihan Model Pembelajaran Model *Problem Solving***

Adapun kelebihan dan kelemahan dari model pembelajaran *Problem Solving*. Kelebihan model pembelajaran *problem solving* yaitu sebagai berikut:

- a. Mendidik siswa untuk berpikir sistematis,
- b. Mampu mencari jalan keluar terhadap situasi yang dihadapi,
- c. Belajar menganalisis suatu masalah dari berbagai aspek,
- d. Mendidik siswa percaya diri,
- e. Berpikir dan bertindak kreatif (Mawardi & Mariati, 2016).

### **4. Kelemahan Model Pembelajaran Model *Problem Solving***

Kelemahan dari model pembelajaran *problem solving*, yaitu:

- a. Memerlukan waktu yang cukup banyak,
- b. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah berbeda-beda ada yang sempurna dalam memecahkan masalah tetapi ada juga yang kurang dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat diatas, kesimpulannya bahwa kelebihan dari model pembelajaran *problem solving*, yaitu dapat terbunuhnya siswa di dalam mengambil suatu tindakan keputusan terhadap situasi yang dihadapinya, dapat terbunuhnya siswa untuk lebih percaya diri di dalam terselesaikannya suatu masalah. Selain itu, siswa juga dapat belajar untuk berpikir secara sistematis, analisis suatu masalah baik itu di berbagai aspek maupun dalam berpikir dan bertindak. Sedangkan kelemahan model model pembelajaran *problem solving* adalah perlu diadakannya waktu yang cukup lama dalam menerapkannya. Kemudian kemampuan siswa dalam terselesaikannya suatu masalah pun berbeda-beda, ada yang sudah bisa dalam menyelesaikan suatu masalah, namun ada pula yang masih belum bisa atau bingung dalam diselesaikannya suatu masalah.

Hal ini berbeda dengan teori yang dikemukakan oleh Nuraini dan Kristin (2017) PBL adalah pendekatan pembelajaran menyajikan masalah kontekstual, dan pengembangan pemahaman tentang topik-topik, siswa belajar bagaimana mengkonstruksi kerangka masalah, mengorganisasikan dan menginvestigasi masalah, mengumpulkan dan menganalisa data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumen mengenai pemecahan masalah, serta bekerja secara individual atau berkolaborasi dalam pemecahan masalah.

### **C. Kesimpulan**

Model pembelajaran mempunyai peran dan pengaruh yang cukup besar dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Kemampuan belajar yang diharapkan dari proses belajar yang dimiliki oleh siswa, salah satunya ditentukan oleh ketepatan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keberhasilan ketercapaian tujuan pembelajaran inilah ukuran dari keberhasilan seorang guru dalam mengajar, terlebih dalam pelaksanaan kurikulum 2013 yang mengembangkan kemampuan tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. siswa harus melalui tahap sebuah penemuan baik itu penemuan sebuah konsep maupun penemuan sebuah gagasan dalam usaha pemecahan permasalahan yang disuguhkan oleh guru, pembelajaran tidak hanya menghafal dan memperoleh materi. Model pembelajaran *problem solving* (pemecahan masalah) merupakan suatu model pembelajaran yang secara khusus memberikan pelatihan dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah melalui kegiatan

pembelajaran. Model pembelajaran *problem solving* memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada siswa tentang bagaimana memecahkan suatu masalah dalam kehidupan. siswa belajar berangkat dari masalah dan fakta bukan sekedar konsep pengetahuan semata. Hal ini tentunya sangat cocok dengan prinsip pembelajaran HOTS, dimana pembelajaran tidak hanya menerima sebuah materi, namun siswa harus aktif, berpikir kritis, kreatif, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui pemecahan masalah. Dengan adanya kajian mengenai implementasi model pembelajaran *problem solving* berorientasi HOTS pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar dapat dijadikan acuan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas dan dijadikan sebagai salah satu alternatif pengemasan pembelajaran bertipe hafalan seperti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian dapat menjadi solusi bagi guru untuk mengatasi permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran di kelas

#### **Daftar Pustaka**

1. Abosalem. (2016). Assessment techniques and students' higher-order thinking skills. *International Journal of Secondary Education*, 4(1), 1-11.
2. Arifin, S., & Muslim, M. O. H. (2020). *Tantangan Implementasi Kebijakan "Merdeka Belajar, Kampus Merdeka" pada Perguruan Tinggi Islam Swasta di Adisya Gressyela Saputri & Syunu Trihantoyo*. Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Perspektif Merdeka Belajar di Masa Pandemi Covid-19 362 Indonesia.
3. Amstrong, David G. and Savage, Tom V. (1983), *Secondary Education: An Introduction*, New York, Macmillan Publishing Co., Inc.
4. Djamarah, S.B. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya
5. Heong, Y. M., Othman, dkk. (2011). The level of marzano higher order thinking skills among technical education students. *International Journal of Social and Humanity*, 1(2), 121- 125.
6. Hanifah, N. (2019). Pengembangan instrumen penilaian higher order thinking skill (HOTS) di Sekolah Dasar. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 1–8.
7. Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

8. Hestningsih, N., & Sugiharsono. (2015). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pembelajaran IPS melalui metode Problem Solving berbantuan media informasi. *Harmoni Sosial : Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 71–86.
9. Laily, N.R., & Wisudawati, A.W. (2015). Analisis soal higher order thinking skill (HOTS). *Kaunia Online*, 11(1), 27–39.
10. Mayer, R. E. (1992). The instructive animations: Helping students build connections between words and pictures in multimedia learning. *Journal of Educational Psychology*, 84, 444-452
11. Nuraini, F., & Kristin, F. 2017. Penggunaan Model Problem-Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Sd. *e-Journal Mitra Pendidikan*, 1(4), 369-379.
12. Prasetya, S.P. (2014). Memfasilitasi pembelajaran berpusat pada siswa. *Jurnal Geografi*, 12(1), 1–12.
13. Puspitasari, S.D. (2016). Penggunaan metode Problem Solving untuk meningkatkan berpikir tingkat tinggi mapel IPS kelas IV SD Karanggondang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(7), 556-564.
14. Rosardi, R.G. (2013). Pembelajaran IPS dengan strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan kemandirian dan kepedulian siswa. *Socia: Jurnal Ilmu Sosial*, (10)1, 21-35
15. Sanusi, A. (2013). *Kepemimpinan Pendidikan: Strategi Pembaruan, Semangat Pengabdian, Manajemen Modern*. Bandung: Nuansa Cendekia.
16. Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
17. Shoimin, A. (2014). *Model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
18. Sinabariba, R.B. (2017). Peranan guru memilih model-model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis puisi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan*.
19. Waring, S.M. & Robinson, K. S. (2010). *Developing Critical and Historical Thinking Skills in Middle Grades Social Studies*. *Middle School Journal*, 42(1), 22-28.
20. Widyawati, H. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Tema Sehat Itu Penting Menggunakan Model Problem Solving Pada Siswa Kelas 5 SDN Ngening 01, Batangan-Pati Tahun 2014- 2015. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(3), 1-11.

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 15**  
**MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DALAM**  
**PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Eka Agustina*  
*SD Negeri 68 Bonde*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan hal yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan akan terbentuk SDM yang berkualitas. Selain itu, pendidikan juga dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam mempersiapkan sekaligus membentuk generasi muda yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing di masa yang akan datang. Salah satu tujuan yang ingin dicapai setelah seseorang memperoleh pendidikan yaitu untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan yang aktif dan kreatif. Tujuan yang lain yaitu adanya suatu perubahan yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu, yang sebelumnya tidak memiliki keterampilan kemudian memiliki keterampilan. Sehingga dengan pendidikan, seseorang akan berkembang dari waktu ke waktu (Alpian dkk, 2019).

Dalam dunia pendidikan terdapat kurikulum yang memegang peranan penting. Kurikulum merupakan suatu komponen yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Kurikulum merupakan sebuah rencana dan pengaturan tentang tujuan, isi, bahan pelajaran serta metode yang digunakan sebagai petunjuk dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan itu sendiri (Martin dkk, 2022). Selain itu, kurikulum memiliki fungsi sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di sekolah contohnya pihak guru, kepala sekolah, pengawas, orangtua, masyarakat dan pihak siswa itu sendiri (Kurniaman, 2017).

Sejalan dengan perkembangan zaman kurikulum juga turut mengalami perkembangan untuk memenuhi tuntutan pendidikan. Selain itu perubahan yang terjadi merupakan upaya untuk menyempurnakan dari kurikulum sebelumnya dan meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. menyebutkan perubahan kurikulum itu diantaranya kurikulum 1947, 1952, 1964, 1968, 1973,

1975, 1984, 1994, 1999, 2004, 2006, 2013 dan sekarang yang diberlakukan adalah kurikulum merdeka. Namun, terungkap kurikulum merdeka masih dalam tahap percobaan. Kurikulum ini baru diterapkan di kelas 1 dan di kelas 4 di Sekolah Dasar (SD). Perubahan kurikulum biasanya terjadi setiap kali pergantian presiden yang memberikan kewenangan penuh kepada menteri pendidikan dan kebudayaan (Insani, dkk, 2019).

Kurikulum 2013 muncul karena kurikulum yang sebelumnya yakni kurikulum KTSP masih terdapat banyak kekurangan. Kurikulum 2013 bukan pengganti dari kurikulum KTSP melainkan kurikulum 2013 merupakan hasil pengembangan dari kurikulum sebelumnya. Penerapan kurikulum 2013 sangatlah berbeda dari kurikulum sebelumnya. Dalam penerapan kurikulum 2013 masih banyak yang mengalami kendala karena banyak yang beranggapan bahwa kurikulum ini sangatlah rumit.

Seiring berjalannya waktu dunia pendidikan terus mengalami perubahan karena ketidak stabilan dalam dunia pendidikan seperti halnya pada situasi saat ini dengan adanya virus *covid-19* yang melanda pada saat ini proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak berjalan secara maksimal. Pada saat corona sekitar 1,7 miliar siswa melakukan pembelajaran secara daring akibatnya banyak siswa mengalami kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa untuk bekerjasama secara aktif ketika proses pembelajaran terjadi. Dari adanya masalah tersebut pemerintah selalu mengupayakan untuk memperbaiki sistem pendidikan Indonesia saat ini diantaranya membuat menyempurnakan kurikulum 2013. Kurikulum tersebut adalah kurikulum merdeka (Andriani, 2021).

Kurikulum merdeka atau kurikulum prototipe adalah kurikulum yang diterapkan oleh Kemendikbud-Ristek pada tahun ajaran 2022/2023 yang bertujuan Membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan lebih leluasa memberikan kesempatan kepada guru untuk menjalankan kegiatan pembelajaran (Faiz, 2022). Nama lain dari kurikulum prototype adalah kurikulum mandiri yang diterapkan di sekolah. Namun, bagi satuan akademik yang bukan bagian dari sekolah, juga diberikan opsi untuk dapat menerapkan kurikulum prototype (Mudjisusatyo dkk, 2022). Kurikulum prototype merupakan salah satu pilihan kurikulum yang akan diterapkan di sekolah-sekolah yang direkomendasikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mulai tahun 2021 di Indonesia. Kurikulum prototype bertujuan untuk memulihkan pembelajaran



setelah pandemi COVID-19. Kurikulum prototype merupakan kelanjutan dari kurikulum Darurat.

Kurikulum prototype sejatinya menjadi salah satu langkah untuk mewujudkan tujuan pemerintah mencerdaskan kehidupan bangsa melalui sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu melakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Tidak semua satuan pendidikan sudah menerapkan kurikulum prototype karena perlu sebuah proses sebelum penerapan kurikulum ini. Oleh karena itu semua pihak baik guru, kepala sekolah harus memahami terlebih dahulu lalu menerapkannya. Kurikulum prototipe masih belum diwajibkan untuk diberlakukan. Adapun kelebihan kurikulum prototype yaitu berbasis kompetensi untuk menumbuh-kembangkan siswa menjadi berkualitas bukan hanya sekedar menguasai konten saja. Suatu pendidikan dapat dikatakan berkualitas jika pendidikan tersebut mampu mengembangkan baik kompetensi maupun karakter siswa secara utuh (Solehudin, 2022).

Lebih dalam lagi kurikulum prototype mengedepankan kekuatan karakter sebagai nilai yang dikembangkan. Karakter yang menjadi fokus di antara adalah memiliki karakter sebagai pelajar Pancasila. Menurut Nadiem Makarim profil pelajar Pancasila diantaranya; 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan dan berakhlak mulia. 2) Berkebinekaan Global 3) Gotong Royong 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, tentunya siswa perlu memiliki nalar kritis dalam kompetisi global ini agar dapat menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkan 6) Kreatif (Kemendikbud, 2021).

Adanya kurikulum baru menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Guru memiliki peranan penting untuk membuat sebuah perubahan pada pembelajaran dengan menggunakan kurikulum baru. Guru memiliki tugas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif bermakna dan bermutu. Guru adalah jantung dari pendidikan oleh karenanya sebaik apapun kebijakan yang telah dibuat namun tidak bisa menguasai kompetensi dan pola pikir untuk kearah yang lebih baik maka kurikulum itu bukan menjadi sarana perubahan pendidikan yang lebih berkualitas (Suhandi, 2022).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan di jenjang pendidikan sekolah dasar dan jenjang pendidikan menengah. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) merupakan sebuah mata pelajaran yang terintegrasi pada mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membelajarkan siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia cerdas dan bertanggung jawab. Proses pembelajaran dan penilaian dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) perlu memperhatikan tidak hanya pada dampak instruksional pada aspek pengembangan afektif dan psikomotorik tetapi pembelajaran dan pengelolaan kelas harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna untuk mengembangkan kehidupan dan perilakunya. Dengan demikian, pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri memiliki tujuan sebagai mata pelajaran yang mengajarkan kepada siswa bagaimana menjadi warga Negara yang baik serta mampu menyesuaikan diri di berbagai lingkungan sehingga menjadi individu yang memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ditujukan untuk memberikan wawasan dan keterampilan para siswa agar mampu beradaptasi, bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus, dapat menyesuaikan dengan perkembangan dalam era globalisasi serta peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada dasarnya mengarah bagaimana mempelajari, menelaah dan mengkaji sistem kehidupan manusia.

Bagi siswa untuk mencapai tujuan yang ditetapkan oleh program, metode dan teknik pengajaran yang berpusat pada siswa harus digunakan. Oleh karena itu guru menggunakan berbagai strategi pembelajaran agar efektif dalam membantu pembelajaran siswa. Salah satu teknik visual yang digunakan dengan tujuan yang telah ditetapkan adalah model pembelajaran *Mind Mapping* (Keles, 2012).

Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah sebuah model pembelajaran yang di dalamnya terdapat kerja sama otak dengan menggunakan citra visual atau menuangkannya ke dalam bentuk gambar maupun simbol (Shoimin, 2014). Sejalan dengan pendapat tersebut (Syam, 2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran

*Mind Map* (peta pikiran) merupakan model yang dirancang untuk membantu siswa menyimpan materi pelajaran yang diterima dari guru kemudian inti dari materi yang telah diterima dibuat dalam bentuk peta sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat mengenai materi tersebut.

Model pembelajaran *Mind Mapping* tidak hanya diterapkan di sekolah saja tetapi dapat juga diterapkan keuangannya, manajemen dan sebagainya. Model pembelajaran *Mind Mapping* juga tidak hanya dapat digunakan oleh guru tetapi dapat digunakan oleh siapa saja. Penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* dapat melatih dan mengasah otak siswa, memacu kreativitas siswa.

## **B. Pembahasan**

### **1. Sejarah Singkat Model Pembelajaran *Mind Mapping***

Model pembelajaran *Mind Mapping* pertama kali dikemukakan oleh Toni Buzan. Toni Buzan merupakan tokoh penemu model pembelajaran *Mind Mapping*. Beliau adalah penemu *Mind Map* (peta pikiran), Ketua yayasan otak, pendiri klub pakar (brain trust) dan pencipta konsep melek mental. Model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu suatu cara yang mudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi dari dalam otak. Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan cara yang paling kreatif dan efektif dalam membuat catatan.

Konsep *Mind Mapping* berdasarkan realita otak manusia berjumlah dari satu juta sel otak. Sel otak terbagi menjadi beberapa diantaranya bagian pusat dan bagian cabang yang menyebar ke segala arah. Penyebaran ini membuatnya terlihat menyerupai pohon dan ranting disekitarnya (Buzan, 2009). Dalam pembelajaran terkadang siswa masih sulit untuk memahami materi dan tidak bisa konsentrasi ketika mengerjakan tugas hal ini terjadi karena catatan mereka belum teratur. Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan cara termudah untuk menyimpan catatan dalam bentuk yang kreatif dan paling efektif sehingga dapat memahami materi dengan mudah.

### **2. Hakikat Model Pembelajaran *Mind Mapping***

Model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang terangkai dari awal hingga akhir pembelajaran berupa rencana yang digunakan untuk mengembangkan kegiatan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah sebuah pemetaan pikiran mencatat materi pelajaran atau hal-hal

penting yang memudahkan siswa mengingat pelajaran (Aprinawati, 2018). Model pembelajaran *Mind Mapping* (peta pikiran) merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kinerja dan menyeimbangkan kerja otak siswa dalam menerima materi. dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* sejatinya dapat ada stimulus yang diberikan kepada siswa dan untuk menambah daya ingat serta membuat siswa menjadi lebih kreatif lagi.

Menurut (Zarkasyi, 2015) model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan sebuah model pembelajaran yang melibatkan kinerja otak kanan dan kiri dengan cara mengingat materi yang telah dipelajari lalu adanya kegiatan pembuatan peta pikiran. Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan suatu teknik belajar yang memfokuskan siswa untuk menelaah suatu informasi yang disampaikan. Kemudian informasi tersebut akan di tuangkan ke dalam bentuk peta konsep dengan gaya bahasa siswa itu sendiri (Saputra dkk, 2021) . Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah suatu model pembelajaran yang menyajikan sebuah informasi konsep ke dalam bentuk bagan (Fathurrohman, 2021).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan sebuah model pembelajaran yang melibatkan adanya kinerja otak kiri dan otak kanan, adanya kegiatan menelaah bagi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru serta adanya kegiatan membuat peta pikiran atau peta konsep sesuai dengan kreativitas siswa itu sendiri.

### **3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Mind Mapping***

Menurut Buzan (Rofisian, 2020) terdapat tujuh langkah dalam membuat *Mind Map*, yaitu

- a. Memulai pada bagian pertengahan kertas kosong yang bagian sisi panjang diletakkan mendatar, dimulai pada bagian pertengahan memberi keleluasaan pada otak agar bisa menyebar ke segala sisi hal ini dilakukan untuk mengungkapkan agar lebih bebas.
- b. Menggunakan gambar sebagai pusat ide. Suatu gambar memiliki banyak arti dan tentunya dapat mendukung untuk menggunakan imajinasi kita. Sebuah pusat gambar akan jauh menarik, dapat menjaga daya fokus, membantu meningkatkan konsentrasi serta otak menjadi lebih aktif.

- c. Menggunakan warna karena warna memiliki sifat yang sama dengan gambar yang memiliki daya tarik bagi otak. Warna akan membuat *mind mapping* Nampak lebih nyata, lebih menarik, lebih kreatif dan tentunya menyenangkan
- d. Menghubungkan bagian utama ke pusat. Sama halnya dengan cabang tingkat dua dan seterusnya. Otak senang bekerja dan mengaitkan dua hal secara bersamaan. Cabang-cabang tersebut dilakukan untuk memudahkan memahami dan mengingat.
- e. Membuat garis melengkung untuk maltih daya tarik mata
- f. Menggunakan lebih satu kata kunci dari tiap-tiap garis
- g. Menggunakan gambar setiap cabang *mind map* agar gambar bisa memiliki banyak makna

Selain itu Langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping* menurut (Uno, 2011) adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari pada saat itu.
- c. Pembentukan kelompok sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas tersebut.
- d. Setiap anggota kelompok harus menuliskan hal-hal penting dari diskusi yang dilakukan.
- e. Hal-hal penting tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk bagan.
- f. Presentasi setiap kelompok wakikkan oleh setiap anggota kelompok.

#### 4. Manfaat Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind Mapping* bermanfaat dalam pemahaman sebuah konsep kepada siswa secara keseluruhan. Ini terjadi karena ketika membuat *Mind Mapping* ada keharusan untuk mengaitkan konsep dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya (Rahayu, 2021). Manfaat model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa menjadi lebih produktif
- Penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* pada siswa akan menjadi lebih mudah ketika menentukan dan memutuskan langkah-langkah berikutnya dalam sebuah kegiatan. Ketika langkah-langkah sudah diterapkan akan memudahkan memperbaiki segala kekurangan yang ada. Model pembelajaran *Mind Mapping* juga membantu siswa dalam mengatur waktu ketika mengerjakan tugas. Ketika

dalam proses belajar mereka mengalami kesulitan mind mapping ini dapat digunakan untuk memahami tugas tersebut.

b. Meningkatkan kreativitas siswa

Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* ini dapat membuat siswa menuangkan idenya. Model pembelajaran *Mind Mapping* yang dibuat berbentuk seperti peta pikiran akan terlihat menarik dan tentunya dapat menimbulkan daya tarik terhadap otak

c. Dapat meningkatkan pemahaman siswa

Penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* akan memudahkan siswa menuangkan dan memberi informasi baik untuk siswa itu sendiri maupun untuk orang lain. Pada saat siswa sudah terbiasa untuk memahami bagian-bagian dari sebuah konsep akan lebih memudahkan siswa memecahkan sebuah masalah.

d. Dapat melatih diri dalam memahami informasi penting

Penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* membuat siswa terbiasa ketika mengelompokkan informasi-informasi penting dari sebuah mata pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan seperti dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

## 5. Tujuan Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah konsep dasar dari *radiant thinking* yang merupakan cara berpikir dan mengadaptasi kerja sel otak yang saling memiliki keterkaitan yang sangat erat. Dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* akan mengarahkan pembelajaran menjadi terstruktur. Misalnya, ketika berbicara tentang buah jeruk. Di Otak manusia bukan hanya huruf-huruf pada kata jeruk saja yang ada akan tetapi banyak informasi baik itu dari bentuk, warna rasa dan sebagainya yang berkaitan dengan deskripsi buah jeruk (Rahayu, 2021).

Penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* bisa membuat daya ingat menjadi lebih kuat terkait dengan materi yang telah dipelajari. Penggunaan mind mapping juga lebih. *Mind mapping* merupakan sebuah model pembelajaran yang mencatat yang memiliki ciri khas adanya perpaduan kerja otak siswa. dengan melibatkan kinerja otak akan mempermudah untuk menjalankan serta meningkatkan daya ingat terhadap semua informasi. Perpaduan warna, simbol, bentuk serta garis dalam model pembelajaran *Mind Mapping* akan memudahkan otak menerima serta menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Guru diharapkan dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu hal yang paling berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran siswa ialah lingkungan.

## 6. Kelebihan *Mind Mapping*

Baik metode, model maupun strategi pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu halnya dengan model pembelajaran *mind mapping* yang memiliki kelebihan. (Buran, 2015) pemetaan pikiran membantu siswa untuk merencanakan dan mengatur ide-ide mereka untuk tugas menulis dalam kondisi ujian. (Rahayu, 2021) adapun kelebihan tersebut yaitu :

- a. Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan salah satu model yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran karena pada saat mencatat mereka menggunakan bahasa sendiri.
- b. Siswa memiliki kebebasan dalam menyampaikan idenya
- c. Dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* siswa menjadi lebih fokus pada pokok-pokok materi saja.
- d. Dapat meningkatkan daya kreatif siswa
- e. Siswa dapat lebih mudah mengingat materi yang diajarkan karena dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* hanya mencatat bagian pokok-pokok pembahasan
- f. Pembelajaran menjadi menyenangkan.
- g. Melalui *Mind Mapping* dapat meningkatkan semua kinerja bagian otak.

Selain itu (Rofisian, 2020) menjelaskan kelebihan *Mind Mapping* sebagai berikut:

- a. *Mind mapping* dapat membuat otak bekerja lebih aktif
- b. Melalui *Mind Mapping* dapat meningkatkan daya fokus terhadap materi yang diajarkan
- c. Melalui *Mind Mapping* informasi yang disampaikan menjadi lebih detail
- d. Melalui *Mind Mapping* siswa dapat menggabungkan konsep dan dapat membedakannya.

Adapun Kelebihan dari model pembelajaran *Mind Mapping* Menurut (Swadarma, 2013) adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dapat meningkat kinerja otak di dalam memperoleh pengetahuan
- b. Siswa dapat memaksimalkan kinerja otak dalam mengolah informasi

- c. Siswa dapat menuangkan kreatifitas di dalam proses penyajian informasi
- d. Siswa dapat dengan mudah mencari mencari informasi ketika mereka membutuhkannya suatu saat.

#### **7. Kekurangan *Mind Mapping***

Selain memiliki kelebihan tentunya model pembelajaran ini juga memiliki kekurangan diantaranya dalam membuat catatan siswa membutuhkan banyak alat tulis menulis karena siswa akan membuat simbol, gambar dan garis untuk membuat lebih menarik, dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* akan membutuhkan waktu yang lama dan bagi siswa yang tidak biasa menulis dan menggambar akan menjadi kendala tersendiri (Rahayu, 2021).

Menurut (Rofisian, 2020) juga mengemukakan tentang kekurangan model pembelajaran *Mind Mapping* yaitu adanya waktu yang terbuang karena menuliskan sesuatu yang tidak memiliki hubungan dengan ingatan, adanya waktu terbuang untuk membaca kembali kata-kata yang tidak perlu, hubungan kata kunci pengingat terputus oleh kata-kata yang memisahkan, kata kunci pengingat terpisah oleh jarak.

Namun satu hal yang perlu dipahami bahwa masalah tersebut dapat diatasi apabila guru mengerti dan memahami dengan baik tentang model pembelajaran *Mind Mapping*. Ketika pembuatan *Mind Mapping* guru harus bisa mendampingi serta memberi bantuan kepada siswa jika merasa kesulitan dalam membuat *Mind Mapping*.

#### **8. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebuah mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa Sekolah Dasar (SD), Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sekitar tahun 1970 keberadaan ilmu pengetahuan sosial pada pendidikan di negara Indonesia karena adanya pembaharuan pendidikan di Negara amerika serikat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran diantaranya sejarah, geografi, ekonomi dan ilmu sosial yang lain (Endayani, 2018).

Ketika tahun 2004, pemerintah Indonesia membuat sebuah inovasi kurikulum yaitu kurikulum berbasis kompetensi (KBK). Pada Kurikulum KBK Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berubah nama jadi pengetahuan sosial. Ilmu-ilmu sosial yang berdiri sendiri dianggap tidak sesuai dengan masalah di masyarakat. Oleh



karena itu melihat dari sudut pandang siswa dianggap tidak memberikan banyak manfaat. Hal inilah yang menjadi alasan sosial studi di Indonesia dikenal dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Perlu diketahui bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan ilmu yang berdiri sendiri melainkan pengetahuan terapan yang digunakan di sekolah untuk meningkatkan kepekaan siswa mengenai berbagai macam masalah sosial yang ada di masyarakat dengan harapan agar suatu saat siswa bisa menjadi warga Negara yang baik.

Perkembangan pendidikan Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di Indonesia dibagi menjadi beberapa diantaranya yaitu pendidikan ilmu sosial untuk dibangku perkuliahan dan pendidikan ilmu pengetahuan sosial Sekolah Dasar (SD) serta pendidikan ilmu sosial untuk Menengah Pertama (SMP) (Hidayat, 2020). Pada kurikulum ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) jenjang Sekolah Dasar (SD) belum mencakup semua ilmu disiplin. Tetapi ada keharusan guru untuk dapat mengarahkan siswa menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis serta memiliki tanggung jawab. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini sudah diajarkan kepada siswa mulai dari kelas 1 hingga kelas VI dengan melakukan pendekatan keterhubungan yang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata (Sapriya, 2020).

Adapun tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini yaitu meningkatkan potensi siswa sehingga mereka peka mengenai masalah sosial yang terjadi ditengah-tengah masyarakat. Mempunyai sikap positif untuk melakukan perbaikan terhadap segala ketimpangan yang terjadi dan mengajak siswa untuk belajar menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari maupun yang terjadi di masyarakat.

## **9. Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka**

Kurikulum adalah sebuah perangkat rencana serta pengaturan yang berisi mengenai tujuan isis dan bahan ajar sebagai petunjuk dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Kurikulum di Indonesia disusun berdasarkan tingkat pendidikan dengan tetap memperhatikan beberapa aspek. Pada pendidikan di sekolah dasar dan menengah harus ada pendidikan agama, Pkn, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), SBK dan muatan lokal (Fitriyah, 2022).

a. Kurikulum 2013

Dari tahun ketahun dunia pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan mengikuti zaman. Dalam dunia pendidikan yang selalu menjadi masalah yaitu rendahnya kualitas pendidikan disetiap jenjang baik Sekolah Dasar (SD), Menengah Pertama (SMP) maupun Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun pemerintah selalu mengupayakan agar bisa mengatasi hal tersebut diantaranya dengan melakukan penyempurnaan kurikulum sebelumnya dari KTSP menjadi kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 diterapkan secara bertahap. Untuk di Sekolah Dasar (SD) kurikulum ini sudah diterapkan mulai kelas I sampai dengan kelas IV. Dalam kegiatan belajar pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan tematik saintifik dan autentik. Pendekatan tematik adalah pengintegrasian beberapa mata pelajaran menjadi 1 tema. Pendekatan saintifik ditandai dengan kegiatan menanya, mencoba dan menalar. Penilaian autentik adalah penilaian yang digunakan guru untuk mengukur pengetahuan, keterampilan serta sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran (Ningrum, 2015).

Penerapan Kurikulum 2013 ada banyak hambatan yang dialami oleh baik guru maupun siswa. Hambatan bagi guru sendiri yaitu dianggap terlalu ribet dan belum paham betul mengenai penerapan kurikulum 2013 ini. Sedangkan untuk siswa, materi yang diajarkan terlalu banyak namun waktu yang tidak sesuai dengan penerapannya.

Kurikulum 2013 orientasinya lebih kepada pendidikan karakter siswa. pendidikan nilai dalam karakter di kurikulum 2013 dapat dilihat pada sikap spiritual dan sosial siswa. Nilai spiritual dapat dilihat bagaimana siswa menjalankan ajaran sesuai agama masing-masing. Penilaian aspek sosial berkaitan bagaimana sikap terpuji siswa berperilaku jujur, tanggung jawab, sopan santun, peduli lingkungan serta percaya diri ketika berinteraksi dengan lingkungan. Sejatinya Kurikulum 2013 memiliki tujuan menyiapkan siswa agar nantinya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang baik, beriman, produktif, kreatif dan tentunya mampu memberikan kontribusi pada kehidupan masyarakat (Sholekah, 2020).

b. Kurikulum Merdeka

Salah satu kebijakan baru yang dibuat oleh pemerintah yaitu adanya merdeka belajar. kebijakan dari kurikulum

merdeka ini merupakan salah satu cara untuk mengatasi learning loss yang terjadi selama pandemic covid-19. Pada kurikulum merdeka proses pembelajaran yang dilaksanakan agak berbeda dari sebelumnya. Pada kurikulum ini suasana pembelajaran di luar kelas akan dilakukan. Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum ini akan membuat siswa dapat berkomunikasi lebih baik melalui kegiatan diskusi sehingga siswa merasa takut. Tak hanya itu kurikulum ini juga tak mengabaikan mengenai pencapaian kompetensi yang harus diperoleh siswa.

Pengaplikasian kurikulum inti dalam pembelajaran menekankan bagaimana seorang guru harus bisa menyampaikan pembelajaran dengan menghubungkannya pada pembentukan karakter siswa. Konsep merdeka belajar ini diartikan tidak memaksa target pencapaian namun siswa membutuhkan hal yang berbeda dari sebelum-sebelumnya (Marisa, 2021). Dalam kurikulum merdeka ujian nasional yang sejak dari dulu dijadikan sebagai patokan bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kini telah dihilangkan dengan alasan akan berdampak pada siswa dari segi pengetahuan yang dituntut untuk menghafal materi bukan memahami materi. Ujian nasional juga hanya akan membuat siswa lebih mementingkan nilai akademis saja.

Penerapan kurikulum merdeka yaitu hasil dari adanya perubahan dari kurikulum yang sebelumnya. Dalam penerapan kurikulum ini masih banyak kendala yang dirasakan. Pendidik memegang peranan penting dalam penerapan kurikulum merdeka di sekolah. Pada saat ini penerapan kurikulum merdeka belum diterapkan di semua tingkatan kelas di sekolah dasar. Ada beberapa sekolah yang baru menerapkan kurikulum merdeka diantaranya kelas I dan Kelas IV. Sebelum penerapan kurikulum ini 100% di sekolah seharusnya ada sosialisasi yang dilakukan kepada tenaga pendidik agar paham betul mengenai kurikulum ini.

### **C. Kesimpulan**

Kurikulum merupakan suatu komponen penting di dalam pendidikan. Pada penerapan kurikulum harus ada bentuk penguasaan dari tenaga pendidik agar berjalan sebagaimana mestinya. Dalam pendidikan guru memegang peranan penting untuk membuat sebuah perubahan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Sudah ada banyak

perubahan dan penyempurnaan kurikulum yang telah dilakukan mulai 1947-Kurikulum merdeka. Dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah model pembelajaran agar pembelajaran menjadi terarah, pembelajaran berpusat pada siswa, menyenangkan serta kelas dapat menjadi aktif. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Mind Mapping*. Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan sebuah model pembelajaran yang didalamnya terdapat kerja sama kinerja otak kanan dan otak kiri siswa. Pada penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* ini siswa menelaah materi yang diajarkan kemudian membuat kesimpulan serta menuangkannya ke dalam bentuk bagan yang menghubungkan satu sama lain. Dalam pembuatan peta pikiran sesuai dengan kreativitas masing-masing. Adanya penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas tentunya memberikan dampak bagi siswa diantaranya Siswa memiliki kebebasan dalam menyampaikan idenya , menjadi lebih fokus pada pokok-pokok materi saja, meningkatkan daya kreativitas siswa, mudah mengingat materi yang diajarkan, pembelajaran menjadi menyenangkan.

#### **Daftra Pustaka**

1. Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 140–147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.35>
2. Alpian Y, M.Pd., Sri Wulan Anggraeni, M.Pd., Unika Wiharti., N. M. S. (2019). *Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia*. Jurnal Buana Pengabdian 1(1), 66–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v1i1.581>
3. Buran, A., & Filyukov, A. (2015). *Mind Mapping Technique in Language Learning*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 206 , 215–218. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.10.010>
4. Endayani, H. (2018). *Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS*. Jurnal Pendidikan. 2 (2) 6-7. <http://ejournal-ittihad.alittihadiyahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/43>
5. Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2023). *Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe*. Jurnal Ilmu Pendidikan 4(1), 1544–1550. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2410>
6. Fathurrohman. (2015). *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

7. Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). *Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 12 (3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
8. Hidayat, B. (2020). *Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*. 4(2), 147–154. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
9. Insani, F. D. (2019). Sejarah Perkembangan Kurikulum Di Indonesia Sejak Awal Kemerdekaan Hingga Saat Ini . *Jurnal Studi Hukum Islam dan Pendidikan*. *Jurnal Studi Hukum Islam dan Pendidikan*. 8 (1), 43–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.51226/assalam.v8i1.132>
10. Keleş, Ö. (2012). *Elementary Teachers " Views on Mind Mapping*. 4(1), 93–100. <https://doi.org/10.5296/ije.v4i1.1327>
11. Kurniaman Ottang, E. N. (2017). *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan*. *Jurnal Pendidikan*. 11 (6), 389–396. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
12. Marisa, M. (2021). *Curriculum Innovation "Independent Learning" In The Era Of Society 5*. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*. 5(1), 66–78. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>
13. Martin, R., & Simanjourang, M. M. (2022). *Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 1(1), 125–134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>
14. Mudjisusatyo, Y., Yuzni, S. Z., & Rahman, A. (2022). *Implementation Of Prototype Curriculum In School*. *Journal Of Positive School Psychologi*. 6(6), 4108–4126. <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/8117>
15. Nigrum E. (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam di SDN Tangkil Wlingi Blitar*. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/232964>
16. Rahayu, A. P. (2021). *penggunaan Mind Mapping Dari Perspektif Tony Buzan Dalam Proses Pembelajaran*. *Journal Of Elementary Education*. 11(1), 65–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3510>
17. Rofisian, N. (2020). Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGMI*. 12(2), 102–114. <https://doi.org/10.20414>
18. Saputra, J., Triyogo, A., & Frima, A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu of Elementary Education*. 5(6), 5133–

5141. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1563>
19. Shoimin, Aris. (2014). 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
20. Sholehah, F. F. (2020). *Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (1), 1–6. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/CEJ/article/view/3620/2747>
21. Solehudin, D., & , Tedi Priatna2, Q. Y. Z. (2022). *Konsep Implementasi Kurikulum Prototype*. *Jurnal Basicedu of Elementary Education*. 6(4), 7486–7495. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3510>
22. Suhandi Awalia, M. F. R. (2022). *Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru Awalia*. *Jurnal Basicedu Of Elementary Education*. 5 (6), 5133–5141 6(4), 5936–5945. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3172>
23. Syam, N. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. V*(September). *Jurnal Pemikiran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 5 (3) 184-197. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/publikan.v5i3.1612>
24. Swadarma. (2013). *Penerapan Mind Mapping Dalam Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Pt Elex Media Kumpetindo Kelompok Gramedia
25. Uno. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
26. Zarkasyi. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Aditama.

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 16**  
**MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING***  
**(*PBL*) & *INQUIRY* DALAM PEMBELAJARAN ILMU**  
**PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN**  
**KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Asmawati A*  
*SD Inpres Lambengi Kabupaten Gowa*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu hal yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Masa depan bangsa tergantung pada kualitas pendidikan masa kini. Perkembangan di bidang Pendidikan merupakan sarana dalam meningkatkan sumber daya manusia. menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu siswa secara lahir dan batin dalam meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan siswa menuju kearah yang lebih baik. Sedangkan, Ramdhani (2013) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara berbagai faktor yang terlibat untuk mencapai tujuan pendidikan. Faktor-faktor yang dimaksud seperti kurikulum, mata pelajaran, guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan. Mutu pendidikan akan meningkat apabila semua faktor tersebut saling mendukung secara optimal.

Kurikulum pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan guna untuk perbaikan sesuai dengan perkembangan zaman. Perubahan kurikulum dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia kearah yang lebih baik. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Machali (2014) Kurikulum 2013 diterapkan dalam rangka menyiapkan generasi yang kreatif, produktif, afektif dan inovatif. Kurikulum 2013 fokus pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan sehingga dapat mengembangkan sikap spiritual dan sosial siswa. Pendekatan pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik untuk semua mata pelajaran.

Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengaitkan dan memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali pembelajaran. Siswa mempelajari materi pembelajaran berdasarkan tema. Dalam pembelajaran tematik

bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengaitkan materi pada mata pelajaran yang satu, dengan materi pada mata pelajaran yang lain, mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

Pandemi wabah covid-19 menyebabkan seluruh dunia merasa kesulitan dalam melakukan aktivitas belajar melalui pembelajaran jarak jauh yang dilakukan di rumah masing-masing. Dalam pembelajaran ini, orang tua sangat berperan penting dalam mendidik anaknya. Kebutuhan Pendidikan di era revolusi industri 4.0 yaitu mendorong tercapainya penguasaan tentang literasi terpadu dan numerasi. Untuk dapat mencapai hal tersebut, maka perlu terobosan baru, di bidang Pendidikan, salah satunya adalah kurikulum merdeka belajar.

Widiyono (1907) kurikulum merdeka belajar memfokuskan bahwa siswa nantinya akan diberikan kebebasan berpikir, sehingga akan melahirkan siswa yang unggul, kritis, kreatif, kolaboratif, inovatif di masa yang akan datang. Dengan adanya program merdeka belajar maka dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Konsep merdeka belajar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa dibebani dengan pencapaian nilai tertentu. Terdapat empat pokok kebijakan terkait kurikulum merdeka, yaitu (1) Ujian Nasional (UN) digantikan oleh Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter. Asesmen ini meningkatkan kemampuan penalaran literasi dan numerik, (2) Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) akan diserahkan ke sekolah, seperti penilaian portofolio dan karya tulis, (3) Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan (4) diberlakukannya tiga sistem dalam penerimaan siswa baru (PPDB), yaitu jalur zonasi, jalur afirmasi dan prestasi.

Peran guru pada proses pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memberikan umpan balik yang sesuai sehingga dapat diterima siswa. Namun, karena cara penyampaian dan penyajiannya yang kurang tepat dan kurang dapat membangkitkan minat belajar siswa yang pada akhirnya berpengaruh terhadap kelancaran proses belajar dan hasil belajar siswa yang kurang maksimal sehingga keberhasilan dari tujuan pendidikan tidak tercapai.

Profesionalisme seorang guru bukanlah pada kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih kepada kemampuan untuk melaksanakan pembelajaran menarik dan bermakna bagi siswanya. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila



siswa mencapai kompetensi yang diharapkan, karena hal itu merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi. Basori (2020) mengatakan bahwa komponen-komponen pembelajaran harus saling mendukung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Zein (2016) Peran guru dalam pembelajaran tidak hanya semata-mata memberikan informasi, tetapi juga memberikan arahan dan memfasilitasi siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memadai. Guru harus mampu mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir siswa, dan guru juga harus memahami berbagai macam model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan merangsang siswa untuk terus belajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tak jarang didengar dalam dunia pendidikan. mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang mencakup berbagai aspek kehidupan seperti hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam bagi siswa.

Anshori (2014) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari dan menganalisis mengenai masalah sosial di masyarakat, dari berbagai aspek kehidupan yang dipadukan berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan yang bertujuan. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) siswa diantarkan untuk dapat menjawab masalah-masalah mendasar tentang individu, masyarakat, problem sosial, perubahan sosial, keberagaman, dan kehidupan masyarakat dan bernegara. Ilmu pengetahuan sosial juga membahas antara manusia dengan lingkungannya.. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah, bukan hanya memberikan bekal kemampuan saja, tetapi menumbuhkan keterampilan dalam kehidupan siswa di masyarakat, bangsa, dan negara.

Pemilihan metode, pendekatan, strategi, dan model-model pembelajaran yang diterapkan di kelas harus dilakukan dengan baik karena adanya beberapa faktor yang perlu untuk dipertimbangkan, yaitu (1) memperhatikan tujuan materi pembelajaran, sehingga dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai, (2) memperhatikan dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa terkait dengan latar belakang kehidupannya dan tingkat kecerdasan siswa,

(3) kemampuan guru, dan (4) ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah.

Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus mengajarkan siswa untuk mampu memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu berpikir secara kritis. Apabila model pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat maka pembelajaran menjadi kurang efektif dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL) & Inquiry*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* ditandai dengan menjadikan masalah yang terjadi dalam kehidupan siswa sebagai pembelajaran. Siswa dihadapkan pada masalah-masalah nyata yang terjadi di kehidupannya yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Model pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh guru agar dapat meningkatkan pemahaman siswa. Model pembelajaran Berbasis Masalah adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah melalui tahap-tahap sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* mengharuskan siswa bekerja dalam tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. Fauzia (2020) mengatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan masalah.

Rerung (2017) mengatakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang mengutamakan suatu permasalahan yang relevan kepada siswa yang akan dipecahkan secara bersama-sama. Dalam usaha memecahkan suatu masalah, siswa akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan terkait dengan materi pembelajaran. Farisi (2017) mengemukakan bahwa tujuan utama dari model *Problem Based Learning (PBL)* adalah peningkatan kemampuan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri dengan cara berpikir kritis dan

kemampuan memecahkan masalah. Model *Problem Based Learning (PBL)* diterapkan untuk mengembangkan kemandirian siswa dalam belajar serta keterampilan sosial ketika menyelesaikan masalah.

Haryanti (2017) menyatakan bahwa terdapat beberapa karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu (1) belajar dimulai dengan suatu permasalahan, (2) permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, (3) mengorganisasikan pelajaran diseperti permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu, dan (4) mendorong siswa menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya.

Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* akan menghasilkan pembelajaran bermakna bagi siswa. Model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Proses pembelajaran model ini juga menyajikan masalah sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga dapat menggali pengetahuan baru dan pengalaman siswa melalui masalah yang sedang dihadapi siswa. Belajar dapat semakin bermakna dan dapat diperluas ketika siswa berhadapan dengan situasi di mana konsep diterapkan. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* juga dapat menumbuhkan inisiatif siswa dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Tyas (2017) kelebihan Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, memotivasi siswa untuk terus belajar, meningkatkan kerja sama antar siswa dalam berkelompok, dengan memecahkan masalah, maka siswa akan mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya, meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri.

Model pembelajaran yang juga dapat meningkatkan kemampuan siswa adalah model pembelajaran *inquiry*. Ulandari (2019) model pembelajaran *inquiry* adalah suatu rangkaian proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh dalam merumuskan pertanyaan dan menciptakan pengetahuan baru. Suhada (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *inquiry* mendorong siswa untuk melakukan suatu percobaan sehingga siswa untuk dapat

melakukan percobaan sehingga siswa mampu terlibat aktif untuk menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip untuk dirinya sendiri.

Sari (2019) model pembelajaran *inquiry* adalah model pembelajaran yang menekankan pada “rasa ingin tahu siswa” karena model ini fokus pada penemuan jawaban-jawaban atas keingintahuan siswa sehingga mendorong kegiatan siswa dalam melakukan penelusuran, pencarian, penemuan, penelitian dan kajian analisis secara lebih lanjut.

Gaol & Makmur (2014) menjelaskan kelebihan model pembelajaran *inquiry* yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran menjadi lebih terarah, meningkatkan rasa percaya diri siswa tentang hal-hal yang ditemukan dalam proses *inquiry*.

## **B. Pembahasan**

### **1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membuat proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Utomo (2014) menjelaskan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui suatu situasi dan masalah yang diberikan di awal pembelajaran untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu konsep pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis masalah menjadi model pembelajaran yang menerapkan suatu masalah yang terjadi dalam dunia nyata para siswa dalam berlatih bagaimana cara berpikir kritis dan mendapatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, serta tak terlupakan untuk mendapatkan pengetahuan sekaligus konsep yang penting dari materi ajar yang dibicarakan.

Djonomiarjo (2020) Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada suatu masalah autentik agar siswa mampu menyusun

pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan siswa, dan dapat memandirikan siswa dalam proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan salah satu model yang menuntut keaktifan siswa yang berdampak pada kemampuan pemecahan masalah karena model pembelajaran ini diawali dengan penyajian masalah nyata yang merangsang siswa untuk belajar sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya (Naimnule, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model *problem-based learning (PBL)* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam penerapannya harus dimulai dengan suatu permasalahan, kemudian memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, sesuai dengan karakteristik model pembelajaran berbasis masalah tersebut seperti yang dikemukakan oleh Haryanti (2017), karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah sebagai berikut:

- 1) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang memberikan pelajaran bermakna kepada siswa
- 2) Memungkinkan adanya solusi dalam permasalahan yang diberikan
- 3) Fokus pada keterkaitan beberapa disiplin ilmu pengetahuan
- 4) Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- 5) Siswa menganalisis masalah, kemudian mengembangkan hipotesis, mengumpulkan suatu informasi, dan membuat kesimpulan
- 6) Menghasilkan suatu produk atau karya

Karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang

dihadapi secara ilmiah melalui pembelajaran berbasis masalah siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari data, menyelesaikan masalah, mengevaluasi, mereview pengalaman siswa serta proses belajar.

Karakteristik model pembelajaran menurut Cahyaningsih & Anik (2016) yaitu sebagai berikut:

- 1) Belajar diawali dengan suatu permasalahan
- 2) Belajar berpusat pada siswa dalam menyelesaikan masalah
- 3) Siswa belajar mandiri untuk menyelesaikan masalah
- 4) Siswa setelah mendapatkan informasi, kemudian mengaitkannya dengan permasalahan yang ada, kemudian siswa merefleksi dan mengevaluasi kembali untuk mengetahui perkembangan terkait materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berpusat pada siswa, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi siswa untuk secara aktif menyelesaikan masalah dan membangun pengetahuannya secara berpasangan atau berkelompok. Peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Cahyaningsih & Anik (2016) antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa diberikan suatu masalah yang diangkat dari konteks kehidupan nyata siswa, dimana pernyataan permasalahan dapat memberikan peluang untuk melakukan penyelidikan.
- 2) Siswa mendefinisikan masalah menggunakan kata-katanya sendiri dengan menulis beberapa definisi sebagai informasi awal.
- 3) Siswa mengumpulkan fakta-fakta dengan mengingat pengalaman dan pengetahuan awal yang telah didapatkan dengan melibatkan kecerdasan yang dimilikinya.
- 4) Siswa menyusun hipotesis atau dugaan sementara yaitu menyusun jawaban-jawaban sementara terkait permasalahan dengan dengan membuat hubungan-hubungan, jawaban dugaannya dengan langkah-langkah yang logis.

- 5) Siswa melakukan penyelidikan terkait dengan permasalahan
- 6) Siswa memperbaiki kembali perumusan masalah dengan merefleksikannya melalui gambaran nyata yang mereka pahami.
- 7) Siswa berkolaborasi dan berdiskusi dengan teman kelompoknya terkait informasi yang relevan dengan permasalahan.
- 8) Siswa menguji alternatif pemecahan melalui diskusi antara anggota kelompok untuk memperoleh hasil pemecahan terbaik.

Selain itu, menurut Sari, dkk (2021) sintaks model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa mengorganisasikan tugas-tugas pembelajaran yang berkaitan dengan masalah.
- 2) Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang tepat.
- 3) Melakukan percobaan dan memecahkan masalah
- 4) Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya
- 5) Siswa melakukan refleksi

Menurut Novalinda, dkk (2020) Langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa terhadap masalah
- 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar
- 3) Membimbing pengalaman individu/kelompok
- 4) Siswa mengembangkan dan mempresentasikan karya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah proses.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah meliputi beberapa tahap seperti, memahami masalah, menyusun rencana pemecahan, menjalankan rencana pemecahan dan menguji kembali penyelesaian yang diperoleh. Tahapan-tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dilaksanakan secara sistematis berpotensi dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan sekaligus dapat menguasai pengetahuan yang sesuai dengan kompetensi dasar tertentu.

d. Manfaat Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Manfaat model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Woa dkk (2018) antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah
- 2) Meningkatkan keterampilan berpikir siswa dengan mengumpulkan informasi sampai pada analisis siswa dalam memecahkan masalah
- 3) Meningkatkan kerja sama antar siswa dengan teman kelompoknya untuk memecahkan suatu masalah,
- 4) Siswa berusaha melatih kemampuan mereka untuk mendapatkan solusi terhadap masalah yang diberikan oleh guru.

e. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai suatu model pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, Menurut Shoihim (2014:132) keunggulan dari Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa didorong untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, serta siswa mendapatkan kepuasan tersendiri untuk mendapatkan pengetahuan baru.
- 2) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) disukai oleh siswa karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran
- 4) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dimilikinya ke dalam dunia nyata.

Selain itu, menurut Sudewi (2014) kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa
- 2) Meningkatkan keahlian siswa dalam bidang tertentu



- 3) Memungkinkan siswa mendapatkan solusi lebih dari satu.
- 4) Meningkatkan aktivitas belajar siswa
- 5) Memotivasi siswa untuk belajar
- 6) Meningkatkan minat siswa untuk belajar secara terus menerus

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan yang dapat mendorong siswa untuk dapat belajar secara mandiri, memperoleh pengetahuan yang luas berdasarkan kehidupan nyata siswa, berpikir kritis, dan membuat siswa lebih giat belajar.

f. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa kelemahan. Menurut Wasonowati, dkk (2014) kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru sulit membangun minat siswa dalam memecahkan masalah dalam waktu yang cukup lama
- 2) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tidak dapat diterapkan pada semua mata pelajaran

Selain itu, menurut Haryanti (2017) kelemahan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain sebagai berikut:

- 1) Keberhasilan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) membutuhkan waktu yang cukup lama untuk persiapan.
- 2) Jika siswa tidak memahami mengapa mereka berusaha dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru terkait dengan materi pembelajaran, maka mereka tidak akan belajar mengenai hal-hal yang mereka ingin pelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga memiliki kelemahan yaitu dalam pelaksanaannya siswa dituntut untuk terlebih dahulu memahami apa masalah yang akan mereka pecahkan agar mereka memiliki minat untuk memecahkan masalah tersebut.

## 2. Model Pembelajaran *Inquiry*

### a. Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* menurut Ulandari (2019) suatu proses pembelajaran yang meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan, menciptakan pengetahuan, dan

menggunakan berbagai macam informasi dan ide agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya terhadap suatu masalah.

Menurut Widyastuti (2018) Pembelajaran *inquiry* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merumuskan pertanyaan untuk melakukan suatu investigasi dalam upaya meningkatkan pengetahuan dan makna baru. Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang melatih siswa dalam menemukan masalah dan melakukan penyelidikan hingga sampai pada kesimpulan dari hasil masalah tersebut (Wijyaningputril, 2018).

*Inquiry* merupakan model pembelajaran pembelajaran dengan siswa bekerja mencari jawaban atas materi yang telah didiktekan oleh guru, dan siswa berusaha memecahkan masalah secara intensif (Rachman & Jauhariyah, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* merupakan suatu pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan melatih siswa untuk meningkatkan pengetahuannya dalam memecahkan suatu masalah.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Inquiry*

Sintaks atau langkah-langkah model pembelajaran *Inquiry* menurut Ulandari (2019) antara lain sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan
- 2) Merumuskan suatu masalah
- 3) Merumuskan hipotesis
- 4) Mengumpulkan informasi terkait dengan materi pembelajaran dalam menyelesaikan masalah
- 5) Mencari kebenaran terkait dugaan awal dengan cara mengolah informasi yang telah didapatkan
- 6) Membuat kesimpulan

Langkah-langkah model pembelajaran *inquiry* menurut Nursyifah (2019) meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1) Orientasi

Guru menyiapkan siswa agar siap dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan yaitu guru memaparkan materi pembelajaran dan menjelaskan mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta guru menjelaskan terkait kegiatan-kegiatan

yang akan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Merumuskan masalah

Guru memberikan siswa suatu masalah yang mengandung teka-teki serta jawaban yang pasti terkait dengan materi pembelajaran yang merupakan masalah yang biasa terjadi di lingkungan siswa.

3) Merumuskan Hipotesis

Guru mengarahkan siswa agar dapat memberikan perkiraan awal atau dugaan sementara dalam memecahkan masalah yang diberikan guru

4) Mengumpulkan Data

Siswa didorong agar dapat mencari informasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa secara kritis dan logis

5) Menguji hipotesis

Setelah siswa mengumpulkan informasi, maka siswa menguji kebenaran terkait jawaban sementara berdasarkan informasi yang telah didapatkan.

6) Membuat kesimpulan

Siswa mendeskripsikan hasil dari pengujian hipotesis secara akurat.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *inkuiri* meliputi beberapa tahap seperti melakukan pengamatan, merumuskan suatu masalah yang mengandung teka-teki, merumuskan hipotesis, mengumpulkan informasi, mencari kebenaran, dan membuat kesimpulan.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* memiliki beberapa kelebihan. Menurut Widyastuti (2018) kelebihan model pembelajaran *inquiry* antara lain sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan cara menemukan sendiri pengetahuannya
- 2) Pengetahuan yang didapatkan oleh siswa melalui proses penemuan sangat kokoh
- 3) Model pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan minat belajar siswa
- 4) Model pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya

- 5) Memotivasi siswa untuk belajar
- 6) Model *inquiry* berpusat pada siswa sehingga siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, menurut Sugianto, dkk (2020) kelebihan model pembelajaran *inquiry* antara lain sebagai berikut:

- 1) Dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa atas kemampuan yang dimilikinya
- 2) Meningkatkan keaktifan siswa
- 3) Meningkatkan keterampilan siswa
- 4) Dapat membangkitkan semangat belajar siswa
- 5) Siswa dapat memecahkan masalah
- 6) Meningkatkan daya berpikir siswa

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *inquiry* yaitu membuat siswa untuk dapat menemukan pengetahuannya, dapat meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan keterampilan siswa, dan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar.

#### d. Kekurangan Model Pembelajaran *Inquiry*

Model pembelajaran *inquiry* memiliki beberapa kekurangan. Menurut Sugianto, dkk (2020) kekurangan model pembelajaran *inquiry* antara lain sebagai berikut:

- 1) Sulit mengendalikan aktivitas siswa
- 2) Sulit mengontrol keberhasilan belajar siswa dan memerlukan waktu yang lama
- 3) Siswa harus memiliki kepintaran agar dapat berpikir secara kritis.

Selain itu, menurut Prasetyo & Rosy (2020) kekurangan model pembelajaran *inquiry* antara lain sebagai berikut:

- 1) Sulit untuk mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa
- 2) Sulit dalam merencanakan pembelajaran karena tidak sinkron dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 3) Dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuainya dengan waktu yang lebih ditentukan
- 4) Kriteria keberhasilan ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka model pembelajaran inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran *inquiry* yaitu guru kesulitan dalam mengontrol aktivitas siswa dan keberhasilan siswa, serta memerlukan waktu yang cukup lama.

### 3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) mempunyai tugas mulia dan menjadi pondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial siswa, yaitu mampu menumbuhkan kembangkan cara berpikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara dan warga dunia. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pun bertugas mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif untuk perbaikan segala ketimpangan, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai jika program-program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah terlaksana dengan baik.

IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah yang tanggung jawab utamanya adalah membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat baik di tingkat lokal, nasional maupun global. Tujuan pengetahuan ini membantu siswa untuk belajar lebih banyak tentang dirinya, fisiknya dan dunia sosial. Keterampilan adalah pengembangan kemampuan-kemampuan tertentu yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Kristin (2016) Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji isu-isu sosial dengan unsur kaitannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Tema yang dikaji dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang dan kecenderungannya di masa-masa mendatang. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa diharapkan dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang kehidupan manusia dengan lingkungannya, baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial yang bertujuan

untuk membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh tentang ilmu sosial.

Menurut (Kristin, 2016) mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengembangkan kemampuan diri sesuai dengan bakat yang dimiliki oleh siswa
- b. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah sosial.
- c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan dapat melatih siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan seperti berkomunikasi, beradaptasi dan berkompetisi.

#### **4. Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka**

##### **a. Kurikulum 2013**

Kurikulum adalah suatu rencana dan pengaturan terkait tentang tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan tertentu. Menurut Sobri & Ningrum (2015) kurikulum merupakan segala upaya yang dilakukan oleh sekolah agar siswa dapat belajar, baik dalam ruangan kelas maupun diluar sekolah.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang bertujuan untuk mendorong siswa memiliki kemampuan lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan) terkait dengan pengetahuan yang mereka peroleh setelah menerima materi pembelajaran, sehingga siswa dapat memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan agar mereka bisa sukses dalam menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya untuk memasuki masa depan yang lebih baik. kurikulum 2013 lebih menekankan pada pendidikan karakter siswa.

##### **b. Kurikulum Merdeka**

Widiyono (1997) kurikulum merdeka belajar memfokuskan bahwa siswa nantinya akan diberikan kebebasan berpikir, sehingga akan melahirkan siswa yang unggul, kritis, kreatif, kolaboratif, inovatif di masa yang akan datang. Dengan adanya program merdeka belajar maka dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Konsep merdeka belajar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa dibebani dengan pencapaian nilai tertentu. Terdapat empat pokok kebijakan terkait kurikulum merdeka, yaitu:

- 1) Ujian Nasional (UN) digantikan oleh Asesmen Kompetensi Minimum dan Survei Karakter. Asesmen ini meningkatkan kemampuan penalaran literasi dan numerik
- 2) Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) akan diserahkan ke sekolah, seperti penilaian portofolio dan karya tulis
- 3) Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 4) Diberlakukannya tiga sistem dalam penerimaan siswa baru (PPDB), yaitu jalur zonasi, jalur afirmasi dan prestasi.

### C. Kesimpulan

Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berpikir siswa, guru juga harus memahami berbagai macam model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan merangsang siswa untuk terus belajar. Adapun model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Inquiry*. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang mengarahkan siswa pada pemanfaatan permasalahan-permasalahan untuk proses mendapatkan dan mengintegrasikan suatu pengetahuan baru. Pembelajaran berbasis masalah meningkatkan kemampuan siswa dalam menerima konsep dan permasalahan baru, dapat meningkatkan minat belajar, dan dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa. Sedangkan, model pembelajaran *inquiry* adalah suatu proses pembelajaran yang meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan, menciptakan pengetahuan, dan menggunakan berbagai macam informasi dan ide agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam meningkatkan pengetahuan yang dimilikinya terhadap suatu masalah.

### Daftar Pustaka

1. Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, III(2), 59–76. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v3i2.363>

2. Cahyaningsih, U. dan A. G. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Karakter Kreatif dan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 104–115. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10736>
3. Djonmiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
4. Farisi, A. dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Suhu Dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Pendidikan Fisika*, 2(3), 283–287. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pendidikan-fisika/article/view/4979>
5. Fauzia, H. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
6. Gaol, D. K. L. & Sirait, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Training Menggunakan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inpafi*, 2(2), 30–39.
7. Gaol, D. K. L. dan M. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Training Menggunakan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Tecnoscienza*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCIENZA/article/view/26/20>
8. Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.596>
9. Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
10. Machali, I. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045, III*, 71–94. <https://doi.org/10.14421/jpi.2014.31.71-94>
11. Naimnule, M., Kartono, & Asikin, M. (2020). Mathematics Problem Solving Ability in Terms of Adversity Quotient in



- Problem Based Learning Model With Peer Feedback. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 10(2), 222–228. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
12. Novalinda, R., Giatman, M., Syahril, Ambiyar, & Fajra, M. (2020). Problem-Based Learning: 21st Century Vocational Education. *International Journal Of Multi Science*, 1(7), 12–19. <https://doi.org/https://www.multisciencejournal.com/index.php/ijm/article/view/84/66>
  13. Nursyifah, E. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 810–817.
  14. Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
  15. Rachman, M. F., & Jauharyah, M. N. R. (2020). Meta-Analysis Of Guided Inquiry Model On Physics Learning. *IPF: Inovasi Pendidikan Fisika*, 9(3), 495–503. <https://doi.org/10.26740/ipf.v9n3.p495-503>
  16. Ramdhani, M. A. (2013). Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter*, 08, 28–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52434/jp.v8i1.69>
  17. Rerung, N. dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.597>
  18. Sari, F. F. K. S. dkk. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Inquiry dan Discovery Learning Bermuatan Karakter terhadap Keterampilan Proses Ilmiah Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tematik. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v4i1.929>
  19. Sari, Y. I., Sumarmi, Utomo, D. H., & Astina, I. K. (2021). The Effect of Problem Based Learning on Problem Solving and Scientific Writing Skills. *International Journal of Instruction*, 14(2), 11–26. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.1422a>
  20. Sobri, A. Y., & Ningrum, E. S. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Manajemen Pendidikan*, 24(5), 416–423. <https://bit.ly/3wcNukr>

21. Sudewi, N. L. dkk. (2014). Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dan Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) Terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1), 1–9.
22. Sugianto, Irfan, D. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Di Rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159–170. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.63>
23. Ulandari, N. dkk. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227–237. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.99>
24. Utomo, T. dll. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Siswa Kelas VIII Semester Gasal SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo Tahun Ajaran 2012/2013. *SAE Technical Papers*, 7, 5–9. <https://doi.org/10.4271/902340>
25. Wasonowati, Ratna Rosidah, D. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Hukum-Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(3), 66–75.
26. Widiyono, aan dkk. (1907). Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar. *Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis Di Sekolah Dasar*, 16(2), 102–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/md.v16i2.30125>
27. Widyastuti, F. P. dkk. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Inquiry Learning. *Jurnal Kiprah*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v6i1.581>
28. Woa, K. M. dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Geografi pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 3(3), 406–411. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
29. Zein, M. (2016). Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v5i2.3480>

**CHAPTER 17**  
**MODEL PEMBELAJARAN *SOCIAL INQUIRY* DALAM**  
**PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Muliadi*  
*SD Negeri Lonrong Kec. Bajeng Kabupaten Gowa*

### **A. Pendahuluan**

Indonesia memiliki kebebasan untuk menyelenggarakan pendidikan bagi anak-anak bangsanya, sejak itu pemerintah menyusun kurikulum Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan siswa dalam upaya membantu siswa menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Dalam lingkungan keluarga, interaksi pendidikan terjadi antara orang tua sebagai siswa. Interaksi ini berjalan tanpa rencana tertulis. Pendidikan dalam lingkungan sekolah lebih bersifat formal.

*Pertama*, pendidikan formal memiliki rancangan pendidikan atau kurikulum tertulis yang tersusun secara modelatis, jelas, dan rinci. *Kedua*, dilaksanakan secara formal, terencana, ada yang mengawasi dan menilai. *Ketiga*, diberikan oleh pendidik atau guru yang memiliki ilmu dan keterampilan khusus dalam bidang pendidikan. *Keempat*, interaksi pendidikan berlangsung dalam lingkungan tertentu, dengan fasilitas dan alat serta aturan-aturan permainan tertentu pula (Akbar & Sriwiyana, 2011).

Apabila kurikulum tidak ada, maka dapat dipastikan arah dan tujuan suatu pembelajaran tidak berujung. Sudah selayaknya kurikulum yang digunakan adalah kurikulum yang memiliki arah dan tujuan yang jelas. Dan Indonesia sebagai bangsa yang merdeka telah berkali-kali mengganti kurikulum dengan harapan yang sangat besar dapat mencerdaskan dan membawa bangsa ini sejajar dengan bangsa-bangsa yang telah maju dan berhasil dalam membangun negaranya.

Pada hakikatnya UU No 20 tahun 2003 tentang Model Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa; Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kurikulum 2013 mengembangkan pengalaman belajar yang memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk menguasai kompetensi yang diperlukan bagi kehidupan masa kini dan masa depan. Apabila kurikulumnya didesain dengan baik, modelatis, komprehensif, dan integral dengan semua kebutuhan pengembangan dan pembelajaran siswa untuk mempersiapkan dirinya dalam menghadapi kehidupannya di masa datang, maka tujuan yang diharapkan tentu akan terwujud. Pada realitanya penyelenggaraan pendidikan cenderung kognitif, mengutamakan kecerdasan intelektual, dan kurangnya pendidikan karakter dan kepribadian.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (Trianto, 2013).

Pada masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat dan dinamis.

Salah satu mata pelajaran yang penerapannya menggunakan kurikulum 2013 adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam KBK dan kurikulum-kurikulum sebelumnya disiplin ilmunya berdiri sendiri-sendiri maka dalam kurikulum 2013 Ilmu Pengetahuan Sosial digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu, dimana setiap disiplin ilmu saling berkaitan satu sama lain sehingga mempunyai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan ilmu pengetahuan sosial yang sebenarnya.

Penerapan kurikulum 2013 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif, dinamis dan tidak membosankan. Anggapan selama ini bahwa penggabungan mata pelajaran yang semula berdiri sendiri yang akan membuat siswa menjadi bingung.

Dengan adanya penerapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu perspektif kurikulum 2013 maka diharapkan siswa yang lebih aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

Namun saat ini Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbud Ristek), Nadiem Anwar Makarim meluncurkan Kurikulum Merdeka. Pilihan tersebut tidak ada unsur paksaan karena pemerintah menawarkan kepada sekolah. Mereka kemudian dapat melihat jika Kurikulum Darurat jauh lebih sederhana, sehingga guru dapat fokus. Selain itu Kurikulum Merdeka juga bisa diadaptasi kepada system online. Sehingga Guru dan siswa tidak terbebani dengan banyak materi.

Maka seiring dengan kurikulum merdeka yang saat ini masih dalam proses sosialisasi, bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), Satu hal yang cukup mencolok dari penerapan kebijakan mata pelajaran Kurikulum Merdeka adalah gabungan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini bertujuan untuk memicu anak mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Belajar juga merupakan proses upaya individu untuk mencapai perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungan. Jadi kegiatan atau aktivitas dalam belajar sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman tersebut. Pengalaman itu akan menjadi dasar bagi siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran berpusat pada siswa menjadi salah satu alternatif bagi pendidikan saat ini karena pembelajaran konvensional dirasa kurang cocok. Hal ini disebabkan karena pembelajaran konvensional hanya berpusat pada guru. Padahal seiring berkembangnya kehidupan masyarakat dan perubahan kurikulum memaksa adanya pembaharuan dalam dunia pendidikan. Salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran baru agar pembelajaran berorientasi pada keaktifan siswa (Salam, 2017).

Salah satu model pembelajaran yang mengacu pada keaktifan siswa adalah model inkuiri sosial yang sesuai untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Inkuiri menciptakan pengalaman konkret dan pembelajaran aktif yang mendorong dan memberikan ruang kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan penelitian, sehingga memungkinkan mereka menjadi

pelajar sepanjang hayat (Pramudiya, 2019). Belajar inkuiri dapat menjadi suatu bentuk latihan dalam memperoleh pengetahuan. Siswa diberi pertanyaan untuk mengembangkan kesimpulan berdasarkan pertimbangan bukti-bukti yang telah dimilikinya.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dianggap tidak merangsang atau tidak melatih kemampuan siswa untuk berpikir, atau adanya anggapan yang memandang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai pelajaran "kelas dua" yang lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan pelajaran lain (Sanjaya, 2013). menemukan adanya kecenderungan di kalangan siswa yang menganggap bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar, sehingga membosankan. Padahal Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan kompleks karena mempelajari fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran penting karena akan menjadi bekal bagi siswa dalam kehidupan masyarakat secara nyata. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari beberapa bidang ilmu pengetahuan yaitu Geografi, Ekonomi, dan, Sejarah. Ketiga bidang ilmu tersebut diajarkan secara terpadu dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD).

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah adanya kecenderungan pengelolaan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru lebih berorientasi kepada proses menghafal materi pelajaran dengan pola komunikasi satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Guru belum banyak menggunakan pendekatan modern yang bermakna. Guru cenderung menggunakan metode ceramah bervariasi yaitu perpaduan antara ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Hal ini dikarenakan materi pelajaran sangat banyak. Sementara aktivitas siswa menjadi rendah karena siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya, siswa mudah jenuh dan cepat merasa bosan. Hal ini akan membuat minat siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) rendah dan dampaknya hasil belajar akan rendah juga.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan (Indraliani, 2018). Guru dalam pembelajaran inkuiri berperan sebagai fasilitator. Guru tidak memberikan informasi atau ceramah kepada siswa. Guru juga harus memfokuskan pada tujuan

pembelajaran untuk mengembangkan tingkat berpikir yang lebih tinggi dan keterampilan berpikir kritis. Guru harus mampu menyusun pertanyaan pertanyaan yang dapat memunculkan sifat kritis siswa dan setiap pertanyaan yang diajukan diarahkan pada siswa agar berpikir tentang jawabannya (Ahmadi, 2003).

Pembelajaran inkuiri merupakan sebuah siklus. Menurut (Amalia, 2021) siklus tersebut terdiri dari tujuh bagian yang meliputi: proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman, siswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis, observasi, mengajukan dugaan sementara/hipotesis, bertanya, mengumpulkan data, dan menyimpulkan.

Model pembelajaran inkuiri sosial dapat memancing siswa untuk lebih mandiri, berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, dan berpartisipasi aktif sehingga aktivitas siswa dan hasil belajar siswa di kelas akan meningkat serta siswa merasa termotivasi dan senang dalam belajar.

## **B. Pembahasan**

### **1. Model Pembelajaran *Social Inquiry***

Model pembelajaran *Social Inquiry* adalah metode belajar yang mengharuskan siswa untuk menemukan jawabannya (*discovery*) tanpa bantuan khusus (Hamalik, 2015). Inkuiri dilatarbelakangi oleh anggapan seorang pendidikan bahwa siswa merupakan subjek dan objek yang telah memiliki ilmu pengetahuan. Inkuiri Sosial merupakan perluasan yang wajar dari belajar aturan. Proses utama dari inkuiri sosial ini terletak dalam diri siswa. karakteristik yang diuraikan di atas, maka inkuiri sosial pada dasarnya tidak berbeda dengan inkuiri pada umumnya. Perbedaannya terletak pada masalah yang dikaji yaitu masalah masalah sosial dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan untuk tahapan tahapan pelaksanaannya juga tidak berbeda jauh dengan inkuiri pada umumnya, yaitu: orientasi terhadap masalah, menyusun hipotesis, membuat perumusan dan pembatasan masalah,

Metode inkuiri dipandang sebagai proses siswa menemukan kombinasi aturan-aturan yang telah dipelajarinya lebih dahulu yang digunakannya untuk memecahkan masalah yang baru. Kondisi belajar pada saat penerapan metode inkuiri sosial juga cukup penting. Neffy Haryati, (2018) dua kondisi belajar yang perlu diperhatikan yaitu, kondisi dalam diri siswa, kondisi dalam situasi belajar, kontiguitas diperlukan agar dapat

menggunakan aturan-aturan secara berturut-turut. Instruksi verbal diperlukan untuk mendorong anak-anak untuk mengingat kembali aturan yang diperlukan. Instruksi verbal maksudnya membimbing dan menjuruskan pemikiran siswa ke arah tertentu. Melalui model inkuiri sosial, kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional akan berperan efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial. Hal tersebut akan berguna bagi siswa untuk kesuksesan belajar di kelas dan di masa yang akan datang. Diharapkan sekolah dapat mengoptimalkan kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional agar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan akademik siswa. Tindakan-tindakan dibutuhkan selain untuk meningkatkan mutu pembelajaran juga sebagai pengembangan diri dan karakter siswa (Wardani, 2019).

Metode Inkuiri Sosial memiliki beberapa kelebihan yaitu pengajaran berpusat pada siswa. Dalam proses belajar inkuiri, siswa tidak hanya belajar konsep dan prinsip, tetapi juga mengalami proses belajar tentang pengarahan diri, pengendalian diri, tanggung jawab komunikasi sosial secara terpadu. pengajaran inkuiri dapat membentuk *elf concept (konsep diri)*, dapat memberi waktu kepada siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi informasi dapat menghindarkan siswa dari cara-cara belajar tradisional yang bersifat membosankan. Selain kelebihan ada juga kekurangannya yaitu: diperlukan keharusan kesiapan mental untuk cara belajar, lebih mengutamakan dan mementingkan pengertian, sikap dan keterampilan memberi kesan terlalu idealis, ada kesan dananya terlalu banyak, lebih-lebih kalau penemuannya kurang berhasil, hanya merupakan suatu pemborosan belaka (Kori Sundari, 2021)

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Social Inquiry*

Adapun tahapan langkah pembelajaran *social inquiry* yaitu:

- a. *Focus on learning topic*, pada tahap ini ditentukan topik yang akan dikaji
- b. *Conceptual understanding*, pada tahap ini siswa memberikan pemahaman konsep yang mereka miliki,
- c. *Considering response and decision*, tahap ini siswa memberikan tanggapannya
- d. *Exploring value and perspective*, pada tahap ini siswa menggabungkan fakta temuan,
- e. *Finding out information*, pada tahap ini siswa mengumpulkan data guna membuktikan hipotesis,



f. *Reflecting and evaluating*, pada tahap ini siswa menyimpulkan dan membentuk solusi masalah.

Tujuh langkah model pembelajaran *social inquiry* yaitu: (1) orientasi, (2) merumuskan masalah, (3) menyusun hipotesis, (4) mendefinisikan hipotesis, (5) eksplorasi hipotesis, (6) mengumpulkan data, (7) membuktikan hipotesis dan (8) kesimpulan (Novita Donna Zamzam, 2021).

Model pembelajaran inkuiri sosial dapat diartikan sebagai proses yang ditempuh siswa dalam mendapatkan informasi dan pembahasan untuk memecahkan suatu permasalahan. Siswa dalam hal ini dilibatkan secara mental maupun fisik untuk memecahkan permasalahan sosial yang diberikan guru. Dengan demikian, siswa akan terbiasa bersikap seperti sikap para ilmuwan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang teliti, tekun/ulet, objektif/jujur, menghormati orang lain dan kritis. Sikap-sikap yang seperti ini yang harus dikembangkan dalam setiap proses pembelajaran karena baik atau buruk sikap siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh juga terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Namun, harapan tersebut tentunya harus mendapatkan dukungan dari pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi hal yang mutlak dan harus dilaksanakan untuk memperoleh hasil yang optimal (Widiantara et al., 2013).

Desain pembelajaran inkuiri sosial dapat memberi pengaruh positif signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, oleh sebab itu desain pembelajaran inkuiri sosial dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif desain pembelajaran di kelas untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa baik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maupun mata pelajaran lain yang dipandang cocok dengan karakteristik dan langkah-langkah model pembelajaran *Social Inquiry* dapat melihat kelemahan siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan desain inkuiri sosial yang menuntut siswa untuk aktif mencari informasi dan jawaban, sebaiknya guru lebih sering melatih dan membiasakan siswa agar dapat lebih aktif dalam pembelajaran dengan menerapkan berbagai desain pembelajaran (Gartini, 2017).

Model dan strategi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis inkuiri sosial yang layak dan valid secara

teoritik dapat diterapkan serta efektif dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tingkat kelayakan dan validasi yang cukup tinggi. Secara terperinci telah menghasilkan pembelajaran yang dapat menemukan implementasi dari strategi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis inkuiri sosial yang diorientasikan pada pokok bahasan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD). Adapun strategi yang dimaksud secara kelayakan telah diuji cobakan di Sekolah Dasar (SD) dengan menekankan pada kejelasan yang unggul dalam peningkatan pada pokok pembelajaran (Bunga Apriyanti, Darsono, 2017).

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Social Inquiry***

#### **a. Kelebihan**

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *social inquiry* (Salam, 2017), adalah sebagai berikut:

- 1) Terjadi peningkatan kemampuan ingatan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran oleh siswa, karena pengetahuan atau informasi yang mereka peroleh berdasarkan pengalaman belajar mereka yang otentik ketika mereka (siswa) menemukan sendiri jawaban akan pertanyaan-pertanyaan yang juga mereka ajukan sendiri saat proses pembelajaran. Pemahaman yang mendalam oleh siswa terhadap materi pembelajaran juga membuat mereka lebih mudah mengaplikasikan pengetahuan itu pada situasi yang baru.
- 2) Model pembelajaran inkuiri meningkatkan keterampilan siswa dalam pemecahan masalah pada situasi-situasi baru dan berbeda yang mungkin mereka dapati pada saat-saat lain (mendatang). Sebagai hasil dari pembelajaran inkuiri, siswa-siswa menjadi terlatih dan terbiasa menghadapi permasalahan-permasalahan baru yang ditemui. Mereka juga mempunyai keterampilan-keterampilan khusus untuk memecahkan masalah tersebut.
- 3) Model pembelajaran inkuiri membantu guru secara simultan meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam model pembelajaran ini, siswa selalu diberikan kesempatan untuk mempelajari informasi-informasi yang mereka minati atau memecahkan masalah-masalah yang mereka formulasikan sendiri lewat pertanyaan-pertanyaan yang

diajukan di awal pembelajaran. Secara alamiah motivasi siswa akan terbangun karena apa yang informasi yang dipelajari atau masalah yang sedang dipecahkan merupakan hal-hal yang menarik perhatian dan pemikiran mereka.

- 4) Siswa dalam model pembelajaran inkuiri akan belajar bagaimana mengatur diri mereka sendiri untuk belajar. Hal ini akan terjadi karena belajar menjadi kebutuhan bagi mereka. Secara bertahap mereka akan belajar bagaimana mengatur diri mereka untuk belajar secara efektif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dan memecahkan masalah. Proses ilmiah (metode ilmiah) yang menjadi dasar langkah-langkah (sintaks) pembelajaran akan terotomatisasi dalam diri siswa sehingga ketika mereka berhadapan dengan masalah (juga di dunia nyata/kehidupan sehari-hari), maka mereka akan menerapkan keterampilan ini.
- 5) Konsep-konsep dasar suatu materi pembelajaran akan dapat diingat dan mengendap dengan baik dalam memori siswa. Konsep-konsep dasar suatu pengetahuan sangat penting bagi perkembangan kognitif siswa sehingga akan memudahkan mereka menyerap informasi lainnya yang berhubungan.
- 6) Langkah-langkah model pembelajaran inkuiri memungkinkan siswa mempunyai waktu yang cukup untuk mengasimilasi dan mengakomodasi setiap informasi yang relevan yang mereka peroleh, sehingga pengetahuan yang mereka miliki akan semakin mantap, luas dan mendalam.
- 7) Model pembelajaran inkuiri memberikan dorongan secara tidak langsung kepada siswa untuk bekerja sama, bersikap objektif, jujur, percaya diri, penuh tanggung jawab, berbagi tugas dan sebagainya. Pada intinya, beragam keterampilan akan dikuasai oleh siswa dan secara terus-menerus terasah dalam penerapan model pembelajaran inkuiri ini.
- 8) Bagi siswa, ketika mereka belajar dengan model pembelajaran inkuiri, mereka akan tahu bahwa sumber informasi itu bisa datang dari mana saja, tidak melulu dari guru. Dan ini sangat penting untuk menjadikan mereka sebagai orang-orang yang rajin mencari dan menggunakan informasi dari berbagai sumber, memilah-milahnya untuk mengambil yang relevan dengan kebutuhan mereka dan

kemudian mengolahnya untuk menjadikannya sebagai pengetahuan bagi diri mereka sendiri.

- 9) Bagi guru yang selalu tanpa sadar terjebak dalam pola tradisional (pembelajaran berpusat pada guru, dan pembelajaran dikuasai oleh guru), akan dapat mereduksi kemungkinan ini dan secara berangsur-angsur guru akan bisa menahan diri sehingga siswa tidak melulu memperoleh informasi dari guru saja, tetapi memungkinkan kelas menjadi lebih hidup dan dinamis dengan munculnya diskusi-diskusi di dalam kelompok dan arus pertukaran informasi yang lebih banyak dan bermakna.
  - 10) Saat diskusi-diskusi atau pertanyaan-pertanyaan dilontarkan oleh siswa kepada guru atau kepada siswa lain di kelas tersebut, maka dengan mudah guru dapat mengambil keuntungan lain, yaitu ia dapat sekaligus mengetahui dan mengecek pemahaman dan penguasaan siswa terhadap suatu materi pembelajaran atau suatu permasalahan.
- b. Kekurangan

Kekurangan dari model pembelajaran *social inquiry* (Salam, 2017) adalah sebagai berikut:

- 1) Permasalahan dengan waktu yang dialokasikan. Apabila guru dan siswa belum begitu terbiasa melaksanakan model pembelajaran inkuiri, maka ada kemungkinan yang besar waktu tidak dapat dimanajemen dengan baik. Pencarian dan pengumpulan informasi bisa saja akan memakan waktu lama atau bahkan jauh lebih lama dibanding jika guru langsung memberitahu siswa tentang informasi tersebut. Godaan kepada guru untuk segera memberitahu akan menyebabkan model pembelajaran inkuiri yang dilaksanakannya menjadi tidak berfungsi dengan baik. Perlu kesabaran guru untuk menahan diri dari memberi tahu secara langsung. Sebaiknya siswa diberikan kesempatan dan waktu lebih banyak untuk belajar secara mandiri dan memanajemen proses belajar mereka, sehingga mereka semakin terbiasa dan waktu berangsur-angsur tak lagi akan menjadi sebuah masalah besar dalam implementasi model pembelajaran ini.
- 2) Pembelajaran inkuiri yang dilakukan oleh siswa dapat melenceng arahnya dari tujuan semula karena mereka belum terbiasa melakukannya. Seringkali siswa justru

mengumpulkan informasi yang tidak relevan dan tidak begitu penting. Oleh karena itu, peranan guru sebagai fasilitator pembelajaran yang handal sangat diperlukan. Bersama latihan dan pembelajaran yang lebih sering, kendala kehilangan arah ini akan dapat direduksi dengan lebih baik.

- 3) Pada akhir suatu pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran inkuiri, bisa saja setelah segala upaya dan kerja keras yang dilakukan oleh siswa dan kelompoknya ternyata membuahkan hasil yang salah, keliru, kurang lengkap, atau kurang bagus. Ini bisa jadi akan dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Oleh karena itu guru perlu hati-hati dan "awas" terhadap apa yang sedang berlangsung di dalam kelompok-kelompok belajar di kelasnya agar setiap pembelajaran yang dilaksanakan memberikan hasil yang memuaskan bagi siswa.
- 4) Akan terjadi hambatan dalam pelaksanaan model pembelajaran inkuiri ini pada siswa-siswa yang telah terbiasa menerima informasi dari guru. Siswa-siswa yang tidak terbiasa akan ragu-ragu dalam bertindak sehingga seringkali pembelajaran macet di tengah jalan. Kesabaran guru di awal-awal pelaksanaan model pembelajaran ini sangat diperlukan. Ketika siswa mulai terbiasa, keraguan dalam bertindak, mencari informasi, mengolahnya untuk kemudian membuat kesimpulan berdasarkan versi mereka sendiri akan lebih mudah dan lancar.
- 5) Jika jumlah siswa di dalam kelas terlalu banyak, maka guru mungkin akan mengalami kesulitan untuk memfasilitasi proses belajar seluruh siswa.
- 6) Ketika pembelajaran inkuiri yang selalu disetting dalam kelompok-kelompok ini berlangsung, biasanya ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam kelompoknya. Bagaimana cara guru memotivasi dan membantu mereka untuk dapat bersinergi dengan anggota kelompoknya lalu mengambil peranan yang disukainya akan sangat bermanfaat untuk mereduksi keadaan-keadaan seperti ini

#### **4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menuntut kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata

pelajaran yang penting untuk dipelajari pada siswa di sekolah dasar. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini siswa Sekolah Dasar (SD) diharapkan dapat mengembangkan aspek nilai-sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan sosial (Susanto, 2014:36). Sapriya (2014:201) menyatakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran dalam nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan (5) berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk. Berdasarkan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di atas, bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menuntut siswa mampu berfikir secara inkuiri. Inkuiri adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari masalah yang sedang dipertanyakan (Sanjaya, 2013).

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menuntut kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat menunjang dan mendorong siswa untuk berfikir logis, sistematis dan kritis. Guru hendaknya mampu memberikan kemudahan kepada siswa sehingga siswa dapat menghubungkan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan kehidupan nyata dalam masyarakat. Dalam mewujudkan hal tersebut dibutuhkan peranan dari guru atau tenaga pendidik. Guru harus mampu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa (Suyono dan Hariyanto, 2015).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji, menganalisis fakta, konsep, dan generalisasi, dari gejala dan masalah sosial di masyarakat, dari berbagai aspek kehidupan. Berkaitan dengan hal tersebut, tujuan pembelajarannya adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan, lingkungannya, memiliki keterampilan berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, keterampilan dalam kehidupan sosial, mampu berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam

masyarakat majemuk serta memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (Suminah, 2014).

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pembelajaran yang menganalisis, dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial. Dalam standar isi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan siswa mampu memunculkan sikap peka terhadap persoalan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) agar siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosialnya melalui pemahaman terhadap nilai kebudayaan, selain itu mampu memahami konsep dasar yang dipelajari dari ilmu sosial, kemudian memahami dari berbagai potensi untuk mengembangkan diri siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melatih anak didik untuk menghasilkan warga negara yang mampu untuk memecahkan masalah berdasarkan pemikirannya serta berdasarkan moral dan nilai yang terbentuk oleh diri-sendiri dan lingkungan sekitarnya. Kompetensi dapat dikatakan mampu pengambilan keputusan saat menyelesaikan persoalan. Sikap peduli yaitu memahami realitas sosial dalam menjalankan kewajibannya di lingkungan masyarakat.

Nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI yaitu antara lain; nilai teoritis yakni siswa dibina agar mengembangkan daya pikirnya untuk mempelajari realitas kehidupannya, selanjutnya nilai praktis yakni siswa dibina agar siswa mampu menghadapi permasalahannya sendiri, kemudian nilai edukasi yakni bahan ajar yang dipelajari dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak serta merta teori, realitas sosial dan data saja, melainkan juga mengangkat permasalahan sosial yang terjadi, melalui pembinaan edukatif tidak terbatas pada pengetahuan saja, namun lebih mendalam dalam perilaku afektifnya (Azizah, 2021).

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan berbagai kenyataan sosial dalam kehidupan. Bidang kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam jenjang SMP/MTs mencakup materi Geografi, Ekonomi, Sejarah, dan Sosiologi (Salam, 2017). Konten pendidikan ilmu pengetahuan sosial dalam kurikulum 2013, yaitu pengetahuan tentang kehidupan masyarakat di sekitarnya, bangsa, dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya,

keterampilan berpikir logis dan kritis, membaca, belajar (*learning skills, inquiry*), memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat-berbangsa, nilai-nilai kejujuran, kerja keras, sosial, budaya, kebangsaan, cinta damai dan kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada sikap rasa ingin tahu, mandiri, menghargai prestasi, kompetitif, kreatif dan inovatif serta bertanggung jawab (Annisa Nidaur Rohmah, 2018).

Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk menghasilkan warganegara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial budaya, serta berkomunikasi secara produktif (Mulyasa, 2011).

## **5. Kurikulum 2013**

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan, dan bukan perubahan yang bersifat radikal, artinya Kurikulum 2013 melanjutkan pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dengan mencakup kompetensi sikap (Afektif), pengetahuan (Kognitif), dan keterampilan (Psikomotor) secara terpadu, sehingga dalam menyikapi pemberlakuan Kurikulum 2013, guru harus lebih meningkatkan kompetensinya agar mampu membawa perubahan seperti yang diamanatkan dalam kurikulum tersebut Kurikulum 2013 untuk jenjang sekolah dasar (SD) dan sederajat, menggunakan metode tematik integratif (Sariono, 2013). Metode ini sebenarnya bukan hal baru bagi guru Sekolah Dasar (SD). Pada kurikulum sebelumnya untuk kelas rendah seperti kelas satu, dua dan tiga sudah menggunakan metode pembelajaran tematik. Dalam metode tematik integratif, materi ajar tidak disampaikan berdasarkan mata pelajaran tertentu, melainkan dalam bentuk tema tema yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran (Anshori, 2014).

Inti dari penerapan sistem pembelajaran Kurikulum 2013 adalah upaya penyederhanaan, dalam wujud tematik-integratif. Tujuannya: (a) untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan. Siswa diharapkan mampu mengembangkan nalar dibanding hafalan, (b) siswa diharapkan menjadi manusia mandiri yang tidak hanya dijejali "fatwa" guru di kelas, dan (c) siswa diarahkan untuk mampu mengeksplor



dirinya sendiri menuju arah perkembangan. Harapan selanjutnya adalah siswa akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif, dimana konsep menjadi diri sendiri dengan mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada diri mereka dapat lebih digali. Diharapkan nantinya siswa/siswa mampu menghadapi berbagai persoalan dan tantangan di zamannya dan mampu berkacah pada tantangan global yang berakar pada budaya lokal.

Implikasi perubahan akibat penerapan pembelajaran sistem tematik integratif adalah indikator mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) tidak diajarkan secara terpisah, tetapi indikatornya dibuat muncul atau diperjelas sejak kelas IV Sekolah Dasar (SD), guru serta sekolah mempunyai keleluasaan untuk mengembangkan atau memperkaya materi dan lebih bisa mengembangkan cara pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, guru harus bisa memosisikan diri sebagai pembimbing siswa bukan sang otoriter kelas, masalah bakat dan minat hanya siswa sendiri yang bisa mengenali dirinya sendiri, dengan demikian peran guru mampu menggali dan memancing potensi siswa, apapun minat dan bakatnya, siswa sendiri menjadi objek yang diberi keleluasaan untuk mengembangkan potensi dirinya (Sari & Kurniawati, 2016). Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini mendorong siswa untuk melakukan kegiatan setiap harinya, baik secara kelompok maupun individu. Oleh karena itu siswa akan termotivasi untuk belajar dan terus belajar untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

## **6. Kurikulum Merdeka**

Kurikulum adalah ruhnya Pendidikan, mengembangkannya adalah sebuah keharusan dan keniscayaan bagi semua Lembaga Pendidikan. Penelitian ini bertujuan menganalisis implementasi kurikulum merdeka atau prototype sebagai bentuk inovasi dan jawaban dari perubahan dan tantangan zaman. Kurikulum merdeka telah diuji coba di 2.500 titik satuan pendidikan yang tergolong ke dalam program Sekolah Penggerak. saat ini belum mengetahui pasti dampak dari hasil uji coba kurikulum prototype ini sebab suatu kurikulum itu tidak bisa dilakukan dalam jangka waktu yang singkat dan perlu adanya proses secara bertahap. Karena ini masih dalam uji coba, ada beberapa dampak yang mungkin sudah terlihat di salah satu sekolah yang sudah melakukan uji coba kurikulum ini (Solehudin et al., 2022).

Kurikulum merdeka mendorong pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta memberi ruang lebih luas pada pengembangan karakter dan kompetensi dasar. Kurikulum Merdeka memiliki beberapa karakteristik utama yang mendukung pemulihan pembelajaran. Menurut Kementerian Pendidikan, kurikulum prototype memiliki sejumlah ciri khas yaitu pada pengembangan soft skill dan karakter, materi esensial, dan fleksibilitas bagi guru (Rachmawati et al., 2022).

Adapun karakteristik pembelajaran dari PAUD sampai dengan SMP/MTs antara lain: (a) PAUD, kegiatan pembelajaran berorientasi pada bermain yang terintegrasi dengan hari-hari perayaan besar. Karakter profil pelajar Pancasila dan berkarakter diinternalisasikan dalam kegiatan-kegiatan tertentu. (b) Sekolah Dasar (SD), penguasaan materi yang komprehensif, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dijadikan dalam satu tabel menjadi IPAS, computational thinking dan Bahasa Inggris menjadi pelajaran pilihan, (c) SMP/MTs, menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital dengan mata pelajaran TIK sebagai pelajaran wajib dengan guru pengampu tidak harus background dari TIK (Satiti & Falikhatun, 2022).

Harapan kompetensi Abad ke-21 pada siswa adalah menjadi manusia unggul dan produktif serta warga negara yang demokratis sehingga mampu berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan dan juga memiliki jiwa yang tangguh dalam menghadapi semua tantangan yang ada dalam menghadapi perkembangan zaman. Perlu diketahui bahwasanya tantangan bangsa di abad-21 ini lebih mengarah kepada pembelajaran yang menyiapkan siswa menghadapi masa revolusi industri di Abad-21. Melalui implementasi profil pelajar Pancasila diharapkan siswa terutama di sekolah dasar mampu berkembang nilai karakternya sehingga terbentuk perilaku yang baik dan melekat pada diri siswa Terdapat enam kompetensi dalam dimensi kunci yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bergotong royong, mandiri bernalar kritis dan kreatif. Keenam dimensi tersebut saling berkaitan juga menguatkan (Novita Nur 'Inayah, 2021).

### **C. Kesimpulan**

Desain pembelajaran inkuiri sosial dapat memberi pengaruh positif signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis

siswa, oleh sebab itu desain pembelajaran inkuiri sosial dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif desain pembelajaran di kelas untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa baik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maupun mata pelajaran lain yang dipandang cocok dengan karakteristik dan langkah-langkah model pembelajaran *Social Inquiry* dapat melihat kelemahan siswa saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan desain inkuiri sosial yang menuntut siswa untuk aktif mencari informasi dan jawaban, sebaiknya guru lebih sering melatih dan membiasakan siswa agar dapat lebih aktif dalam pembelajaran dengan menerapkan berbagai desain pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran dalam nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan (5) berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk.

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan, dan bukan perubahan yang bersifat radikal, artinya Kurikulum 2013 melanjutkan pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dengan mencakup kompetensi sikap (Afektif), pengetahuan (Kognitif), dan keterampilan (Psikomotor) secara terpadu, sehingga dalam menyikapi pemberlakuan Kurikulum 2013, guru harus lebih meningkatkan kompetensinya agar mampu membawa perubahan seperti yang diamanatkan dalam kurikulum tersebut Kurikulum 2013 untuk jenjang sekolah dasar (SD) dan sederajat, menggunakan metode tematik integratif. Implikasi perubahan akibat penerapan pembelajaran sistem tematik integratif adalah indikator mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) tidak diajarkan secara terpisah, tetapi indikatornya dibuat muncul atau diperjelas sejak kelas IV Sekolah Dasar (SD), guru serta sekolah mempunyai keleluasaan untuk mengembangkan atau memperkaya materi dan lebih bisa mengembangkan cara pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, guru harus bisa memosisikan diri sebagai pembimbing siswa bukan sang otoriter kelas, masalah bakat dan minat hanya siswa sendiri yang bisa mengenali dirinya sendiri, dengan demikian peran guru mampu menggali dan memancing potensi siswa, apapun minat dan bakatnya, siswa sendiri menjadi

objek yang diberi keleluasaan untuk mengembangkan potensi dirinya (Sari & Kurniawati, 2016).

Kurikulum merdeka adalah harapan kompetensi Abad ke-21 pada siswa agar mampu menjadi manusia unggul dan produktif serta warga negara yang demokratis sehingga mampu berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan dan juga memiliki jiwa yang tangguh dalam menghadapi semua tantangan yang ada dalam menghadapi perkembangan zaman. Melalui implementasi profil pelajar pancasila diharapkan siswa terutama di sekolah dasar mampu berkembang nilai karakternya sehingga terbentuk perilaku yang baik dan melekat pada diri siswa Terdapat enam kompetensi dalam dimensi kunci yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bergotong royong, mandiri bernalar kritis dan kreatif.

#### **Daftar Pustaka**

1. Ahmadi, A. (2003). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
2. Akbar & Sriwiyana. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Tiara Annisa.
3. Amalia, S. R. (2021). *Pengembangan Modul Pembelajaran dengan Pendekatan Inkuiri berbantuan Slidesgo pada materi Statistika Siswa Kelas VIII MTsN 1 Tulungagung*. Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
4. Annisa Nidaur Rohmah. (2018). Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Cendekia*, 10(02), 229–245. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v10i02.101>
5. Anshori, S. (2014). Pembelajaran Tematik (Tematik Integratif) Mata Pelajaran IPS Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah PGSD, Vol. VI No.(2)*, 1–46.
6. Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 201. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
7. Bunga Apriyanti, Darsono, L. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI SOSIAL TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS V SD. *FKIP Universitas, 1*, 1–8.
8. Gartini, N. (2017). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Inkuiri Sosial Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD (Studi Eksperimen Kuasi pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(2), 164. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i2.6192>

9. Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
10. Indraliani, N. A. (2018). Penerapan Model Inquiry Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Hewan Dan Tumbuhan Di Lingkungan Rumahku (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV B SDN 119 Cijagra Bandung). *Skripsi. FKIP UNPAS. Bandung*.
11. Kori Sundari, N. N. (2021). Social Inquiry Method As a Solution To Improve. *Pedagogik, IX(2)*, 42–52.
12. Mulyasa. (2011). *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep Strategi dan Implementasi*. PT Remaja Rosdakarya.
13. Neffy Haryati. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Penalaran Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 8(1)*.
14. Novita Donna Zamzam. (2021). Application of the Social Inquiry Learning Model to Improve Social Studies Learning. *Jurnal Ilmiah Kependidikan, Volume 9 N(3)*, 1–6.
15. Novita Nur 'Inayah. (2021). Integrasi Dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menghadapi Era 4.0 di SMK Negeri Tambakboyo. *Journal of Education and Learning Sciences, 1(1)*, 1–13. <https://doi.org/10.56404/jels.v1i1.7>
16. Pramudiya, N. M. K. & G. A. (2019). Transformasi Kurikulum Pendidikan IPS dalam Kesiapan Menyambut Era Society 5.0. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 3(September 2016), 122–143.
17. Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurashiah, I. (2022). Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Implementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(3)*, 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714>
18. Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran Ips. *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS dan PkN, 2(1)*, 7–12.
19. Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
20. Sari, Yuli I., & Kurniawati, D. (2016). Pengaruh Strategi Penilaian Kurikulum 2013 Motivasi. *Jtp2 Ips, 1 (2)*(oktober), 116–123.
21. Sariono. (2013). Kurikulum 2013: Kurikulum Generasi Emas. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, 3*, 1–9.
22. Satiti, A. D. R., & Falikhatun, F. (2022). Accounting Curriculum Evaluation in Implementation Merdeka Belajar-Kampus

- Merdeka. *Assets: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, 11(1), 21. <https://doi.org/10.25273/jap.v11i1.9880>
23. Solehudin, D., Priatna, T., & Zaqiyah, Q. Y. (2022). Konsep Implementasi Kurikulum Prototipe. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7486–7495. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3510>
24. Suminah. (2014). Pengembangan model pembelajaran ips berbasis inkuiri sosial (social inquiry) Dalam membentuk karakter peduli sosial di sd. *Sekolah Dasar*, 23(2), 115–125.
25. Suyono dan Hariyanto. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
26. Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Group Kencana Prenada Media.
27. Wardani, W. (2019). Pengaruh kecerdasan adwersitas dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(2), 66–73. <https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p066>
28. Widiantara, A. G., Wayan, L. I., & Ketut, S. N. (2013). Sosial Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Singaraja. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3.

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 18**  
**MODEL PEMBELAJARAN *TALKING CHIPS* DALAM**  
**PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**  
**KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Fadhilah Hukmiah*  
*MIN 4 Kepulauan Selayar*

**A. Pendahuluan**

Tujuan pendidikan Nasional adalah berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya wajib, akan tetapi pendidikan juga diperlukan untuk menjalani hidup. Dimana manusia tumbuh melalui pendidikan (Dewi, 2019).

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dapat membantu orang belajar bagaimana melakukan sesuatu dan bagaimana menjadi bahagia. Pendidikan di Indonesia dari waktu ke waktu meningkat pesat dan mengubah pola pikir masyarakat menuju masyarakat yang modern. Dalam hal ini, pendidikan sangat penting guna mewujudkan masyarakat yang cerdas, damai dan demokratis. Rakyat Indonesia percaya bahwa pendidikan bisa menjadi jembatan bagi negara ini menjadi lebih berkembang lagi. (Rachmawati & Rosy, 2020) pendidikan pada tingkat sekolah dasar adalah Tingkat awal siswa mengembangkan pengetahuan dasar mereka ke tingkat yang lebih tinggi. Dalam kurikulum sekolah dasar dikembangkan tiga komponen penting yaitu aspek pengetahuan (kognitif), aspek keterampilan (psikomotorik) dan aspek sikap (afektif). Ketiga aspek tersebut terintegrasi sehingga diharapkan siswa mampu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah kita (Ainiyah, 2019).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP, 2006) menunjukkan bahwa sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial memiliki potensi untuk mengarahkan siswa untuk dapat menjadi warga Negara yang produktif, demokratis dan mampu bertanggung jawab atas masa depannya. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan kepada

siswa kemampuan untuk mengenali fenomena alam dan sosial yang terdapat di lingkungan, dari lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh. Menurut Depdiknas (2006), pada dasarnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki 4 tujuan, yaitu: (1) siswa memiliki kemampuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, (3) memiliki komitmen dan kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing dalam masyarakat pluralisme lokal, nasional, dan global (Rahmaniah, 2013). Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting bagi siswa sejak tingkat sekolah dasar. Pada usia muda dalam hal ini siswa Sekolah Dasar (SD) memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat terhadap lingkungan alam dan sosialnya.

Tentang tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar yaitu agar siswa dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, minat, bakat dan lingkungannya serta siap menghadapi segala perubahan dan tantangan di masa depan. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus merencanakan pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi siswa dengan cara yang memungkinkan mereka memahami dan memahami apa yang dipelajarinya serta memiliki minat belajar di kelas. Guru dapat mengembangkan pembelajarannya melalui penggunaan metode atau model pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam memimpin pembelajaran di kelas. Selain itu, siswa lebih produktif melalui pembelajaran yang aktif dan inovatif. Lebih mudah bagi siswa untuk menerima pembelajaran yang bermakna bagi kehidupan mereka, dan lebih mudah bagi siswa untuk memahami apa yang mereka pelajari (Ainiyah, 2019).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berguna bagi siswa sebagai bagian dari masyarakat yang menghadapi tantangan dan masalah sosial saat ini. Karena Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat bermanfaat, maka guru harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan baik. Namun faktanya, guru acuh dalam mengemban tanggung jawabnya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain itu, sebagian besar guru juga kurang menyiapkan dan menyajikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk siswa. Guru pun tidak menguasai pelajaran dengan materi dan pengetahuan yang luas. Akibatnya, hasil belajar siswa menjadi kurang optimal,



khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam pembelajaran tatap muka, siswa hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah. Siswa masih pasif dan hanya menunggu informasi dan pertanyaan dari guru (Fajrin, 2018).

Di dalam kurikulum, mata pelajaran IPS memiliki proporsi konten yang relatif besar bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, banyak siswa yang merasa tidak puas dengan pelajaran IPS, mereka menganggap bahwa mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang membosankan, monoton, dan sangat membingungkan sehingga membuat siswa enggan dan malas untuk belajar, dan menyebabkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mendapatkan nilai yang rendah. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus diajarkan secara inovatif agar pembelajaran tidak membosankan dan siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Lidia et al., 2018)

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali menemui berbagai kendala berupa anggapan-anggapan yang keliru yang menghambat tercapainya tujuan pendidikan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tersebut. Diantaranya anggapan yang salah tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diantaranya sebagai berikut : (1) pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran sederhana yang disampaikan oleh guru secara ceramah dan bercerita di muka kelas. bosan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). (2) dalam pembelajaran IPS tidak dapat menggunakan alat-alat konkrit yang dapat dimanipulasi (di otak-atik) siswa, sehingga mereka pasif dalam belajar. (3) dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak dapat dijadikan tolak ukur kecerdasan siswa, berbeda dengan pelajaran eksak seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika. (4) pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak menjamin masa depan siswa kecuali pelajaran yang bersifat eksak. Beberapa asumsi tersebutlah yang mengurangi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengakibatkan prestasi belajar siswa relatif rendah. Hal tersebut juga tidak terlepas dari beberapa faktor penghambat lainnya, baik itu dari guru, siswa itu sendiri, ataupun dari lingkungan sekitar (Baihaqi et al., 2018).

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan melatih keaktifan, interaksi serta keterampilan sosial siswa yang lainnya dalam proses pembelajaran. Salah satu teknik pembelajaran yang

dapat digunakan adalah model pembelajaran *Talking Chips*. Teknik model pembelajaran *Talking Chips* merupakan pembelajaran yang bersifat kerjasama dalam kelompok, artinya bahwa secara tidak langsung dapat membuat siswa termotivasi, senang dalam mengikuti pembelajaran, tidak jenuh, dan berinteraksi secara aktif dalam kelompok. Artinya ada pertukaran ide antar siswa ke arah suasana yang membangkitkan semangat.

Penggunaan model pembelajaran *Talking Chips* dapat dijadikan suatu solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. model pembelajaran *Talking Chips* adalah salah satu teknik yang masing-masing anggota kelompoknya mendapat kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota kelompok lain (Isjoni, 2009). Model pembelajaran *Talking Chips* mempunyai dua proses yang penting, yaitu proses sosial dan proses dalam penguasaan materi. Proses sosial berperan penting dalam model pembelajaran *Talking Chips* yang menuntut siswa untuk dapat bekerjasama dalam kelompoknya, sehingga para siswa dapat membangun pengetahuan mereka di dalam suatu bingkai sosial yaitu pada kelompoknya. Para siswa belajar untuk berdiskusi, meringkas, memperjelas suatu gagasan, dan konsep materi yang mereka pelajari, serta dapat memecahkan masalah-masalah. (Kartila et al., 2016).

## **B. Pembahasan**

Satu dari banyak cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran. Seorang pendidik yang berhasil adalah pendidik yang mempunyai kemampuan untuk mengelola bahan ajar, serta kemampuan untuk memilih pendekatan, strategi, model, metode, media dan sumber belajar. media dan sumber ajar. Seorang pendidik yang baik dapat mencapai hasil yang optimal dengan memilih metode dan model pembelajaran yang tepat.

Belajar dalam proses pendidikan di sekolah adalah hal yang utama menjadi kegiatan yang paling penting dimana pembelajaran melibatkan proses interaksi antara guru dan siswa. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan juga tergantung pada seberapa efektif dan efisien pembelajaran itu.

Perubahan pendidikan dalam konteks global berimbas pula pada pendidikan di Indonesia. Tujuan akhir pendidikan di Indonesia pun berubah sesuai dengan tuntutan zaman tersebut. Perubahan tujuan akhir pendidikan di Indonesia ini pun diwadahi dengan

diberlakukannya kurikulum baru. Kurikulum baru tersebut dikenal dengan istilah kurikulum 2013.

Pemberlakuan Kurikulum 2013 menuntut diaplikasikannya sejumlah pendekatan pembelajaran yang dipandang mampu digunakan untuk membentuk kemampuan siswa, meningkatkan keterampilan, dan sekaligus membangun sikap siswa. Salah satu pendekatan tersebut adalah pendekatan pembelajaran integratif. Pendekatan belajar ini awalnya hanya diterapkan pada pembelajaran di kelas awal sekolah dasar. Namun seiring dengan semakin diyakininya pendekatan ini dalam membentuk berbagai kompetensi para siswa, pendekatan pembelajaran integratif harus diterapkan pada seluruh jenjang kelas di sekolah dasar. Perlu ditekankan bahwa esensi kurikulum 2013 adalah penyederhanaan dan tematik integratif. (Asih, 2014)

Berdasarkan masalah yang ditemukan, perlu pencarian solusi untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti menawarkan solusi yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Chips* karena model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang inovatif dan aktif untuk tipe pembelajaran kooperatif yang didalamnya dapat melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan sosialnya secara merata (Ainiyah, 2019).

### **1. Model Pembelajaran *Talking Chips***

Model pembelajaran *Talking Chips* merupakan salah satu teknik dalam model pembelajaran kooperatif. Teknik belajar mengajar kancing gemerincing dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. *Talking* adalah sebuah kata yang diambil dari bahasa Inggris yang berarti berbicara, sedangkan *chips* yang berarti kartu. Jadi arti *talking chips* adalah kartu untuk berbicara. Sedangkan *talking chips* dalam pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang, masing-masing anggota kelompok membawa sejumlah kartu yang berfungsi untuk menandai apabila mereka telah berpendapat dengan memasukkan kartu tersebut ke atas meja. (Dr. Vladimir, 1967)

Model pembelajaran *talking chips* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang masing-masing anggota kelompoknya mendapat kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota yang lain (Lie, 2008). Menurut Huda (2012), tujuan model pembelajaran *Talking Chips* adalah

mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mewarnai kerja kelompok. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ada. Oleh karena itu, melalui model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan sosialnya yaitu keterampilan berpendapat, menghargai pendapat teman, bekerja sama dalam kelompok dan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Tujuan dari model pembelajaran *Talking Chips* menurut Huda (2012) adalah untuk mengatasi hambatan pemerataan kesempatan yang sering mencirikan kerjasama tim. Kebanyakan dalam suatu kelompok, seringkali ada salah satu siswa atau anggota dalam kelompok yang terlalu dominan dan banyak bicara, sehingga anak yang pasif hanya bisa mengalah begitu saja pada siswa yang dominan. (Widyaningrum & Prihastari, 2018)

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Talking Chips*

Menurut Huda (2012) metode implementasi model pembelajaran *Talking Chips* yaitu:

- a. Guru menyiapkan satu kotak kecil dengan kancing (atau benda kecil lainnya).
- b. Sebelum memulai tugas, setiap anggota dari setiap kelompok diberikan 2 atau 3 buah kancing (jumlah kancing tergantung tingkat kesulitan tugas yang diberikan).
- c. Setiap kali anggota berhenti berbicara atau mengeluarkan pendapat, dia harus meletakkan salah satu kancingnya di tengah-tengah meja kelompok.
- d. ketika seorang siswa kehabisan kancing, mereka tidak dapat lagi berbicara sampai semua teman sekelasnya menggunakan kancing mereka..
- e. Jika semua kancing telah digunakan tetapi tugas yang diberikan belum selesai, kelompok dapat setuju untuk membagikan ulang kancing dan mengulangi prosesnya lagi. (Ansori, 2015).

## 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Talking Chips*

Kelebihan model pembelajaran *Talking Chips* adalah; 1) dengan kartu yang dipegang dapat meningkatkan motivasi keberanian, mental dan percaya diri karena harus berbicara atau menjawab, 2) setiap anggota memiliki hak yang sama karena membawa jumlah kartu yang sama, 3) masing-masing anggota lebih bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya, 4) siswa mendapatkan kepastian berbicara. Adapun kelemahan model

pembelajaran *Talking Chips* adalah; 1) memerlukan waktu relatif lama untuk mempersiapkan kelas dan kelompok, 2) guru dituntut mengawasi dan memonitor keaktifan siswa terutama jika jumlah siswa cukup banyak, 3) guru harus berperan aktif sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. (Sumardi, 2021)

Adapun kekurangan ketika menggunakan model ini adalah pada saat perencanaan, peneliti sulit menentukan pembagian kelompok siswa. Peneliti juga harus adil dalam pembagian kelompok agar tidak ada kelompok yang beranggotakan siswa yang pandai semua dan kelompok yang beranggotakan siswa kurang pandai semua serta adil membagi kelompok antara siswa laki-laki dan perempuan. Pada tahap pelaksanaan siswa masih tidak mengerti dengan tahapan model tipe Kancing Gemerincing. Siswa masih bingung karena pembelajaran terlalu terarah dan harus sesuai dengan tahapan-tahapan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun oleh peneliti. (Risharni, 2019)

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Kancing Gemerincing dari sumber yang berbeda adalah dapat meningkatkan tanggung jawab dan hambatan pemerataan terhadap suatu diskusi kelompok sehingga siswa yang pasif tidak lagi bergantung dengan siswa yang lebih aktif. Berdasarkan kelebihan di atas membuktikan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan pada 2 siklus 4 pertemuan ini berhasil dilakukan oleh peneliti. Setelah siswa mengikuti pembelajaran selama 2 siklus 4 pertemuan, semangat kerjasama mereka terlihat ketika mereka melakukan kegiatan berdiskusi dengan menggunakan strategi pembelajaran Kancing Gemerincing. Siswa lebih mampu menemukan konsep setelah adanya media pendukung yaitu gambar. Meskipun pada awalnya siswa belum terbiasa dengan model Kancing Gemerincing ini, dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan metode ceramah. Siswa terlihat bingung dengan tahap-tahapan model Kancing Gemerincing, namun dengan bimbingan guru maka siswa menjadi terbiasa dengan tahapan-tahapan itu.

#### **4. Penelitian yang berkaitan**

Penulis mengambil satu contoh penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Chips* pada Subtema Indahny Keragaman Budaya Negeriku terhadap Keterampilan Berpikir Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang dilakukan di SDN Bluru Kidul 2 Sidoarjo. dimana Aktivitas siswa

diukur menggunakan lembar observasi untuk mengetahui sikap siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* maupun pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Hasil penilaian aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran tipe *talking chips* memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,41% dan pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,29%. Sedangkan untuk hasil respon siswa dengan penggunaan model pembelajaran tipe *talking chips* memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,57. Hal ini didukung dengan teori Sukmadinata (2004) yang mengatakan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *talking chips* dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa pada kelas IV Sekolah Dasar (SD) (Ria Rorik Rumita1, Rosyidah Umami Octavia2, 2021).

### C. Kesimpulan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan kepada siswa kemampuan untuk mengenali fenomena alam dan sosial yang terdapat di lingkungan, dari lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh. Tentang tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar yaitu agar siswa dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, minat, bakat dan lingkungannya serta siap menghadapi segala perubahan dan tantangan di masa depan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berguna bagi siswa sebagai bagian dari masyarakat yang menghadapi tantangan dan masalah sosial saat ini. Karena Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat bermanfaat, maka guru harus mempersiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa dengan baik.

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali menemui berbagai kendala dan kendala tersebut dapat diatasi dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang bernama *Talking Chips*. Model pembelajaran *Talking Chips* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang masing-masing anggota kelompoknya mendapat kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota yang lain. Langkah-langkah model pembelajaran *Talking Chips*: 1) Guru menyiapkan satu kotak kecil dengan kancing (atau benda kecil

lainnya). 2) Sebelum memulai tugas, setiap anggota dari setiap kelompok diberikan 2 atau 3 buah kancing (jumlah kancing tergantung tingkat kesulitan tugas yang diberikan). 3) Setiap kali anggota berhenti berbicara atau mengeluarkan pendapat, dia harus meletakkan salah satu kancingnya di tengah-tengah meja kelompok. 4) ketika seorang siswa kehabisan kancing, mereka tidak dapat lagi berbicara sampai semua teman sekelasnya menggunakan kancing mereka. 5) Jika semua kancing telah digunakan tetapi tugas yang diberikan belum selesai, kelompok dapat setuju untuk membagikan ulang kancing dan mengulangi prosesnya lagi.

Kelebihan dari model pembelajaran *Talking Chips* salah satunya yaitu dengan kartu yang dipegang dapat meningkatkan motivasi keberanian, mental dan percaya diri karena harus berbicara atau menjawab. Adapun kelemahan salah satu kekurangan model pembelajaran *Talking Chips* adalah; 1) memerlukan waktu relatif lama untuk mempersiapkan kelas dan kelompok. Salah satu hasil penelitian mengatakan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran *Talking Chips* dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa pada kelas IV Sekolah Dasar (SD).

#### **Daftar Pustaka**

1. Ainiyah, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(1), 868–874. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n1.p868-874>
2. Ansori. (2015). Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing Pada Pembelajaran Alat-Alat Optik (Mata dan Kamera). *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
3. Asih, F. M. (2014). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Ips Di. *Jurnal Pendidikan Ekonomi IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 48–61. <http://e-journal.ikip-veteran.ac.id/index.php/EKONOMI/>
4. Baihaqi, M. R., Ristono, W. S., Abdul, D., & Lidinillah, M. (2018). Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SD pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 47–58.

5. Dewi, Y. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Chips Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Di Sma Saraswati Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v10i1.20050>
6. Dr. Vladimir, V. F. (1967). Model Pembelajaran Kooperatif Talking Chips. *Gastronomia Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
7. Fajrin, O. A. (2018). Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 85–91. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2353>
8. Lidia, W., Hairunisyah, N., & Sukwatus Sujai, I. (2018). Pengaruh Model Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(2), 81–87. <https://doi.org/10.17977/um022v3i22018p081>
9. Rahmaniah, A. (2013). Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Pendidikan Dasar. *Madrakah*, 5(1), 94–112. <https://doi.org/10.18860/jt.v0i0.2236>
10. Ria Rorik Rumital, Rosyidah Umami Octavia, G. K. D. (2021). Pengaruh Tipe Talking Chips Pada Tema 7 Subtema 2 Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary*, 2(1), 28–34.
11. Risharni, D. (2019). Penerapan Model Tipe Kancing Gemerincing Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Materi Sumber Daya Alam. *Jurnal Petik*, 5(1), 55–62. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.491>
12. Sumardi, S. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Sebagai Strategi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 81. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i1.1202>
13. Widyaningrum, R., & Prihastari, E. B. (2018). Implementasi model pembelajaran talking chips disertai media fotonovela untuk meningkatkan sikap peduli lingkungan dan kemampuan menyampaikan pendapat mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2033>

\*\*\*\*\*



**CHAPTER 19**  
**MODEL PEMBELAJARAN *THINKING ACTIVELY IN A***  
***SOCIAL CONTEXT* DALAM PEMBELAJARAN ILMU**  
**PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN**  
**KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Arniaty Syarifuddin*  
*UPTD Sekolah Dasar (SD)Negeri 4 Barru*

**A. Pendahuluan**

Sampai saat ini, mayoritas proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dasar di satu sisi masih didominasi oleh peran guru yang berdampak negatif pada sisi yang lain, yaitu kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi itu salah satunya disebabkan oleh kurang variatifnya metode yang digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini juga terjadi pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sesungguhnya memiliki tujuan utama, yaitu menanamkan kesadaran akan posisi individu, baik dalam kapasitasnya sebagai pribadi maupun sebagai anggota komunitas. Pembelajaran ini bersifat strategis. Artinya, keberhasilan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) akan mengantarkan siswa pada situasi sadar budaya. Siswa diharapkan memiliki kesadaran bahwa dirinya tidak bisa hidup terpisah dari jaringan kehidupan sosial budaya yang lebih luas.(Murnasih, 2013)

Selain itu, muncul anggapan dari siswa tentang mata pelajaran ini sebagai pelajaran yang monoton dan membosankan serta bersifat hafalan. Adanya anggapan tersebut sepertinya sudah menjadi satu hal yang berurat berakar dalam mempersepsi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Anggapan ini niscaya ada sebab-musababnya. Pembelajaran yang “hanya” dilaksanakan dengan metode ceramah yang “berkualitas buruk,” niscaya hanya akan semakin membuat pelajaran ini tidak menarik. Permasalahan lain yang tidak kalah pentingnya adalah proses berlangsungnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD) cenderung hanya sebatas bersifat tekstual, yakni sebatas pada hal-hal yang sudah dituliskan dalam buku-buku pelajaran yang selama ini telah disediakan, dan kurang kontekstual. Potensi lingkungan setempat, khususnya budaya lokal, belum dimanfaatkan guru secara optimal dalam proses pembelajaran. Pembelajaran lebih

mengutamakan pengembangan aspek intelektual dengan buku teks pegangan guru menjadi sumber belajar utama. (Murnasih, 2013)

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada Permendikbud No 54 Tahun 2013 menyatakan bahwa lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dapat digunakan sebagai bekal untuk mengatasi tantangan eksternal. Keterampilan yang harus dimiliki siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah memiliki kemampuan berpikir dan tindakan yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri. Keterampilan berpikir diperlukan oleh setiap orang untuk berhasil dalam kehidupannya. Slavin (2011) menyatakan bahwa implikasi dari teori Piaget bahwa pembelajaran dipusatkan pada proses berpikir atau proses mental, bukan sekedar pada hasilnya.

Menurut Brookhart (2010) kemampuan *higher order thinking* merupakan kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki untuk kemudian dikembangkan dalam pembelajaran melalui berpikir kritis dalam pemecahan masalah. Sedangkan, Forster (2004) menjelaskan tentang konsep *higher order thinking* merupakan suatu proses berpikir yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat ditumbuhkan dengan mengarahkan siswa untuk terlibat aktif dalam aktivitas sosial. Aktivitas sosial sebagai salah satu jenis aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Aktivitas sosial yang dilakukan secara berkesinambungan akan menumbuhkan keterampilan sosial (*social skills*) yang penting dimiliki oleh siswa. (Wardhani, 2018)

Welsh *et al.*, (2001) menjelaskan bahwa hasil penelitian mengenai hubungan antara keterampilan sosial dan kemampuan akademik dari masa ke masa secara konsisten menunjukkan bahwa kedua faktor tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa siswa dengan keterampilan sosial yang baik akan memiliki kemampuan akademik yang baik pula. (Wardhani, 2018)

Gardner (2003) menjelaskan bahwa di dalam diri manusia terdapat berbagai kecerdasan yang dinamakan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*). Guru harus membuat strategi untuk memfasilitasi siswa dengan kemampuan yang berbeda agar aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang baik dapat mudah diwujudkan dalam situasi dan kondisi belajar yang menuntun siswa

untuk berpikir fleksibel dan terbuka tanpa ada rasa takut dan malu. Lingkungan belajar yang dibentuk harus memfasilitasi terjadinya diskusi, mendorong siswa untuk mengungkapkan pendapat dan ide atau gagasannya yang kreatif dan kritis, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Situasi belajar yang demikian dapat terwujud melalui model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) dipadukan dengan penggunaan *iMindMap*. (Masita et al., 2016)

Dalam konteks pembelajaran, model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana mengajar yang memperlihatkan pola pembelajaran tertentu (Trianto, 2009). Critical Thinking adalah model pembelajaran yang mengkonsentrasikan kegiatan pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman, melalui dialog secara mendalam dan berpikir kritis (Arhana, 2007).

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC)**

Hakikat model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) pada pengembangan kurikulum berbasis *thinking* dan *problem solving* bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah:

- a. Thinking dalam konteks model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) berpikir merupakan sesuatu yang tidak statis. Melalui kegiatan berpikir pula seorang anak akan tumbuh dan berkembang menjadi seorang manusia.
- b. *Actively* Sifat ini menumbuhkan perasaan dan kemauan siswa untuk belajar dan melihat tujuan dari kegiatan belajar yang dilakukan.
- c. *Social* Elemen ini merupakan rangkuman terhadap unsur-unsur penting dalam kehidupan sosial, yaitu interaksi (*interaction*), membagi (*sharing*), dan kerja sama (*cooperation*).
- d. *Context* bisa diartikan kelas, tidak hanya dalam batasan ruang, tetapi juga kumpulan individu, karakter kelas/kelompok dan situasi atau kebutuhan khusus dan khas pada kelas itu. Konteks harus mengandung tiga unsur pokok, yaitu mempunyai relevansi dengan kebutuhan dan pengalaman siswa (*relevant*), berhubungan dengan realita kehidupan siswa (*linked with real life*), dan memiliki makna kultural (*culturally*)

meaningful). Pembelajaran yang membangun kemampuan berpikir harus berakar dan bersumber dari pengalaman dan konteks sosial di mana siswa hidup. (Murnasih, 2013)

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC)

Beberapa langkah dalam model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) dengan metode problem solving (Wallace & Bentley, 2001):

### a. *Gather and Organize*:

Elemen penting pada tahap ini adalah mengorganisasikan pengetahuan yang dimiliki siswa sebelum membahas materi baru. Guru bisa menugasi siswa untuk membuat peta konsep, diagram, atau bagan yang terkait dengan pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari. Aktivitas ini akan membantu siswa untuk mengingat kembali materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap ini hal yang bisa dilakukan guru adalah:

- 1) Menentukan atau memilih materi, kajian, obyek, gagasan atau pendapat yang ingin dipelajari
- 2) Mengidentifikasi kekurangan-kekurangan, kesalahan, atau miskonsepsi
- 3) Memperlihatkan hubungan antaride
- 4) Memperluas gagasan/ide

### b. *Identify*

Untuk memfokuskan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, guru perlu menyampaikan petunjuk dan tujuan kegiatan pembelajaran. Guru juga bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih topik yang akan dipelajari. Langkah yang bisa dilakukan guru pada tahap ini adalah:

- 1) Memperjelas langkah kegiatan belajar
- 2) Menanyakan kepada siswa untuk menjelaskan langkah dengan bahasa sendiri
- 3) Menentukan tujuan langkah tersebut
- 4) Mengidentifikasi kemungkinan masalah
- 5) Menunjukkan bagaimana langkah itu sebagai bagian dari keseluruhan proses pembelajaran
- 6) Mendiskusikan apa yang ingin diketahui siswa Tujuan tahap ini adalah memfokuskan perhatian pada kegiatan

siswa dalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efisien.

*c. Generate*

Pada tahap ini, anak-anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan kreativitasnya dalam berbagai kegiatan dan membuat keputusan sendiri. Peran guru hanyalah sebagai fasilitator yang mengawasi aktivitas mereka. Langkah yang bisa dilakukan adalah:

- 1) Menanyakan ide siswa
- 2) Mendorong semua siswa memberikan ide
- 3) Memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya
- 4) Mendiskusikan jalan keluar Tujuan tahap ini adalah mengembangkan kepercayaan siswa, melibatkan peran siswa), mengembangkan kreativitas berpikir siswa, dan mengembangkan kemandirian dalam belajar.

*d. Decide*

Setelah melakukan eksplorasi kreatif, siswa kemudian diajak untuk berpikir logis dan memutuskan ide yang bisa diwujudkan. Tahap ini masih memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih ide secara kreatif, tetapi difokuskan pada pengambilan keputusan untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini, siswa terdorong untuk:

- 1) Memilih ide yang terpenting
- 2) Mendiskusikan rencana tindakan dari ide yang dipilih
- 3) Mendiskusikan konsekuensi ide
- 4) Mengelompokkan perbedaan pendapat secara individu maupun kelompok
- 5) Membuat daftar perlengkapan yang diperlukan untuk mewujudkan ide
- 6) Mengestimasi waktu yang dibutuhkan Tujuan tahap ini adalah memfungsikan keunggulan kemampuan berpikir setiap siswa, membangun motivasi dan kepercayaan siswa, memperjelas proses pembelajaran, melihat kekuatan kesalahan konsep, mempertajam kemampuan melihat konsekuensi atas pilihan ide yang telah dibuat, dan mengarahkan siswa untuk membuat keputusan. (Murnasih, 2013)

*e. Implement*

Pada tahap ini, aktivitas belajar digerakkan oleh kekuatan kalimat *let's do it!*. Siswa mengerjakan tugas dengan metode yang bervariasi. Tahap ini dimaksudkan untuk

mengembangkan keterampilan yang sudah ada melalui latihan-latihan. Tujuan tahap ini adalah mengembangkan fleksibilitas, menggunakan berbagai perbedaan gaya pembelajaran, mengembangkan kreativitas, dan memperlihatkan berbagai respon siswa.

f. *Evaluate*

Tujuan tahap ini adalah untuk mengembangkan sebuah pendekatan pembelajaran untuk membantu siswa belajar lebih baik, mengembangkan alat penilaian (*self assessment*), mengetahui kesalahan-kesalahan, dan mengembangkan langkah-langkah perbaikan pada kegiatan pembelajaran selanjutnya.

g. *Communicate*

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah let's share what we have learned! Langkah-langkah komunikasi bisa ditempuh dengan cara:

- 1) Menyiapkan siswa yang berperan sebagai audience
- 2) Menyampaikan hasil karya siswa
- 3) Menggunakan berbagai macam cara dalam menyampaikan hasil
- 4) Mendorong perbedaan gaya belajar Tujuan tahap ini adalah meningkatkan/menumbuhkan kepercayaan diri siswa, mengembangkan kekuatan individu, membentuk keterampilan sosial siswa dan mendorong interaksi sosial dalam kelas.

h. *Learn from experience*

Beberapa kegiatan penting yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- 1) Merefleksi proses pemecahan masalah
- 2) Membandingkan dengan penampilan sebelumnya
- 3) Melihat penggunaannya dalam konteks yang berbeda
- 4) Merefleksi pengetahuan, nilai, dan sikap yang telah dipelajari
- 5) Mengidentifikasi keterampilan yang akan digunakan Tujuan tahap ini adalah menguraikan apa yang telah dipelajari, menetapkan kembali keterampilan mana yang harus diulang, membangun dan membentuk kemandirian dalam pembelajaran, serta mengembangkan kepercayaan dan harga diri siswa (Murnasih, 2013)

Berdasarkan uraian di atas, berikut ini langkah-langkah yang bisa ditempuh guru untuk membantu siswa belajar dengan model TASC adalah:

- a. Membuat peta konsep (*make concept maps*) Peta konsep bisa diwujudkan dalam bentuk bagan yang menunjukkan hubungan hubungan tentang sesuatu hal.
- b. Menyamakan pemahaman (*negotiate meaning*) Hal ini dilakukan dengan cara memberi waktu diskusi, mengungkapkan pemahamannya dengan bahasa sendiri, dan menjelaskan pada teman-temannya.
- c. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami (*use extended language*) Penggunaan bahasa yang lebih mudah dipahami dengan cara mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari sebagai teknik untuk menjelaskan kata atau konsep yang abstrak, dan memberi contoh dengan ilustrasi yang menarik.
- d. Menghubungkan pengalaman belajar baru dengan pengalaman yang sudah ada (*link all new learning with previous learning*) Seorang guru harus memperhatikan pengalaman belajar dan pengetahuan anak sebelumnya dan meletakkan konteksnya ke dalam isu-isu atau permasalahan yang dialami dan diketahui dalam kehidupan nyata.

Agar model pembelajaran Deep Dialogue dan Critical Thinking dapat diimplementasikan dalam pembelajaran kehidupan sehari-hari, perlu diperhatikan aspek-aspek sebagai berikut: (Hafriani, 2013)

- a. Keterbukaan
- b. Berpikir jujur dan penuh kepercayaan
- c. Kerjasama
- d. Menjunjung nilai-nilai moral
- e. Saling mengakui keunggulan
- f. Membangun empati

Supaya dalam proses model pembelajaran Deep Dialogue dan Critical Thinking berjalan dengan tepat dan benar, Maka perlu memperhatikan Fase-fase pembelajarannya. Fase-fase model pembelajaran Deep Dialogue dan Critical Thinking menurut Untari sebagai berikut

- a. FASE I Menyampaikan Tujuan Pembelajaran. Guru mengajak berdoa, menyampaikan tujuan pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang akan dicapai
- b. FASE II Membangun Komunitas Guru memberikan simulasi senam otak (permainan game) sesuai dengan materi yang akan dibelajarkan
- c. FASE III Kegiatan Inti Penemuan Konsep dengan Diskusi. Guru mengajukan pertanyaan kompleks terkait materi yang

dibelajarkan untuk mendorong siswa membuat definisi, selanjutnya guru mendorong siswa untuk memahami, mengidentifikasi, menganalisis, Diskusi memecahkan masalah, mempresentasikan melalui diskusi dengan kelompoknya.

- d. FASE IV Refleksi Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide yang ada dipikirkannya, perasaan, pengalaman dan temuannya.
- e. FASE V Evaluasi Guru melakukan evaluasi, menyimpulkan hasil belajar siswa.

## 2. Kelebihan Model Pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC)

Kelebihan dari strategi pembelajaran selama penelitian yaitu model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) dipadu *iMindMap* melatih keterampilan berpikir kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dengan memberikan berbagai alternatif jawaban, sehingga hasil belajar siswa menjadi maksimal dan siswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan Asmara (2015) yang menyatakan bahwa RPP yang dikembangkan menggunakan model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dan meningkatkan hasil belajar siswa. (Masita et al., 2016)

Pembelajaran model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) dipadu *iMindMap* berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa karena penggunaan teknik *mind map* menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Penggunaan warna dan gambar membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan meningkatkan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan kombinasi kata, warna, dan gambar pada *iMindMap* memungkinkan pemrosesan informasi secara visual dan verbal sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan retensi (Sousa, 2012).

Model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) dipadu *iMindMap* meningkatkan keterampilan akademik dengan menekankan pada melatih berpikir kreatif dan berpikir kritis pada setiap tahapannya. Berpikir kreatif termasuk dalam keterampilan berpikir kognitif tingkat tinggi sehingga dengan melatih kemampuan berpikir tinggi maka kemampuan kognitif C1 sampai C6 menurut Taksonomi Bloom akan terlatih.



Menurut Taksonomi Bloom untuk dapat mencapai C6 atau mencipta dibutuhkan kemampuan menganalisis dan sintesis.

### 3. Kekurangannya Model Pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC)

Selain kelebihan model Pembelajaran TASC juga memiliki kekurangan yaitu:

- a. Butuh waktu dan adaptasi bagi siswa yang tingkat kemampuannya rendah.
- b. Bagi guru yang kurang kreatif akan mengalami kesulitan karena belum terbiasa mengkolaborasi dengan metode yang digunakan sebelumnya.
- c. Siswa yang pasif atau tidak percaya diri akan merasa semakin minder, merasa paling bodoh.
- d. Sulit diterima karena banyaknya keberagaman membuat guru dan siswa beradu keintelektualan.

### C. Kesimpulan

Pendekatan tematik integratif yang diberlakukan dalam Kurikulum 2013 berdampak pada pengurangan jumlah kompetensi dasar dan penambahan jam belajar. Hal inilah yang memberikan peluang dan keleluasaan waktu bagi guru Sekolah Dasar (SD) untuk mengembangkan proses pembelajaran yang berorientasi siswa aktif. model pembelajaran *Thinking Actively in a Social Context* (TASC) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bisa mengaktifkan siswa Sekolah Dasar (SD). Beberapa alasan yang mendasari pemilihan strategi ini adalah:

1. Semua anak mampu berpikir, akan tetapi kemampuannya tersebut seyogyanya dikembangkan dalam berbagai kegiatan yang sesuai, salah satunya dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga akan membentuknya menjadi siswa yang kreatif
2. Guru atau pendidik perlu melibatkan semua siswa dalam kegiatan yang memfasilitasi mereka untuk berpikir dan memecahkan masalah.
3. Anak-anak mampu menjadi “guru” yang baik bagi teman sebayanya karena mereka semua adalah makhluk sosial yang memiliki cara untuk berkomunikasi dengan sesamanya.

### Daftar Pustaka

1. Aryana, I. B. P. (2007). “Pengembangan Peta Pikiran Untuk Peningkatan Kecakapan Berpikir Kreatif Siswa”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Undhiksha*, No. 3. Ibrahim, M.

- (2002).
2. Global Dialogue Institute, (2001). Model Deep Dialogue/Critical Thinking as Instructional Approach. Disajikan pada TOT Pendidikan Anak Seutuhnya di Malang 1-11 Juli 2001
  3. Hafriani, Novi. Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Deep Dialogue/Critical Thinking untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia* : Tidak dipublikasikan, 2013
  4. Hafriani, Novi..Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Deep Dialogue/Critical Thinking untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia* : Tidak dipublikasikan, 2013
  5. Masita, P. N., Mahanal, S., & Suwono, H. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi TASC Dipadu Imindmap. *Jurnal Pendidikan*, 1, 1540–1543.
  6. Pargito. (2000). “Pembelajaran IPS dengan Model Pengalaman Belajar di SD Daerah Pedesaan Tertinggal (IDT)”. *Tesis S2 PS PIPS UPI*, Bandung.
  7. Samion, A.R. (2002). ”Pengembangan Kreativitas Mengajar Guru dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”. *Disertasi S3 PS PIPS SPs UPI*, Bandung
  8. Sekar Purbarini Kawuryan. (2009). “Pemanfaatan Potensi Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS di SD”. *Tesis S2 PIPS UNY*, Yogyakarta.
  9. Trianto, M. Pd. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kharisma Putra Utama, 2009
  10. Wardhani, I. Y. (2018). Pembelajaran Thinking Actively In Social Context Untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Order Thinking Siswa SMA. *Journal Of Biology Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21043/job.e.v1i1.3532>

\*\*\*\*\*

**CHAPTER 20**  
**MODEL PEMBELAJARAN *SMALL GROUP DISCUSSION***  
**(SGD) DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN**  
**SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN KURIKULUM MERDEKA**  
**DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Fahmid HR*  
*SD Negeri 6 Kulambang*

**A. Pendahuluan**

Kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih tetap merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional, karena pendidikan pada hakekatnya adalah usaha membudayakan manusia atau memanusiakan manusia, dan proses belajar mengajar terjadi manakala adanya interaksi antara pendidik dengan siswa atau sesama siswa.

Salah satu upaya pemerintah untuk membentuk generasi yang cerdas dan kreatif sebagai pondasi kehidupan modern seperti saat ini yaitu dengan merevisi kurikulum pembelajaran dari masa ke masa sesuai kebutuhan dan perkembangan yang ada. Kurikulum merupakan seperangkat pedoman dan aturan mengenai pengajaran yang dilakukan meliputi tujuan yang akan dicapai, isi materi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2011).

Pengembangan kurikulum ini berlandaskan pada beberapa faktor seperti filosofi, sosial budaya, agama, teknologi dan seni, serta kebutuhan maupun perkembangan masyarakat. Kurikulum terbaru yang digunakan pada pendidikan di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Sunarti dan Rahmawati (2013), menjelaskan bahwa kurikulum 2013 menekankan siswa dapat berpikir kritis, kreatif dan mandiri dalam menemukan materi pembelajarannya sendiri. Oleh karena itu, kurikulum 2013 membaurkan 3 konsep penting untuk keseimbangan hasil belajar siswa berupa kognitif, afektif dan psikomotor. Sehingga siswa dituntut memiliki sikap dan keterampilan yang baik, tidak hanya dari segi pengetahuannya saja. Kemampuan kognitif menjadi perhatian utama dalam penelitian ini, karena berhubungan dengan kegiatan berpikir dan intelektual, sehingga kemampuan kognitif ditentukan dari kemampuan berpikir.

Salah satu faktor untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran adalah penerapan model pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat menerapkan siswa berperan aktif, tidak hanya sebagai pendengar melainkan juga dapat menemukan sendiri jawaban suatu permasalahan dalam pembelajaran melalui proses berpikir, mencari, mengolah, menguraikan, menggabungkan, menyimpulkan hingga menyelesaikan permasalahan itu sendiri adalah model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD).

Model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok kecil antara 4 sampai 6 orang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan cara dimana setiap anggota kelompok siswa mendapat satu permasalahan tentang suatu materi bahasan untuk dibahas dan dipecahkan bersama (Hardiansyah, 2014).

Seiring berjalannya waktu dunia pendidikan terus mengalami perubahan karena ketidak stabilan dalam dunia pendidikan seperti halnya pada situasi saat ini dengan adanya virus *covid-19* yang melanda pada saat ini proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak berjalan secara maksimal. Pada saat corona sekitar 1,7 miliar siswa melakukan pembelajaran secara daring akibatnya banyak siswa mengalami kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa untuk bekerjasama secara aktif ketika proses pembelajaran terjadi. Dari adanya masalah tersebut pemerintah selalu mengupayakan untuk memperbaiki sistem pendidikan Indonesia saat ini diantaranya membuat menyempurnakan kurikulum 2013. Kurikulum tersebut adalah kurikulum merdeka (Andriani, 2021).

Merdeka Belajar! merupakan slogan pendidikan yang saat ini sedang digegerkan oleh Mendikbud. Prinsip merdeka belajar diharapkan dapat mempercepat proses reformasi pendidikan di Indonesia yang selama ini dianggap perlahan layu. Mendikbud bahkan menggagas istilah deregulasi pendidikan karena regulasi pendidikan selama ini dinilai menghambat proses pencapaian reformasi pendidikan bermuara pada kualitas dan mutu pendidikan di Indonesia. Dalam situasi seperti saat ini yaitu adanya Pandemi COVID-19 yang berimbas pada kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi pembelajaran secara mandiri oleh siswa yang dilakukan di rumah saja (Fahrina, dkk 2020). Situasi saat ini mengalami peningkatan dalam perkembangan industri karena dengan kondisi

siswa belajar di rumah maka transformasi pendidikan menjadi berkembang melalui peningkatan teknologi.

Perkembangan industri 4.0 menjadikan ilmu pengetahuan mengalami transformasi yang pesat di segala bidang termasuk bidang pendidikan. Digitalisasi pendidikan merupakan potensi pembelajaran secara optimal dapat dilakukan melalui kurikulum. Seiring berjalannya waktu pendidikan pun semakin berkembang dan beberapa kali telah mengalami perubahan kurikulum. Pada saat ini di Indonesia menggunakan kurikulum 2013, siswa dilatih untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pembelajaran kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar disajikan dalam bentuk pendekatan tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Sutirjo dan Mamik (2004) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung agar dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dipelajarinya..

Adanya kurikulum baru menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Guru memiliki peranan penting untuk membuat sebuah perubahan pada pembelajaran dengan menggunakan kurikulum baru. Guru memiliki tugas untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif bermakna dan bermutu. Guru adalah jantung dari pendidikan oleh karenanya sebaik apapun kebijakan yang telah dibuat namun tidak bisa menguasai kompetensi dan pola pikir untuk kearah yang lebih baik maka kurikulum itu bukan menjadi sarana perubahan pendidikan yang lebih berkualitas (Suhandi, 2022).

IPS merupakan suatu mata pelajaran yang diberikan di jenjang pendidikan sekolah dasar dan jenjang pendidikan menengah. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah mata pelajaran yang terintegrasi pada mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membelajarkan siswa tentang interaksi manusia dengan lingkungannya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi warga

negara Indonesia yang berakhlak mulia cerdas dan bertanggung jawab. Proses pembelajaran dan penilaian dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) perlu memperhatikan tidak hanya pada dampak instruksional pada aspek pengembangan afektif dan psikomotorik tetapi pembelajaran dan pengelolaan kelas harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna untuk mengembangkan kehidupan dan perilakunya. Dengan demikian, pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri memiliki tujuan sebagai mata pelajaran yang mengajarkan kepada siswa bagaimana menjadi warga Negara yang baik serta mampu menyesuaikan diri di berbagai lingkungan sehingga menjadi individu yang memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ditujukan untuk memberikan wawasan dan keterampilan para siswa agar mampu beradaptasi, bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus, dapat menyesuaikan dengan perkembangan dalam era globalisasi serta peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada dasarnya mengarah bagaimana mempelajari, menelaah dan mengkaji sistem kehidupan manusia.

Bagi siswa untuk mencapai tujuan yang ditetapkan oleh program, metode dan teknik pengajaran yang berpusat pada siswa harus digunakan. Oleh karena itu guru menggunakan berbagai strategi pembelajaran agar efektif dalam membantu pembelajaran siswa. Salah satu teknik visual yang digunakan dengan tujuan yang telah ditetapkan adalah model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) (Ari Christiani, 2012).

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD)**

Model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ada empat unsur penting dalam model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) yaitu adanya peserta, aturan, upaya belajar setiap kelompok dan tujuan yang akan dicapai.

Model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) adalah cara penyajian pelajaran yang menghadapkan siswa

kepada suatu permasalahan berupa pernyataan atau pertanyaan untuk dibahas dan dipecahkan bersama. Dalam diskusi terdapat interaksi antara individu yang terlibat, saling menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah, menjadikan semua siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) dilakukan dalam kelompok-kelompok yang jumlah anggotanya antara empat sampai enam siswa dalam satu kelompok yang bekerja terlepas dari guru. Pelaksanaannya dimulai dengan guru menyajikan permasalahan secara umum, kemudian masalah tersebut dibagi ke dalam sub masalah yang harus dipecahkan oleh setiap kelompok kecil. Selesai diskusi, perwakilan dari masing-masing kelompok menyajikan hasil diskusi.

Menurut Suryosubroto dalam buku Trianto (2016), “diskusi adalah suatu percakapan ilmiah oleh beberapa orang yang tergabung dalam satu kelompok, untuk saling bertukar pendapat tentang suatu masalah atau bersama-sama mencari pemecahan, mendapatkan jawaban, dan kebenaran dalam suatu masalah”.

Menurut Suryosubroto dalam buku Trianto (2016), bahwa diskusi oleh guru digunakan apabila hendak:

- a. Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada (dimiliki) oleh siswa;
  - b. Memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyalurkan kemampuannya masing-masing;
  - c. Memperoleh umpan balik dari para siswa tentang apakah tujuan yang telah dirumuskan telah tercapai;
  - d. Membantu para siswa belajar berpikir teoritis dan praktis lewat berbagai mata pelajaran dan kegiatan sekolah;
  - e. Membantu para siswa belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-temannya (orang lain);
  - f. Membantu para siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah yang dilihat” baik dari pengalaman sendiri maupun dari pelajaran sekolah;
  - g. Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut.
- 2. Tujuan Model Pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD)**

Tujuan pembelajaran diskusi kelas menurut Tjokrodihardjo (2000) dalam buku Trianto (2016), diskusi digunakan oleh para guru setidaknya 3 (tiga) tujuan pembelajaran yang penting, yaitu: Pertama, meningkatkan cara berpikir siswa dengan jalan membantu siswa membangkitkan pemahaman isi pelajaran.

Kedua, menumbuhkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Ketiga, membantu siswa mempelajari keterampilan komunikasi dan proses berpikir.

Pada dasarnya model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) merupakan suatu pendekatan dalam pemahaman materi pelajaran yang menuntut siswa lebih aktif berdiskusi dan tidak semata-mata mengandalkan guru saja. Salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran seperti yang diuraikan di atas adalah pembelajaran *Small Group Discussion* atau diskusi kelompok kecil. Secara etimologi diskusi memiliki arti yaitu perundingan, bertukar pikiran, dan pembahasan suatu masalah.

### **3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD)**

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Small Group Discussion* menurut Nur Azizah (2017)

- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok kecil antara 4 sampai 6 orang
- 2) Guru memberikan soal Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk masing-masing kelompok sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) & Kompetensi Dasar (KD)
- b. Mintalah siswa untuk mendiskusikan permasalahan tersebut
- c. Mintalah tiap-tiap kelompok untuk menuangkan point-point penting (kata kunci) hasil diskusinya pada selembar kertas
- d. Dari tiap-tiap kelompok, mintalah mereka untuk menunjuk 1-2 juru bicara
- e. Mintalah para juru bicara kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya
- f. Mintalah kelompok lain untuk memberi sanggahan atau pertanyaan
- g. Guru melakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.

Dari pendapat dan penjelasan di atas disimpulkan bahwa model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) dapat meningkatkan kerja sama siswa, kemampuan berpikir siswa, keaktifan siswa, demokrasi dalam kelas, menimbulkan kepekaan sosial, persaingan yang sehat antar tim dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar menjadi kelompok terbaik dan memacu siswa untuk meraih prestasi belajar sebaik mungkin.



#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD)**

Suryosubroto dalam Trianto (2016) mengemukakan keuntungan model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) sebagai berikut:

- a. Melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar
- b. Setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan penguasaan bahan pelajarannya masing-masing.
- c. Dapat menumbuhkan dan mengembangkan cara berpikir dan sikap ilmiah.
- b. Dengan mengajukan dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi diharapkan para siswa akan memperoleh kepercayaan akan kemampuan diri sendiri.
- c. Diskusi dapat menunjang usaha-usaha pengembangan sikap sosial dan sikap demokratis para siswa.

Sedangkan kelemahannya sebagai berikut:

- a. Suatu diskusi dapat diramalkan sebelumnya mengenai bagaimana hasilnya sebab tergantung pada kepemimpinan dan partisipasi anggota-anggotanya
- b. Suatu diskusi memerlukan keterampilan-keterampilan tertentu yang belum pernah dipelajari sebelumnya
- c. Jalannya diskusi dapat dikuasai oleh beberapa siswa yang menonjol.
- b. Tidak semua topic dapat dibuat menjadi pokok diskusi, tetapi hanya yang bersifat problematic saja yang dapat didiskusikan.
- c. Diskusi yang mendalam memerlukan waktu yang banyak.
- d. Apabila suasana diskusi sudah hangat dan siswa sudah berani mengemukakan buah pikiran mereka, maka biasanya sulit mengatasi pokok masalah.
- e. Jumlah siswa yang terlalu besar di dalam kelas akan mempengaruhi kesempatan setiap siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

#### **5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di luar negeri lebih dikenal dengan *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Wesley (Sapriya, 2009) menyatakan bahwa “the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose”. Jadi Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) menurut Wesley lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik.

Pengertian social studies atau Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang lain adalah menurut National Council for Social Studies (NCSS) (Supardi, 2011: 182): *“Social studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provide coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural sciences.”*

Berdasarkan pengertian tersebut, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah merupakan mata pelajaran yang memadukan secara sistematis disiplin-disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, sama seperti serasinya ilmu humaniora, matematika, dan ilmu alam.

Muhammad Numan Somantri (2001) menyatakan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah (dasar dan menengah) merupakan pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk sekolah disajikan terpadu dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan. Keterpaduan berbagai disiplin ilmu ini siswa diharapkan mampu mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Trianto (2010) mengemukakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial.

Sapriya (2009) menyampaikan bahwa materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk jenjang sekolah tersebut lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan siswa itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

Adapun tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ini yaitu untuk membentuk karakter siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab, serta dapat menumbuhkan perilaku berpikir secara kritis dan inkuiri. Melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan seorang warga negara yang baik sehingga dapat memecahkan persoalan-persoalan di lingkungannya

## **6. Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka**

Kurikulum adalah sebuah perangkat rencana serta pengaturan yang berisi mengenai tujuan isis dan bahan ajar sebagai petunjuk dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar. Kurikulum di Indonesia disusun berdasarkan tingkat pendidikan dengan tetap memperhatikan beberapa aspek. Pada pendidikan di sekolah dasar dan menengah harus ada pendidikan agama, Pkn, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), SBK dan muatan lokal (Fitriyah, 2022).

### **a. Kurikulum 2013**

Menurut Sholeh Hidayat (2013) "Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (attitude), keterampilan (skill), dan pengetahuan (knowledge)." Hal ini, juga sejalan dengan amanat UU No. 20 tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam penjelasan pasal 35: kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati." Sejalan pula dengan pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan "mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu."

Mulyasa (2013) mengemukakan pengertian Kurikulum 2013 yaitu sebagai kurikulum berbasis kompetensi yang merupakan suatu konsep kurikulum yang menekankan pada pengembangan karakter dan kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan standar performansi tertentu, sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh siswa, berupa penguasaan terhadap seperangkat kompetensi tertentu.

Dari beberapa pandangan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Kurikulum 2013 merupakan pengembangan kurikulum yang berfokus pada peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).” Kurikulum digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar dan tujuan pendidikan. Bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan, yang mengarah pada pembentukan budi pekerti dan akhlak mulia siswa secara utuh, terpadu, dan seimbang, sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan.

Kurikulum 2013 lebih menekankan pada tahap perkembangan peserta melalui kegiatan yang dapat kreativitas serta karakter yang dimiliki oleh siswa, kurikulum 2013 juga sering disebut kurikulum berbasis karakter.

b. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka belajar diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan kebudayaan (Mendikbud) yaitu Nadiem Anwar Makarim pada hari Senin tanggal 01 Februari 2021. Dalam arahannya, Mendikbud mengatakan Program Sekolah Penggerak ini merupakan katalis untuk mewujudkan visi pendidikan di Indonesia dengan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud,2021).

Sekolah penggerak merupakan sekolah yang mengedepankan pengembangan hasil belajar siswa di mana di dalam sekolah penggerak mengaitkan salah satu tema yakni Profil Pelajar Pancasila. Sesuai dengan namanya, maka dalam sekolah penggerak ini menggunakan kurikulum yang didalamnya mencakup salah satu aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa maupun bernegara (Fauziah, F. F., 2021).

Program sekolah penggerak bertujuan untuk mendorong proses perubahan satuan pendidikan agar dapat meningkatkan

capaian hasil belajar siswa secara holistic baik dari aspek kompetensi kognitif (literasi dan numerasi) maupun non-kognitif (karakter) dalam rangka mewujudkan profil pelajar pancasila.

Dalam penerapan kurikulum sekolah penggerak terdiri dari 5 (lima) intervensi yang saling berkaitan satu sama lain. Intervensi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pendampingan yang bersifat konsultatif dan asimetris  
Program sekolah penggerak merupakan kerja sama antara Kemendikbud dan pemerintah daerah di mana Kemendikbud memberikan dampingan implementasi sekolah penggerak.
- 2) Penguatan SDM sekolah Penguatan SDM  
Sekolah termasuk kepada penguatan kepala sekolah, pengawas, pemilik dan guru melalui program pelatihan dan pendampingan yang intens (coaching) one to one dengan pelatih ahli yang telah disiapkan oleh Kemendikbud.
- 3) Konsep pembelajaran dengan paradigma baru  
Konsep belajar dengan paradigma baru dibentuk berdasarkan prinsip pembelajaran yang terpisah sehingga setiap siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan tahap perkembangannya
- 4) Rencana pembelajaran berbasis program  
Dilakukan untuk memperbaiki kinerja para guru yang dilakukan melalui program pendataan yang terencana dan terstruktur.
- 5) Digitalisasi sekolah  
Bertujuan untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi penyelenggaraan kurikulum sekolah penggerak mengingat seiring perkembangan zaman hampir semua sekolah menggunakan metode pembelajaran berbasis digital

### **C. Kesimpulan**

Kurikulum merupakan suatu komponen penting di dalam pendidikan. Pada penerapan kurikulum harus ada bentuk penguasaan dari tenaga pendidik agar berjalan sebagaimana mestinya. Dalam pendidikan guru memegang peranan penting untuk membuat sebuah perubahan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Sudah ada banyak perubahan dan penyempurnaan kurikulum yang telah dilakukan mulai 1947-Kurikulum merdeka. Dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah model pembelajaran agar pembelajaran menjadi

terarah, pembelajaran berpusat pada siswa, menyenangkan serta kelas dapat menjadi aktif. Salah satu model yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD). Model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pada penerapan model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) ini pada proses pembelajaran yaitu dengan melakukan diskusi kelompok kecil tujuannya agar siswa memiliki keterampilan memecahkan masalah terkait materi pokok dan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Adanya penerapan model pembelajaran *Small Group Discussion* (SGD) pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas tentunya memberikan dampak bagi siswa diantaranya semua siswa bisa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, mengajarkan kepada siswa agar mau menghargai pendapat orang lain dan bekerjasama dengan teman yang lain, dapat melatih dan mengembangkan sikap sosial dan demokratis bagi siswa, meningkatkan keterampilan berkomunikasi bagi siswa, mempertinggi partisipasi siswa baik secara individual dalam kelompok maupun dalam kelas, mengembangkan pengetahuan mereka, karena bisa saling bertukar pendapat antar siswa baik dalam kelompoknya maupun dengan kelompok yang lain.

### **Daftra Pustaka**

1. Dadahri, Wiwi. 2012. Implementasi Strategi Pembelajaran Small Group Discussion Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI MI Al-Falah Jatirokeh Songgom Brebes. Skripsi tidak diterbitkan . Semarang: Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Walisongo.
2. Endayani, H. (2018). *Sejarah Dan Konsep Pendidikan IPS*. 6-7. <http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/43>
3. Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). *Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar*. 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
4. Hardiansyah, Heri, Genjik, B., Syahrudin, H. 2014. Penggunaan Model Pembelajaran Small Group Discussion untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Di MTS. (Online). ([http://download.portalgaruda.org/article.php?article=175060&val=2338&title=pe nggunaan%20model%20pembelajaran%20small%20group%20discussion%20untu](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=175060&val=2338&title=pe%20nggunaan%20model%20pembelajaran%20small%20group%20discussion%20untu))

- k%20meningkatkan%20hasil%20%20belajar%20ips%20terpadu  
%20di%20mts, diakses tanggal 23 September 2016).
5. Hidayat, B. (2020). *Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia*. 4(2), 147–154. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
  6. Idi, Abdullah. 2014. *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta Gramedia.
  7. Insani, F. D. (2019). *Sejarah Perkembangan Kurikulum Di Indonesia Sejak Awal Kemerdekaan Hingga Saat Ini* . 8 (1) 43–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.51226/assalam.v8i1.132>
  8. Kurniaman Ottang, E. N. (2017). *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan*. 11 (6), 389–396. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v6i2.4520>
  9. Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). *Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia*. 1, 125–134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>
  10. Nigrum E .(2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam di SDN Tangkil Wlingi Blitar*.
  11. Shoimin, Aris.(2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
  12. Suhandi Awalia, M. F. R. (2022). *Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru dalam Kebijakan Kurikulum Baru Awalia*. 6(4), 5936–5945.
  13. Sunarti & Rahmawati, Selly. 2014. *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

\*\*\*\*\*





**CHAPTER 21**  
**MODEL PEMBELAJARAN *VALUE CLARIFICATION***  
***TECHNIQUE* DALAM PEMBELAJARAN ILMU**  
**PENGETAHUAN SOSIAL KURIKULUM 2013 DAN**  
**KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR**

*Oleh: Yuliana Hamzah*  
*UPTD SDN 11 Kabupaten Barru*

**A. Pendahuluan**

Seiring berkembangnya perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang sangat pesat, maka lembaga pendidikan harus mempunyai daya inovasi dan juga dapat memberlakukan sebuah kolaborasi, jika sebuah lembaga pendidikan tidak mampu untuk berkolaborasi dan berinovasi maka akan tertinggal jauh di telan waktu, dan pula sebaliknya jika lembaga mampu menciptakan sumber daya yang mampu mengembangkan, memajukan dan mewujudkan cita-cita bangsa yaitu membelajarkan manusia. Menjadi seorang pembelajar bukanlah suatu hal yang mudah layaknya membalikkan telapak tangan. Lembaga pendidikan harus mampu menyelaraskan dan menyeimbangkan sistem pendidikan dengan perkembangan zaman dan sistem pendidikan diharapkan mampu mewujudkan siswa memiliki daya keterampilan yang yang mampu berpikir secara kritis memecahkan masalah serta memiliki keterampilan dalam berkomunikasi dan berkolaborasi yang kreatif dan inovatif, mampu menyiapkan para siswa untuk menyongsong perubahan, kemajuan dan perkembangan zaman, untuk itu para pendidik dituntut mampu melaksanakan, dan merancang proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif, supaya dapat meraih capaian dan tujuan pembelajaran yang mencakup aspek sikap pengetahuan dan keterampilan secara optimal dan tentunya juga relevan. Konstitusi dan segala macam piranti peraturan telah mengatur serta menjadi acuan pelaksanaan kegiatan dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu usaha penguatan yaitu melalui dunia Pendidikan Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 3 yang menyatakan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab” (Sisdiknas, 2003).

Makna dari Undang-Undang ini, dapat kita temukan bahwa garis besar dari fungsi pendidikan nasional menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis dan berkomitmen secara profesional meningkatkan mutu pendidikan sebab pendidikan yang berfungsi dengan baik tidak hanya menghasilkan siswa-siswa yang cerdas tetapi menciptakan karakter siswa yang beriman, mandiri, dan berakhlak mulia. Pendidikan dasar sebagai salah satu jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan nasional adalah pondasi utama untuk melanjutkan perjalanan berikutnya.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai cara dan salah satunya adalah perubahan kurikulum. Dalam perjalanan sejarah sejak tahun 1945 sampai saat ini, kurikulum Pendidikan Nasional telah mengalami beberapa kali perubahan, yaitu pada tahun 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006 (KTSP), Kurikulum 2013 dan yang terakhir Kurikulum Prototype yang kemudian disahkan menjadi Kurikulum Merdeka. Perubahan tersebut merupakan konsekuensi dari terjadinya perubahan sistem politik, sosial budaya, ekonomi, dan teknologi dalam masyarakat berbangsa dan bernegara. Sebab, kurikulum sebagai perangkat rencana pendidikan perlu dikembangkan secara dinamis mengikuti tuntutan dan perubahan kehidupan masyarakat. Semua kurikulum nasional dirancang berdasarkan landasan yang sama, yaitu Pancasila dan UUD 1945, perbedaannya adalah pada penekanan pokok dari tujuan pendidikan serta pendekatan dalam mewujudkannya.

Kurikulum merupakan alat yang bisa digunakan untuk menggapai tujuan pendidikan, dan juga merupakan pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum mencerminkan falsafah hidup suatu bangsa, ke arah mana dan seperti apa bentuk kehidupan itu kelak akan ditentukan oleh kurikulum yang digunakan oleh bangsa tersebut sekarang. Nilai sosial, kebutuhan dan tuntutan masyarakat cenderung/selalu mengalami perubahan yang diakibatkan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kurikulum harus dapat mengantisipasi terjadinya perubahan tersebut, sebab pendidikan adalah cara yang dianggap paling strategis untuk mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum dapat sedikit meramalkan hasil pendidikan/pengajaran yang diharapkan karena dari kurikulum

menunjukkan apa yang harus dipelajari dan kegiatan apa yang harus dilakukan oleh siswa. Namun hasil pendidikan tidak dapat diketahui secara instan namun setelah siswa menyelesaikan suatu program pendidikan. Pembaharuan dalam kurikulum perlu dilakukan sebab tidak ada satu kurikulum yang sesuai untuk sepanjang masa, kurikulum harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang senantiasa cenderung berubah dari masa kemasa.

Perubahan kurikulum dapat bersifat sebagian atau pada komponen tertentu saja, tetapi dapat pula bersifat keseluruhan yang menyangkut semua komponen kurikulum. Perubahan dalam kurikulum melibatkan berbagai faktor, baik itu orang-orang yang terlibat dalam pendidikan maupun factor-faktor penunjang dalam pelaksanaan pendidikan. Konsekuensi dari perubahan kurikulum juga akan mengakibatkan perubahan dalam operasionalisasi kurikulum tersebut. Semua kurikulum nasional dirancang berdasarkan landasan yang sama, yaitu Pancasila dan UUD 1945, perbedaannya adalah pada penekanan pokok dari tujuan pendidikan serta pendekatan dalam mewujudkannya

Proses pembelajaran mengarahkan siswa untuk menuju perubahan dari tidak tahu menjadi tahu sehingga semua proses pembelajaran harus mencapai tujuan pada semua mata pelajaran yang diterapkan di sekolah, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan di Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, sebab Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melatih siswa berfikir logis, rasional, kritis, kreatif, dan berpikir secara ilmiah (Samatowa, 2011).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari mata pelajaran ekonomi, Sejarah, Geografi, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah pada dasarnya memiliki tujuan tujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga Negara yang menguasai ilmu pengetahuan (*Knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*Attitudes and values*) yang dapat digunakan dalam hal kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi ataupun masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Hakim et al., 2018). Winataputra (Syarif et al., 2018) menyatakan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi

negara dan disiplin ilmu lainnya serta problem sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan pada tingkat dasar menengah.

(Gross, 1978) menyatakan bahwa: *the social studies are basic in social education, in preparing functioning citizens with requisite knowledge, skills, and attitude that enable each to grow personally in living well with others, and in contributing to the ongoing culture.* Pendapat di atas menjelaskan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan kajian sosial yakni bagaimana individu hidup bersama dalam suatu komunitas. Dalam pelaksanaannya sebagai suatu kegiatan yang dibangun atas dasar rasa kebersamaan, memiliki relevansi dalam kajian pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan berpotensi terhadap pembentukan karakter bangsa (*Nation and character building*)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai program pendidikan dan bidang pengetahuan, tidak hanya menyajikan pengetahuan sosial, melainkan pembinaan siswa menjadi warga masyarakat dan warga negara yang memiliki karakter tertentu, misalkan: bertanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, cinta damai, toleransi dan semangat kebangsaan. Pokok bahasan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disajikan tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat pengetahuan, akan tetapi nilai-nilai karakter pun wajib melekat pada diri siswa ditanamkan melalui proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Suprayogi dkk dalam (Alfiana et al., 2019), mengatakan bahwa pada dasarnya Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai tujuan yaitu mempersiapkan anak didik sebagai warga negara yang menguasai ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai yang bisa digunakan untuk menyelesaikan atau memecahkan masalah baik pribadi maupun sosial, kemampuan dalam mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan perkembangan intelektual anak. Oleh karena pentingnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, maka sangat diperlukan pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristiknya, sehingga siswa belajar Ilmu Pengetahuan Sosial secara bermakna. Belajar bermakna yang dimaksud dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah siswa mampu mendapatkan pemahaman

berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, dan dialami sendiri oleh siswa (Wayan Suastra, 2011)

Melihat pentingnya pembelajaran Ilmu pengetahuan Sosial namun hal tersebut tidak sesuai dengan realita yang terjadi di dalam proses pembelajaran, Berdasarkan uraian dari beberapa artikel menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran dimana hasil belajar siswa rendah, penyebab rendahnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bukan hanya dipengaruhi dari segi siswa saja tapi juga dari segi guru. Dilihat dari segi siswa yaitu banyak siswa kurang berpartisipasi dalam menyelesaikan soal ataupun masalah-masalah dalam pembelajaran. Bahkan ada siswa yang menganggap bahwa bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sulit dan tidak menyenangkan, kerjasama siswa dalam pembelajaran belum optimal, siswa cenderung bekerja sendiri maupun pada saat memecahkan suatu masalah. Siswa masih bersifat individu dalam pembelajaran yang tercermin dari kurangnya interaksi dan kerjasama antar siswa pada saat diskusi kelas. Dari segi guru terlihat bahwa guru dalam proses pembelajaran belum optimal dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif untuk melatih perilaku siswa, kreativitas guru dalam menstimulus siswa belum optimal, pembelajaran belum mengorientasikan siswa terhadap masalah kehidupan nyata yang berhubungan dengan perilaku. Akibatnya siswa didalam kelas pada proses pembelajarannya jadi belum bermakna, siswa belum sepenuhnya berpartisipasi aktif, banyak siswa yang belum mampu menghayati dan mengaplikasikan sikap dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan di atas maka dianggap perlu untuk dicarikan suatu solusi. Salah satu solusi yang digunakan adalah pembelajaran yang lebih inovatif dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran inovatif diharapkan dapat menarik motivasi siswa untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan dapat mendorong siswa untuk lebih berperan aktif dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa, disamping itu seorang guru harus mampu memilih dan memilih model yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang sesuai untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT).

Berikut beberapa artikel yang melatar belakangi sehingga mereka memilih model pembelajaran *Value Clarification Technique*

(VCT) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), antara lain: (1) model pembelajaran yang dapat memaksimalkan pembelajaran nilai dalam pembelajaran sejarah (Balgis et al., 2019); (2) Dapat menjelaskan, menggali, mengungkapkan isi pesan materi dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan makna materi pelajaran (Setiawan, 2020); (3) menghadapkan siswa pada fakta sejarah dan menggali nilai-nilai di dalamnya (Ekasari, n.d.); (4) Mendukung siswa bebas memilih, berekspresi, dan bertanggung jawab (Yudiana, 2020); (5) Mendorong siswa lebih mandiri dalam mengambil keputusan (Sari & Suwandi, 2018); dan (6) Memberikan hasil positif meliputi ranah: afektif, kognitif dan psikomotor (Murti & Maya, 2021).

## **B. Pembahasan**

### **1. Hakikat Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)**

#### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)**

Model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) yang diperkenalkan oleh Jhon Jarolimek pada tahun 1974 dalam Aptama adalah salah satu model pembelajaran yang dapat memenuhi tujuan pendidikan nilai. Model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) menekankan bagaimana sebenarnya seseorang membangun nilai yang menurut anggapannya baik, yang pada gilirannya nilai-nilai tersebut akan mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat. Karakteristik model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) sebagai suatu model dalam strategi pembelajaran sikap adalah proses penanaman nilai dilakukan melalui proses analisis nilai yang sudah ada sebelumnya dalam diri siswa kemudian menyelesaikannya dengan nilai-nilai baru yang hendak ditanamkan

Model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) biasa disebut sebagai Teknik klarifikasi Nilai merupakan sebuah teknik pembelajaran di dalam membantu siswa untuk mencari dan menentukan suatu nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa serta membawa siswa untuk berkomitmen menerapkan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari, materi pembelajaran dikembangkan dan dikaitkan dengan nilai karakter sikap semangat kebangsaan untuk meningkatkan

pengetahuan serta nilai-nilai yang menjunjung tinggi guna untuk kehidupan berbangsa dan bernegara.

Menurut (Dagasou et al., 2022) model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) adalah model pembelajaran yang dapat dilakukan untuk membantu siswa mengetahui dan mengukur tingkat kesadarannya terhadap suatu nilai serta memotivasinya agar berani mengungkapkan perasaannya. Teknik ini merujuk pada pendekatan nilai dengan cara sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh kejelasan atau kemandirian nilai.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) atau di kelas dengan Value Clarification Teknik merupakan suatu model klarifikasi nilai yang terletak pada proses penilaian yang bertujuan untuk menata situasi agar siswa mendapat nilai-nilai mereka sendiri dengan cara terlibat dalam memilih, menghargai dan berbuat dalam suatu tindakan dan keputusannya sendiri.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)

Menurut (Theofilus, 2019) Salah satu karakteristik model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) sebagai suatu model dalam strategi pembelajaran sikap adalah proses penanaman nilai dilakukan melalui proses analisis nilai yang sudah ada sebelumnya dalam diri siswa kemudian menyelaraskan dengan nilai-nilai baru yang hendak ditanamkan. Model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) sebagai suatu model dalam model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) bertujuan:

- 1) Untuk mengukur atau mengetahui tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai.
- 2) Membina kesadaran siswa tentang nilai-nilai yang dimilikinya baik tingkatannya maupun sifatnya (positif dan negatifnya) untuk kemudian dibuang ke arah peningkatan dan pembetulannya.
- 3) Untuk menanamkan nilai-nilai tertentu kepada siswa melalui cara yang rasional dan diterima siswa, sehingga pada akhirnya nilai tersebut akan menjadi milik siswa.
- 4) Melatih siswa bagaimana cara menilai, menerima, serta mengambil keputusan terhadap suatu persoalan dalam hubungannya dengan kehidupan sehari-hari di masyarakat

Menurut (Isk & Munastiwi, 2022), tujuan penggunaan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) yaitu Untuk mengetahui serta mengukur tingkat kesadaran siswa terhadap suatu nilai, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar pijak menentukan target nilai yang akan dicapai, untuk menanamkan kesadaran siswa tentang pentingnya nilai-nilai yang dimiliki baik tingkat maupun sifat yang positif maupun negatif untuk selanjutnya ditanamkan ke arah peningkatan dan pencapaian target nilai, untuk menanamkan nilai-nilai tertentu kepada siswa melalui cara yang rasional (logis) dan diterima siswa, sehingga pada akhirnya nilai tersebut akan menjadi milik siswa sebagai proses kesadaran moral bukan kewajiban moral, untuk melatih siswa dalam menerima menilai nilai dirinya dan posisi orang lain, menerima serta pengambil keputusan terhadap suatu persoalan yang berhubungan dengan pergaulannya dan kehidupan sehari-hari.

Adapun Fungsi dari model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) yaitu:

- 1) Mengukur atau mengetahui tingkat kesadaran siswa tentang suatu nilai;
- 2) Membina kesadaran siswa terhadap nilai-nilai yang dimilikinya baik positif maupun negatif untuk dibina ke arah perbaikan atau koreksi;
- 3) Menanamkan nilai kepada siswa melalui cara-cara yang rasional dan diterima oleh siswa sebagai milik pribadinya. (Awiria et al., 2019)

Disamping fungsi diatas, Simon et al (Balgis et al., 2019) juga mengungkapkan manfaat-manfaat penerapan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) antara lain: Memilih, memutuskan, mengorganisasikan, mengungkapkan gagasan, keyakinan, nilai -nilai dan perasaannya, Berempati (memahami perasaan orang lain, melihat dari sudut pandang orang lain),Memecahkan masalah, Menyatakan sikap, antara lain: setuju, tidak setuju, menolak atau menerima pendapat orang lain, Mengambil keputusan, Mempunyai pendirian tertentu, menginternalisasikan dan bertingkah laku sesuai dengan nilai yang telah dipilih dan diyakini.

Bentuk-bentuk model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) menurut Djahiri (Theofilus, 2019) antara lain: model pembelajaran *Value Clarification Technique*



(VCT) dengan menganalisa suatu kasus yang kontroversial, suatu cerita yang dilematis, mengomentari klipng, membuat laporan dan kemudian dianalisis bersama, model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) dengan menggunakan matrik. Jenis model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) ini meliputi: daftar baik-buruk, daftar tingkat umum, daftar skala prioritas, daftar gejala kontinum, daftar penilaian diri sendiri, daftar membaca perkiraan orang lain tentang diri kita dan perisai. Model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) dengan menggunakan kartu keyakinan, kartu sederhana ini berisi: pokok masalah, dasar pemikiran positif negatif dan pemecahan pendapat siswa yang kemudian diolah dengan analisis yang melibatkan sikap siswa terhadap masalah tersebut, model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) melalui teknik wawancara: cara ini melatih keberanian siswa dan mampu mengklasifikasi pandangannya kepada lawan bicara dan menilai secara baik, jelas dan sistematis, model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) dengan teknik inkuiri nilai dengan pertanyaan acak random. Cara ini melatih siswa berpikir kritis, analitis, rasa ingin tahu dan sekaligus mampu merumuskan berbagai hipotesa/asumsi yang berusaha mengungkap suatu nilai atau sistem nilai yang ada atau dianut atau yang menyimpang

c. Prinsip Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)

Prinsip-prinsip model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) menurut Taniredja (Theofilus, 2019) yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran yakni sebagai berikut: Penanaman nilai dan perubahan sikap dipengaruhi banyak faktor, antara lain faktor potensi diri, kepekaan emosi, intelektual dan faktor lingkungan, norma nilai masyarakat, sistem pendidikan dan lingkungan keluarga dan lingkungan bermain, Sikap dan perubahan sikap dipengaruhi oleh stimulus yang diterima siswa dan kekuatan nilai yang telah tertanam atau dimiliki pada diri siswa, nilai, norma

Menurut Taniredja dalam (Dayat, 2016) mengungkapkan prinsip-prinsip model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) yang harus ada dalam proses pembelajaran yaitu: Penanaman nilai dan perubahan sikap dipengaruhi beberapa faktor, antara lain faktor potensi diri,

kepekaan emosi, intelektual dan faktor lingkungan, norma nilai masyarakat, sistem pendidikan dan lingkungan keluarga dan lingkungan bermain, sikap dan perubahan sikap dipengaruhi oleh stimulus yang diterima siswa dan kekuatan nilai yang telah tertanam atau dimiliki pada diri siswa. Nilai, norma dan moral dipengaruhi oleh faktor perkembangan, sehingga guru harus mempertimbangkan tingkat perkembangan moral (moral development) dari setiap siswa. Tingkat perkembangan moral untuk siswa dipengaruhi oleh usia dan pengaruh lingkungan, terutama lingkungan sosial, perubahan sikap dan nilai memerlukan keterampilan mengklasifikasi nilai/sikap secara rasional, sehingga dalam diri siswa muncul kesadaran diri bukan karena rasa kewajiban bersikap tertentu atau berbuat tertentu dan Perubahan nilai memerlukan keterbukaan, karena itu proses pembelajaran menuntut keterbukaan antara guru dengan siswa.

Adapun yang menjadi komponen penentu dalam menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) yaitu: Segi Butir Materi Pembelajaran (BMP) harus jelas, terarah dan layak (memuat bahan keharusan/intended maupun the hidden: fungsional), Segi siswa, hendaknya memiliki kesiapan diri untuk mengkaji butir materi pelajaran (BMP), memiliki kemampuan dan budaya belajar yang sesuai dengan pengajaran model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT). Oleh karena itu, media stimulus yang digunakan harus memiliki kadar kelayakan yang baik sehingga efektif mewakili pesan, meningkatkan kadar proses, pelakonan serta hasil pengajaran model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT), Suasana Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), harus dipersiapkan dan dibina sebaik mungkin. Hal ini ditandai dengan adanya keterbukaan diri dan melibatkan siswa. Suasana ini dapat tercapai jika guru menerapkan pendekatan manusiawi (humanistik). Dimana peserta didik merasakan suasana belajar yang objektif, penuh kebebasan yang terarah, dihargai potensi dirinya, tidak pilih kasih atau diskriminatif, hangat, kekeluargaan, terbuka dan tidak ada paksaan dalam bentuk apapun dan Segi guru, semua komponen di atas akhirnya tergantung pada guru selaku sutradara. Pengajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) menuntut guru mahir dalam pola pengelolaan kelas yang demokratis,

berbagai teknik bertanya, memanipulasi bahkan mengintimidasi (dalam arti positif kependidikan) siswa melalui aksi dan reaksi mereka, menyimpulkan dan mengarahkan kembali semua hal diatas sesuai target dan isi pesan BMP dan TIK, membaca peringkat keberhasilan KBM dan menentukan tindak lanjut (follow up) kegiatan belajar mengajar siswa diluar kelas

## **2. Langkah Langkah Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)**

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) menurut Djahiri dalam (Haris & Gunansyah, 2013) antara lain

- a. Melalui penentuan stimulus yang bersifat dilematik,
- b. Melalui penyajian stimulus dengan peragaan, membacakan, atau meminta bantuan siswa untuk memeragakan, yang melahirkan kegiatan yang meliputi : pengungkapan masalah, identifikasi fakta yang dimuat stimulus, menentukan kesamaan pengertian yang perlu, menentukan masalah utama yang akan dipecahkan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT),
- c. Melalui penentuan posisi/pilihan/pendapat yaitu : penentuan pilihan individual, penentuan pilihan kelompok dan kelas, klasifikasi atas pilihan tersebut,
- d. Dengan menguji alasan, mencakup kegiatan: meminta argumentasi siswa/kelompok/kelas, pemantapan argumentasi melalui: mempertentangkan argumen demi argumen, penerapan kejadian secara analogis, mengkaji akibat-akibat penerapan tersebut, mengkaji kemungkinan dari kenyataan,
- e. Melalui penyimpulan dan pengarahan, yaitu: kesimpulan para siswa/ kelompok/kelas, penyimpulan dan pengarahan guru,
- f. Melalui tindak lanjutan (follow up), berupa : kegiatan perbaikan atau pengayaan, kegiatan ekstra/latihan/uji coba penerapan

Menurut Taniredja dalam (Dagasou et al., 2022) langkah-langkah model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) sebagai berikut:

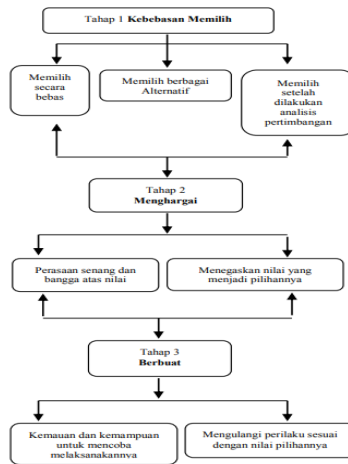
- a. Adanya kebebasan untuk memilih. Pada tingkat ini terdapat tiga tahap kegiatan yang harus dijalankan, yakni:
  - 1) Memilih secara bebas, artinya kesempatan untuk menentukan pilihan yang menurutnya baik. Nilai yang dipaksakan tidak akan menjadi miliknya secara penuh.

- 2) Memilih dari beberapa alternatif. Artinya untuk menentukan pilihan dari beberapa alternatif pilihan secara bebas.
  - 3) Memilih dari beberapa alternatif pertimbangan konsekuensi yang akan timbul sebagai akibat pilihannya.
- b. Menghargai. Tingkat model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) pada kegiatan ini terdiri dari dua tahap, yakni:
- 1) Adanya perasaan senang dan bangga dengan nilai yang menjadi pilihannya, sehingga nilai tersebut akan menjadi bagian dalam dirinya.
  - 2) Menegaskan nilai yang sudah menjadi bagian integral dalam dirinya di depan umum. Artinya, bila kita menganggap nilai itu suatu pilihan, maka kita akan berani dengan penuh kesadaran untuk menunjukkan di depan orang lain.
- c. Berbuat. Tahap terakhir dalam model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) terdiri dari dua tahap yakni:
- 1) Kemauan dan kemampuan untuk mencoba melaksanakannya.
  - 2) Mengulangi perilaku sesuai dengan nilai pilihannya. Artinya, nilai yang menjadi pilihan itu harus mencerminkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kirschenbau dalam (Umami et al., 2022) Proses keseluruhan dari model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) terdiri dari empat langkah, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi nilai-nilai dalam suatu permasalahan;
- 2) Melibatkan siswa atau anggota kelompok;
- 3) Mendorong tujuh proses penilaian kepada siswa (menghargai, menguatkan, mengkomunikasikan, memilih berbagai alternatif, mempertimbangkan konsekuensi, memilih bebas dan bertindak secara konsisten);
- 4) Menciptakan lingkungan yang aman, saling menghargai dan tidak memaksakan nilai, sehingga menumbuhkan suasana psikologis yang nyaman

Berdasarkan dari pemaparan para ahli maka berikut ini merupakan gambar langkah langkah model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT).



### 3. Kelebihan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)

Kelebihan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Menurut Taniredja dalam (Theofilus, 2019) yaitu mampu mengundang, melibatkan, membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan potensi sikap. Selain itu juga mampu mengklasifikasi/menggali dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan selanjutnya akan memudahkan bagi guru untuk menyampaikan makna/pesan nilai/ moral.

- Mampu membina dan menanamkan nilai dan moral pada ranah internal side.
- Mampu mengklasifikasi menggali dan mengungkapkan isi pesan materi yang disampaikan selanjutnya akan memudahkan bagi guru menyampaikan makna, pesan nilai dan moral.
- Mampu mengklasifikasi dan menilai kualitas nilai moral diri siswa, melihat nilai yang ada pada orang lain dan memahami nilai moral yang ada dalam kehidupan nyata.
- Mampu mengundang, melibatkan membina dan mengembangkan potensi diri siswa terutama mengembangkan nilai sikap. Mampu memberikan sejumlah pengalaman belajar dari berbagai kehidupan.
- Mampu menangkal, meniadakan, mengintervensi dan memadukan berbagai nilai moral dalam sistem nilai dan moral yang ada dalam diri seseorang. Memberi gambaran nilai moral

yang patut diterima dan menuntun serta memotivasi untuk hidup layak dan bermoral tinggi.

Menurut Adisusilo (Dagasou et al., 2022) model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) memiliki kelebihan yaitu memberi penekanan pada usaha membantu siswa dalam mengkaji perasaan dan perbuatannya sendiri, meningkatkan kesadaran mereka tentang nilai-nilai mereka sendiri dan mendorongnya untuk membentuk sistem nilai mereka sendiri serta mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari

#### 4. Kekurangan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT)

Manurut (Theofilus, 2019) Kekurangan dari model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) (Teknis Klarifikasi Nilai) yang sering terjadi dalam proses pembelajaran nilai atau sikap adalah proses pembelajaran dilakukan secara langsung oleh guru, artinya, guru menanamkan nilai-nilai yang dianggapnya baik tanpa memperhatikan nilai yang sudah tertanam dalam diri siswa. Akibatnya, sering terjadi benturan atau konflik dalam diri siswa karena ketidakcocokan antara nilai lama yang sudah terbentuk dengan nilai baru yang ditanamkan oleh guru. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelaraskan nilai lama dan nilai baru.

Dalam suatu model pembelajaran tentunya memiliki kelemahan, adapun beberapa kelemahan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) menurut Suharno, dkk. dalam (Dewi et al., 2020) yaitu:

- a. Nilai merupakan suatu masalah yang sifatnya abstrak sehingga sulit diungkapkan secara konkrit,
- b. Perbedaan argumen dalam masalah nilai sulit dihindari, sehingga terkadang mengundang kebingungan bagi siswa.

Di Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelemahan, namun kelemahan itu bisa diatasi dengan cara berikut ini, yaitu Seorang pendidik harus berlatih dan memiliki keterampilan mengajar sesuai standar kompetensi guru/dosen. Pengalaman pendidik yang berulang kali menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) akan memberikan pengalaman yang sangat berharga karena memunculkan teknik-teknik model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) yang merupakan modifikasi sesuai kemampuan dan kreativitas guru/dosen, dalam setiap pembelajaran menggunakan tematik atau pendekatan kontekstual, antara lain dengan mengambil topik

yang sedang terjadi dan ada di sekitar peserta didik , menyesuaikan dengan hari besar nasional atau mengaitkan dengan program yang sedang dilaksanakan pemerintah.

#### **5. Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di Sekolah dasar**

Berbicara tentang model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) berarti kita berbicara tentang teknik penanaman nilai. Pendidikan nilai pada saat ini menjadi sangat penting, hal ini dipengaruhi oleh zaman yang semakin maju dan berkembang dimana informasi sangat mudah menyebar melalui media social sehingga budaya luar sangat mudah mempengaruhi budaya lokal yang sudah tertanam dalam diri manusia khususnya siswa. Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) diharapkan mampu mengurangi pengikisan nilai karakter yang ada pada diri siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disajikan tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat pengetahuan, akan tetapi nilai-nilai karakter pun wajib melekat pada diri siswa ditanamkan melalui proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Usaha pemerintah dalam hal pembentukan karakter pada siswa salah satunya adalah penetapan kurikulum 2013, dimana didalamnya sudah terintegrasi Pendidikan karakter dan menjadi keharusan agar setiap pendidik melakukan penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Demikian halnya dengan Kurikulum Merdeka, penanaman nilai karakter siswa dikenal dengan penguatan profil Pancasila yang dilaksanakan untuk melatih siswa untuk menggali isu nyata di lingkungan sekitar dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Penanaman nilai yang terdapat di kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT), diharapkan mampu tertanam dengan baik bagi siswa, sehingga mereka akan siap untuk hidup di abad revolusi industry 4.0.

### C. Kesimpulan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai program pendidikan dan bidang pengetahuan, tidak hanya menyajikan pengetahuan sosial, melainkan pembinaan siswa menjadi warga masyarakat dan warga negara yang memiliki karakter tertentu, misalkan: bertanggung jawab, peduli sosial, cinta tanah air, cinta damai, toleransi dan semangat kebangsaan. Pokok bahasan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) disajikan tidak hanya terbatas pada materi yang bersifat pengetahuan, akan tetapi nilai-nilai karakter pun wajib melekat pada diri siswa ditanamkan melalui proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Dalam penerapan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), maka salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT). Model pembelajaran model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) adalah model pembelajaran yang dapat dilakukan untuk membantu siswa mengetahui dan mengukur tingkat kesadarannya terhadap suatu nilai serta memotivasinya agar berani mengungkapkan perasaannya. Teknik ini merujuk pada pendekatan nilai dengan cara sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh kejelasan atau kemantapan nilai (Dagasou et al., 2022). model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) atau Teknik Klarifikasi Nilai adalah model pembelajaran yang sering digunakan di mata pelajaran yang lebih menekankan pada ranah afektif (sikap dan nilai).

Hal diatas sejalan dengan hadirnya Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka, dimana kedua kurikulum ini menekankan pada sistem nilai yaitu pembentukan karakter siswa, Pada kurikulum 2013 dikenal dengan istilah PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) sedangkan pada Kurikulum Merdeka dikenal dengan istilah Profil Pelajar Pancasila.

Penanaman nilai yang terdapat di kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT), diharapkan mampu tertanam dengan baik bagi siswa, sehingga mereka akan siap untuk hidup di abad revolusi industry 4.0.

### Daftar Pustaka

1. Alfiana, F., Lyesmaya, D., & Uswatun, D. A. (2019). Meningkatkan Sikap Semangat Kebangsaan Siswa Melalui Model



- Value Clarification Technique (VCT) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda*, 2(2), 47–58.
2. Awiria, A., Nadiroh, N., & Akbar, M. (2019). The Diversity of the National Culture of Elementary School Students Using the Value Clarification Technique Learning Model. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 6(3), 915. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v6i3.863>
  3. Balgis, N., Yoesoef, A., & Martunis. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique (Vct) Terhadap Pemahaman Nilai Nasionalisme Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah*, 4(2).
  4. Dagasou, M. O., Lesnussa, A., Mahanangingtyas, E., & ... (2022). Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. ..., 10(1), 50–55. <https://media.neliti.com/media/publications/519363-survei-minat-belajar-peserta-didik-terha-fe6d974c.pdf>
  5. Dayat. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif investigasi kelompok. *Jurnal Ilmiah EDUKASI*, 4(2), 151–156.
  6. Dewi, N. R., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Tehnique (VCT) Tipe Percontohan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan PPKN Kelas IV SDN 3 Peresak Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1465–1474.
  7. Ekasari, P. N. (n.d.). *Mata Pelajaran Sejarah Melalui Model Vct (Value Clarification Technique)*. 192–198.
  8. Gross, D. A. (1978). Representative Styles and Legislative Behavior. *Western Political Quarterly*, 31(3), 359–371. <https://doi.org/10.1177/106591297803100306>
  9. Hakim, Z. R., Taufik, M., & Atharoh, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar Negeri Cimanis 2 Sobang Pandeglang. *JPP Guseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 1(01), 31–38. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v1i01.869>
  10. Haris, F., & Gunansyah, G. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Vct (Value Clarification Technique). *Jpgsd*, 01(5), 1–11.
  11. Isk, W. S., & Munastiwi, E. (2022). Implementasi Metode Value Clarification Technique pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan

- Sosial di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(3), 1071–1714. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i3.938>
12. Murti, W., & Maya, S. (2021). the Effectiveness of Environmental Learning Model on Students' Motivation and Learning Outcomes. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 24(2), 255. <https://doi.org/10.24252/lp.2021v24n2i8>.
  13. Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Indeks.
  14. Sari, I. P., & Suwandi, I. K. (2018). Nationalism character building by value clarification technique ( vct ). *The 1st PGSD UST International Conference on Education*, 1, 73–80.
  15. Setiawan, A. (2020). Application of Value Clarification Technique (Vct) Models in Improving Learning Outcomes in Dangerous Goods Regulation. *Journal of Vocational Education Studies*, 3(2), 85. <https://doi.org/10.12928/joves.v3i2.2272>
  16. Sisdiknas,. (2003). *UU No.20 tahun 2003*. 2003.
  17. Syarif, C. R., Yuhana, Y., Pembelajaran, T., Universitas, P., & Ageng, S. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Sekolah Dasar (The Use of Powerpoint Learning Media To Improve Student Motivation and Student's Learning Outcomes in Primary School)*. November, 123–130.
  18. Theofilus, P. (2019). Riksa Bahasa. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*.
  19. Umami, R., Umamah, N., Sumardi, S., & Surya, R. A. (2022). Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) dalam Meningkatkan Kesadaran Sejarah siswa. *Diakronika*, 22(1), 58–75. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol22-iss1/236>
  20. Wayan Suastra. (2011). *Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Sains Budaya Lokal untuk Mengembangkan Kompetensi Dasar Sains dan Nilai Kearifan Lokal di SMP*.
  21. Yudiana, I. K. (2020). Effectiveness of Value Clarification Technique (VCT) in Learning History to Increase the Value Nationalism, Democracy, and Multiculturalism. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 552–563. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i1.851>

\*\*\*\*\*

## GLOSARIUM

<b>B</b>	
1	<i>Blended Learning</i> : Kombinasi pengajaran luring dan pengajaran daring
<b>C</b>	
2	<i>Collaborative Learning</i> : Pembelajaran yang membentuk kelompok kecil dalam proses belajarnya
3	<i>Contextual Learning</i> : Memusatkan kepada kegiatan siswa untuk belajar
4	<i>Cooperative Learning</i> : Menemukan pengetahuan dan saling membantu dalam proses belajarnya
<b>D</b>	
5	<i>Discovery Learning</i> : Menemukan sendiri konsep atau prinsip terkait materi atau topik yang sedang dibahas dalam proses pembelajaran
<b>M</b>	
6	<i>Mind Mapping</i> : Pemetaan pikiran mencatat materi pelajaran atau hal-hal penting yang memudahkan siswa mengingat pelajaran
<b>P</b>	
7	<i>Problem Based Learning &amp; Inquiry</i> : Menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar
8	<i>problem solving</i> : Menghadapi berbagai masalah nyata, melalui proses dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan
9	<i>Project Based Learning</i> : Kegiatan pemecahan masalah dan memberi kesempatan

			kepada siswa untuk bekerja secara mandiri dengan mengkonstruksi belajar mereka sendiri
<b><i>Q</i></b>			
10	<i>Quiz-Quiz Trade</i>	:	Bekerja berpasangan dan saling memberi pertanyaan dan jawaban pasangan, kemudian bertukar peran dan berterima kasih
<b><i>R</i></b>			
11	<i>Role-Play &amp; Simulation Learning</i>	:	Menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain
<b><i>S</i></b>			
12	<i>Scramble</i>		Berkelompok dengan mencocokkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan sesuai dengan soal
13	<i>Self-Directed Learning</i>		Pelaku utama yang bertanggung jawab untuk merancang, melakukan, dan meninjau aspek proses belajar mereka
14	<i>Small Group Discussion</i>		menghadapkan siswa kepada suatu permasalahan berupa pernyataan atau pertanyaan untuk dibahas dan dipecahkan bersama
15	<i>Social inquiry</i>		Menemukan jawabannya ( <i>discovery</i> ) tanpa bantuan khusus
<b><i>T</i></b>			
16	<i>Talking Chips</i>		kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi mereka

		dan mendengarkan pandangan serta pemikiran anggota yang lain
17	<i>Think Talk Write</i>	berpikir, berbicara, dan kemudian menuliskan suatu topik tertentu
<b>V</b>		
18	<i>Value Clarification Technique</i>	membantu siswa mengetahui dan mengukur tingkat kesadarannya terhadap suatu nilai serta memotivasinya agar berani mengungkapkan perasaannya
<b>W</b>		
19	<i>Word Square</i>	menggunakan kotak-kotak berbentuk teka-teki silang teka-teki sebagai alat dalam menyampaikan bahan ajar dalam proses belajar mengajar



## INDEKS

<b>B</b>		
1	<i>Blended Learning</i>	: 1, 3, 6, 8, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 107
<b>C</b>		
2	<i>Collaborative Learning</i>	: 1, 3, 6, 39, 43, 45, 45, 46, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 230,
3	<i>Contextual Learning</i>	1, 3, 6, 165, 169, 170, 171, 172, 174, 175, 176, 178, 179
4	<i>Cooperative Learning</i>	1, 3, 6, 7, 10, 11, 53, 55, 71, 114, 198, 199, 200, 204, 205, 207, 208, 211, 212, 215, 216, 217
<b>D</b>		
5	<i>Discovery Learning</i>	: 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 72, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 280, 320
<b>M</b>		
6	<i>Mind Mapping</i>	: 1, 3, 5, 6, 7, 13, 15, 16, 17, 280, 282, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 298, 299, 300
<b>P</b>		
7	<i>Problem Based Learning &amp; Inquiry</i>	1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 14, 16, 277, 301, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 356
8	<i>Problem Solving</i>	1, 4, 6, 11, 12, 14, 16, 17, 132, 263, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 320, 321, 360, 361
9	<i>Project Based Learning</i>	1, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 137, 142, 155, 156, 157,

			158, 159, 160, 161, 162, 163, 164
<b>Q</b>			
10	<i>Quiz-Quiz Trade</i>	:	2, 4, 6, 10, 100, 103, 104, 105, 106, 110, 111, 112, 113, 114
<b>R</b>			
11	<i>Role-Play &amp; Simulation Learning</i>	:	2, 4, 6, 241, 243, 245, 247, 248, 249, 251, 252, 253, 258
<b>S</b>			
12	<i>Scramble</i>		2, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 14, 15, 16, 17, 115, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 133, 134, 135, 136
13	<i>Self-Directed Learning</i>		2, 4, 5, 6, 109, 219, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 237, 238, 239, 240
14	<i>Small Group Discussion</i>		2, 4, 5, 6, 270, 271, 272, 274, 275, 276, 277, 283, 284
15	<i>Social inquiry</i>		2, 4, 6, 11, 323, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 341, 343
<b>T</b>			
16	<i>Talking Chips</i>		2, 4, 6, 346, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357
17	<i>Think Talk Write</i>		2, 5, 27, 181, 184, 185, 186, 187, 188, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199
<b>V</b>			
18	<i>Value Clarification Technique</i>		2, 5, 6, 8, 10, 11, 386, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405
<b>W</b>			
19	<i>Word Square</i>		2, 5, 6, 8, 12, 58, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 112



## TENTANG PENULIS



**Suardi.** Lahir di Bantaeng, pada tanggal 5 Mei 1986. Anak pertama dari tiga bersaudara dan merupakan buah kasih sayang dari pasangan Bahrun dan Husnia. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di Sekolah Dasar (SD) 34 Bungung Katammu mulai tahun 1994 sampai tahun 1999. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Muhammadiyah Panaikang dan tamat pada tahun 2002. Kemudian pada tahun 2003 penulis melanjutkan pendidikan di MA. Muhammadiyah Panaikang dan tamat tahun 2005. Kemudian pada tahun 2007 penulis berhasil lulus pada jurusan pendidikan Sosiologi, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar program strata 1 (S1) kependidikan. Dalam organisasi intra kampus penulis pernah menjadi pengurus HMJ sebagai wakil bidang tahun 2008-2009, dan menyelesaikan studi pada tahun 2011 dengan gelar sarjana pendidikan. Selanjutnya pada tahun 2012 melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Makassar pada Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial Kekhususan Pendidikan Sosiologi, dan menyelesaikan studi pada tahun 2014. Sejak tahun 2017 sampai sekarang, penulis menempuh pendidikan Program Doktor-S3 bidang Ilmu Sosiologi di Universitas Negeri Makassar, menyelesaikan studi pada tahun 2021. Aktivitas sehari-hari memfokuskan diri untuk melaksanakan pendidikan, melakukan penelitian, melakukan pengabdian kepada masyarakat dan berbagai kegiatan Kemuhammadiyah sebagai wujud Catur Dharma Perguruan Tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar. Berbagai buku yang pernah ditulis seperti (1) Strategi Pembelajaran Sosiologi suatu Ide Pembelajaran Inovatif di Sekolah, (2) Sosiologi Pengantar Masyarakat Indonesia, (3) Teori Sosiologi Klasik, Modern, Postmodern, Saintifik, Hermeneutik, Kritis, Evaluatif dan Integratif, (4) Bimbingan dan Konseling di Sekolah, (5) Evaluasi Pembelajaran Sosiologi (6) Sosiologi Komunitas Menyimpang, (7) Sosiologi Organisasi Aisyiyah dan (8) Kekerasan dari Berbagai perspektif, (9) Model Integrasi Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah dasar, (10) Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Integratif Moral di Perguruan Tinggi. Selain itu

penulis juga aktif menulis artikel untuk diterbitkan pada jurnal nasional maupun jurnal internasional, menulis artikel untuk diterbitkan pada prosiding nasional dan internasional.

Google  
Scholar



**Scan Me**

Sinta



**Scan Me**

Blogger



**Scan Me**

Kontak



**Scan Me**