

## MODEL – MODEL PEMBELAJARAN IPS TERPADU

### 1. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Arends dalam Trianto (1997). Menurut teori belajar sosial Albert Bandura dalam Woollfolk (1995:221) bahwa seseorang dapat mudah belajar melalui pengamatan dan meniru perilaku orang lain atau modeling. Berdasarkan teori tersebut, agar keterampilan pengambilan keputusan dapat dikuasai siswa maka perlu ada contoh nyata melalui pemodelan. Salah satu ciri-ciri model pembelajaran langsung adalah adanya pemodelan atau pendemonstrasian tentang materi yang bersifat prosedural yang dilakukan oleh guru dan ditunjukkan kepada siswa. Pendemonstrasian tentang pengetahuan prosedural dilakukan oleh guru di awal pembelajaran. Pendemonstrasian ini dapat berupa pendemonstrasian langkah-langkah belajar yang bersifat prosedural untuk memecahkan suatu masalah, sehingga pendemonstrasian dapat mempengaruhi minat belajar siswa, meningkatkan rasa ingin tahu siswa, memancing siswa untuk belajar berpikir, belajar menyelesaikan masalah dengan mengambil keputusan yang benar serta terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran langsung sesuai diterapkan dalam pembelajaran keterampilan pengambilan keputusan karena di dalam pengambilan keputusan terdapat langkah-langkah yang dilakukan secara prosedural. Langkah-langkah pengambilan keputusan tersebut adalah menuliskan pertanyaan, menentukan alternatif pilihan-pilihan, mengumpulkan informasi, membuat daftar pro kontra dan mengambil keputusan. Dengan menerapkan model pembelajaran langsung, di awal pembelajaran guru memodelkan langkah-langkah pengambilan keputusan. Di kegiatan inti guru menjelaskan materi, melatih pengambilan keputusan serta membimbing siswa secara kelompok maupun mandiri, sehingga siswa dapat menirukan apa yang telah dilakukan oleh guru di akhir pembelajaran karena mereka dibimbing, dilatih mengambil keputusan, serta diberi tugas secara mandiri oleh guru. Dengan demikian kemampuan siswa dalam pengambilan

keputusan akan meningkat. Alasan tersebutlah yang mendasari penerapan model pembelajaran langsung terhadap keterampilan pengambilan keputusan.

## **2. Model Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif menurut Medsker & Holdsworth (2001: 285) bahwa: Robert Slavin with Spencer Kagan, Johnson&Johnson and Shlomo Sharan emerged as key developers of the model in the late 1990s. Their work suggests ways that cooperative effort, teamwork, and overall performance can be enhanced especially in environment that actively that encourage collaboration.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan oleh Robert Slavin bersama temannya Johnson&Johnson dan Shlomo Sharon di tahun 1990. Ciri dari model pembelajaran kooperatif adalah adanya kerjasama, tim, dan peningkatan hasil belajar karena adanya keaktifan dan kolaborasi dari seluruh peserta didik. Menurut Slavin (1995: 2)

bahwa: One is the extraordinary research base supporting the use cooperative learning to increase student achievement, as well as such other outcomes as improved intergroup relations, acceptance of academically handicapped classmates, and increased self esteem.

Pembelajaran kooperatif mengembangkan kerjasama dalam proses belajar untuk meningkatkan prestasi peserta didik, peningkatan hubungan antar kelompok, penerimaan dari teman sekelas yang mempunyai prestasi rendah, dan meningkatkan kepercayaan diri. Inti dari pembelajaran kooperatif adalah semua peserta didik saling mendukung untuk berhasil.

### **A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)**

Model Pembelajaran Kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) menurut Slavin (1995: 71) bahwa: STAD is one of the simplest of all cooperative learning methods, and is a good model to begin with for teachers who are new to the cooperative approach. STAD consists of five major components: class presentations, teams, quizzes, individual improvement, and recognition.

STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang

baru menggunakan pendekatan kooperatif. STAD terdiri atas lima komponen utama yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, kuis, skor kemajuan individual, rekognisi tim. Menurut Aqib (2013: 20) STAD atau tim peserta didik kelompok prestasi diperkenalkan oleh Slavin, model pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu model yang sederhana.

Komponen STAD terdiri presentasi kelas, belajar dalam tim, tes individu, skor pengembangan individu dan penghargaan tim. Guru harus mempersiapkan materi yang akan dipelajari, membagi peserta didik dalam tim, menentukan jumlah tim, membagi peserta didik dalam tim dan mengisi nama-nama peserta didik dalam lembar rangkuman tim, menentukan skor awal pada kuis sebelumnya atau nilai peserta didik tahun lalu, dan membangun tim agar kelompok kompak dan dapat bekerjasama dengan baik.

## **B. Model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS)**

Model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan pendekatan struktural yang dirancang untuk mengetahui pola interaksi peserta didik. Menurut Slavin (1995: 132) bahwa: Think Pair Share simple but very useful method was originally developed by Frank Lyman of the University of Maryland. When the teacher presents a lesson to the class, students sit in pairs within their teams. The teacher poses questions to the class. Student are instructed to think of an answer on their own, then to pair with their partners to reach consensus on answer. Finally, the teacher asks students to share their agreed-upon answer with the rest of the class. Think Pair Share adalah model pembelajaran kooperatif yang sederhana tetapi sangat bermanfaat yang pada awalnya dikembangkan oleh Frank Lyman dari University of Maryland. Ketika guru menyampaikan pelajaran kepada kelas, para peserta didik duduk berpasangan dengan timnya masing-masing. Guru memberikan pertanyaan kepada kelas. Peserta didik diminta untuk memikirkan sebuah jawaban dari mereka sendiri, lalu berpasangan dengan pasangannya untuk mencapai kesepakatan, selanjutnya guru meminta para peserta didik untuk berbagi jawaban yang telah mereka sepakati dengan seluruh kelas. Menurut Suprijono (2009: 91) mengemukakan bahwa:

Think Pair Share adalah seperti namanya “Thinking”, pembelajaran ini diawali dengan guru mengajukan pertanyaan atau isu terkait dengan pelajaran untuk dipikirkan oleh peserta didik. Guru memberi kesempatan kepada mereka memikirkan jawabannya. Selanjutnya, “Pairing”, pada tahap ini guru meminta peserta didik berpasang-pasangan. Beri kepada

pasangan-pasangan itu untuk berdiskusi. Diharapkan diskusi ini dapat memperdalam makna dari jawaban yang telah dipikirkannya melalui intersubjektif dengan pasangannya. Hasil diskusi intersubjektif di tiap-tiap pasangan hasilnya dibicarakan dengan pasangan seluruh kelas. Tahap ini dikenal “Sharing”. Dalam kegiatan ini diharapkan terjadi tanya jawab yang mendorong pada pengonstruksian pengetahuan secara integratif. Peserta didik dapat menemukan struktur dari pengetahuan yang dipelajarinya. Guru membuat dan mengajukan sebuah pertanyaan, memberi waktu selama beberapa menit untuk memikirkan tanggapan yang akan diberikan, kemudian meminta peserta didik membentuk pasangan dengan teman mereka. Komponen think mengharuskan peserta didik untuk berhenti dan menata pikiran mereka, sedangkan pair dan share mendorong peserta didik untuk membandingkan, membedakan pemahaman mereka dengan orang lain sebelum mengutarakannya ke hadapan umum bersama seluruh kelas.

### **3. Model pembelajaran berbasis masalah**

Pembelajaran berdasarkan masalah (Problem based learning), metode pembelajaran diskusi (Discussion), dan metode pembelajaran strategi (Learning strategi) Arends dalam Andriani (2007:17-19). Boud dan Felletti dalam Mohammad Jauhar (2000:7) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) adalah suatu pendekatan membelajarkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik serta menjadi pembelajar mandiri. Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, tetapi dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melibatkan pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang mandiri. Tujuan dari pembelajaran berbasis masalah yakni sebagai berikut, membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan ketrampilan intelektual serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman nyata atau simulasi sehingga ia dapat mandiri.

Belajar merupakan sebuah aktifitas yang terdapat dalam diri manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung dan merubah individu dari tidak bisa menjadi bisa. Belajar yang efektif akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Hasil belajar merupakan hasil nilai dari yang telah dilaksanakan. Hamalik (2006: 30). Hasil belajar adalah bila seseorang telah

belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”. Syah (2010:129) mengemukakan tiga faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu: 1) faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani, 2) faktor eksternal (dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, 3) faktor pendekatan belajar (*Approach to Learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.

#### **4. Strategi pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran IPS**

Pendekatan pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi (*content*) yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, sementara siswa memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit dan dari proses mengkonstruksi sendiri sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat (Nurhadi, 2003:13).

Pendekatan Kontekstual merupakan “konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa” (Hidayati, 2008:26). Menurut pandangan Nurhadi (2003:13), pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar dimana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendapat Supinah (2008:28) menjelaskan beberapa keunggulan dari pendekatan kontekstual, yaitu siswa sebagai objek, siswa lebih memperoleh kesempatan meningkatkan hubungan kerja sama antar teman, siswa memperoleh kesempatan lebih untuk mengembangkan aktivitas, siswa lebih memiliki peluang untuk menggunakan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan baru yang diperlukan dalam kehidupan yang sebenarnya, tugas guru sebagai fasilitator dan mediator.

Penerapan pendekatan pembelajaran kontekstual dalam pembelajaran IPS, merupakan dua sisi yang saling mendukung. Pendidikan IPS mengamanatkan agar pembelajarannya menggunakan masyarakat sebagai tempat, media atau laboratoriumnya. Dengan menggunakan masyarakat sebagai laboratoriumnya, maka pendidikan IPS akan mampu menghadirkan materi pembelajaran dengan keadaan yang sesungguhnya pada lingkungan

atau masyarakat. IPS mengkaji seperangkat konsep, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang dimulai dari lingkungan terdekat hingga lingkungan terjauh. Pada pembelajaran IPS siswa akan lebih mudah memahami apabila guru mampu mengaitkan materi dengan situasi yang terdapat disekitar siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Keaktifan belajar adalah suatu proses kegiatanbelajarsiswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah proses pembelajaran.