

MODEL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS

Tin Rustini

ABSTRAK

Salah satu pembelajaran tujuan IPS yang ingin dikembangkan adalah membentuk siswa menjadi warga negara yang aktif. Dalam hal ini diartikan sebagai manusia yang mampu mengambil keputusan yakni memulai memecahkan masalah-masalah dirinya, sosial, sampai pada kemampuan mempengaruhi kebijakan umum. Pembelajaran merupakan interaksi antar komponen pembelajaran tersebut, diantaranya guru, siswa, materi pembelajaran, metode, media dan sumber dan tujuan pembelajaran. Model interaktif dalam pembelajaran IPS memberikan alternatif bagi terciptanya situasi belajar yang dapat menumbuhkembangkan peran aktif siswa selama kegiatan berlangsung.

Kata Kunci : Model Interaktif dan Pembelajaran IPS

A. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari dan menelaah gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. Sedangkan Ilmu Sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat. (Ischak, 1997:12). IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya di samping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial atau kehidupan masyarakat yang sebenarnya bukan hanya bersipat hapalan akan tetapi lebih dari itu yaitu lebih melibatkan siswa secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotor atau keterampilan keterampilan yang sangat berguna bagi kehidupan dalam sehari-hari. Dalam proses pembelajaran guru IPS hendaknya mengajak para siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, di dengar dan digunakan, memberikan kesempatan membaca, menulis dan mengajukan pertanyaan atau tanggapan mengkritik menambah atau memberi masukan sehingga terjadi interaktif atau dialog kreatif yang menunjukkan proses pembelajaran yang efektif serta kemampuan berpikir siswa dapat berkembang seoptimal mungkin.

Model pembelajaran interaktif ada persamaan dengan strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran lainnya, diantaranya inkuiri, pemecahan masalah dan pembelajaran dialog kreatif diperlukan keberanian dan kemampuan mengemukakan pendapat pada diri siswa. Guru memberikan kesempatan

bertanya kepada siswa dan membimbingnya mengemukakan pertanyaan dan membimbingnya mengemukakan pertanyaan yang jelas dan tepat. Dalam hal ini guru tidak memotong pertanyaan atau menyalahkan pertanyaan, tetapi disini guru mengalahkannya pertanyaan sehingga tepat dengan maksud siswa yang bertanya. Guru tidak menjawab pertanyaan tetapi memberikan kesempatan kepada siswa-siswa lain untuk menjawabnya sampai ditemukan jawaban yang dianggap paling tepat. Dengan demikian, keterlibatan antara peserta didik dan pendidik saling bergantian disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Sikap guru hendaknya tidak menyalahkan setiap jawaban siswa akan tetapi memberikan stimulus dan respon yang menghargai setiap jawaban siswa apapun jawabannya, baik yang benar maupun yang salah. Dengan begitu guru membawa siswa ke dalam suasana keikutsertaan dan keterlibatan dalam PBM.

Terdapat empat alasan mengapa siswa harus dikembangkan kemampuan berpikirnya terutama dalam IPS (Epon Ningrum, 2010) Pertama, kehidupan kita dewasa ini ditandai dengan abad informasi yang menuntut setiap orang untuk memiliki kemampuan dalam mencari, menyaring guna menentukan pilihan dan memanfaatkan informasi sesuai dengan kebutuhan kehidupannya; kedua, setiap orang senantiasa dihadapkan pada berbagai masalah dan ragam pilihan sehingga untuk itu dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif, karena masalah dapat terpecahkan; ketiga, kemampuan memandang sesuatu hal dengan cara baru, merupakan keterampilan penting memecahkan masalah; keempat; kreativitas merupakan aspek penting dalam memecahkan masalah, mulai dari apa masalahnya, mengapa muncul masalah dan bagaimana cara memecahkan masalah. Sejalan dengan hal di atas, penerapan model pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS dirasakan sangat penting.

B. MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS

Pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model interaksi edukatif, pada setiap kegiatan pembelajaran terdapat tujuh karakteristik kegiatan pembelajaran yang memiliki nuansa interaktif yaitu:

1. Rumusan tujuan pembelajaran jelas (operasional) yang hendak dicapai melalui kegiatan pembelajaran.
2. Materi pembelajaran dibahas secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran
3. Guru meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga setiap siswa terlibat aktif

4. Guru memiliki kualifikasi dan kompetensi pendidik
5. Metode pembelajaran yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran
6. Menggunakan sumber belajar baik berupa media pembelajar maupun sumber materi
7. Terjadinya interaksi antar komponen pembelajaran secara komponen

Model pembelajaran interaktif mengacu pada falsafah pendidikan konstruktivisme bahwa pengetahuan dibentuk oleh siswa bukan ditransfer dari guru. Dalam proses pembentukan pengetahuan tersebut, guru berperan sebagai fasilitator, motivator dan mediator. Menurut Faure dan Cosgrove (dalam Harlen; 1992, Epon N. 2010). Model pembelajaran adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengembangkan potensi rasa ingin tahu siswa terhadap suatu obyek/peristiwa melalui pertanyaan. Model pembelajaran Interaktif disebut juga pendekatan “pertanyaan siswa” Dengan kata lain, guru menggali pertanyaan siswa mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas, kemudian siswa mencari jawabannya. Jawaban atas pertanyaan siswa dijawab siswa. Perlu diperhatikan untuk menjawab pertanyaan tersebut memerlukan proses, yaitu proses pencarian informasi, Artinya bukan pertanyaan yang dengan segera dapat dijawab oleh siswa.

Model ini dirancang agar siswa bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri (Faure & Cosgrove dalam Harlen, 1992). Meskipun anak-anak mengajukan pertanyaan dalam kegiatan bebas, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terlalu melebar dan seringkali kabur sehingga kurang terfokus. Untuk itu, guru perlu mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilah, dan mengubah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam kegiatan khusus. Salah satu kebaikan dari model pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan observasi (penyelidikan). Dengan cara seperti itu siswa atau anak menjadi kritis dan aktif belajar.

Optimalisasi interaksi dalam proses belajar mengajar akan bergantung kepada 9 faktor yang perlu diperhatikan oleh guru agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yakni aktivitas merumuskan pertanyaan dan menjawabnya. Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Faktor minat dan perhatian

Minat dan perhatian siswa merupakan faktor utama penentu derjata keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2. Faktor Motivasi

Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai motivator untuk menumbuhkembangkan motivasi intrinsik (motivasi yang timbul dari dalam diri siswa) dan motivasi ekstrinsik (pengaruh dari luar dirinya) agar siswa mau dan mampu melakukan kegiatan belajar.

3. Faktor latar atau konteks

Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mencari tahu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki oleh siswa dengan dua tujuan, yaitu agar tidak terjadi pengulangan materi karena hal tersebut dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa, dan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki siswa tersebut.

4. Faktor perbedaan individu

Guru harus tetap memperhatikan persamaan dan perbedaan siswa dengan cara mengoptimalkan pengembangan kemampuan mereka masing-masing.

5. Faktor sosialisasi

Upaya guru untuk menyalurkan kebutuhan anak akan hubungan sosial tersebut dapat dilakukan dengan belajar kelompok sehingga dapat mengembangkan potensi dan melatih anak menciptakan suasana kerja sama, proses pembentukan kepribadian, tumbuhnya kesadaran akan perbedaan di antara temannya yang dapat menumbuhkan solidaritas melalui saling membantu menyelesaikan tugas.

6. Faktor belajar sambil bermain

Bermain di sini lebih dimaksudkan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan sehingga akan mendorong siswa aktif belajar, selain itu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi siswa akan berkembang.

7. Faktor Belajar sambil Bekerja

Belajar sambil bekerja adalah kegiatan nyata yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengalaman baru yang relatif mudah diingat dan tidak cepat lupa.

8. Faktor Inkuiri

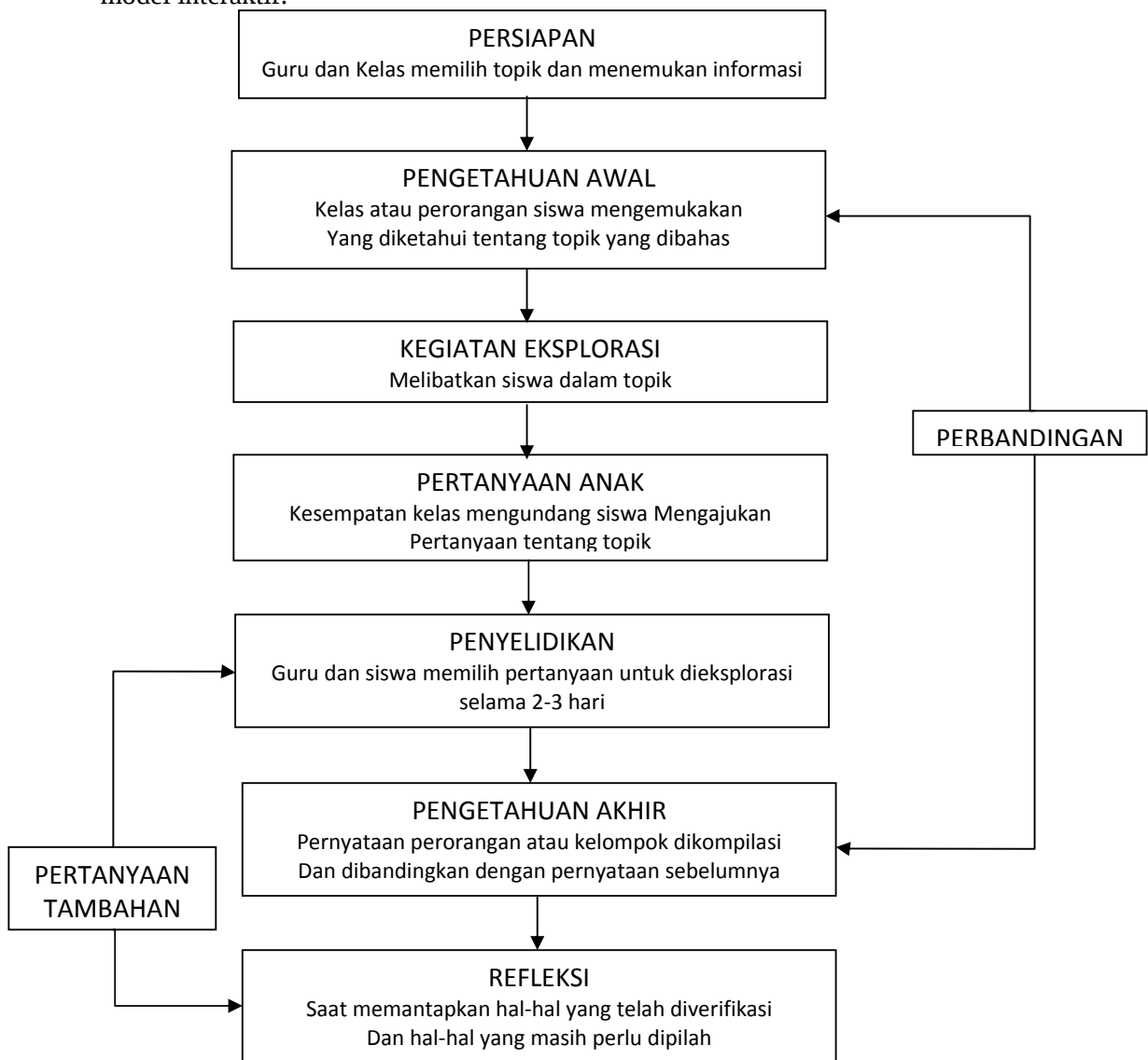
Berikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri informasi yang ada kaitannya dengan materi pelajaran, karena pada dasarnya siswa memiliki potensi untuk mencari dan menemukan sendiri (*sense of inquiry*).

9. Faktor Memecahkan masalah.

Dalam kegiatan pembelajaran, tantangan dapat diciptakan oleh guru dengan mengajukan situasi bermasalah yang terkait dengan materi pelajaran agar siswa peka terhadap masalah.

C. PROSEDUR IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS

Model pembelajaran interaktif terdiri atas 7 langkah kegiatan pembelajaran, berikut visualisasi langkah-langkah pembelajaran IPS dengan model interaktif.



Gambar 1 Bagan Alur Pembelajaran Interaktif
(Faire and Cosgrove, dalam Harlen 1992)

Berikut akan dipaparkan hasil penelitian yang dilakukan para guru IPS mengenai pembelajaran IPS dengan metode interaktif yaitu:

1. Hasil penelitian Margo pada tahun 1997 terhadap siswa SD di Cimahi menyimpulkan pendekatan interaktif dapat meningkatkan aktivitas kegiatan belajar siswa, hal ini ditunjukkan oleh tanda-tanda yang dapat diamati pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, yaitu kegiatan pembelajaran menjadi lebih terpusat pada siswa, guru lebih berperan sebagai fasilitator dan administrator dalam kegiatan belajar. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tampak lebih besar. Ada peningkatan kemampuan siswa, baik dalam ranah ingatan, pemahaman dan aplikasi.
2. Hasil penelitian Sofiareni tahun 2001 terhadap siswa SD di Bandung menyimpulkan bahwa pendekatan interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep, keterampilan berpikir rasional dan ketrampilan proses serta dapat meningkatkan prestasi siswa secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, baik ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
3. Hasil penelitian Ujang Sudrajat tahun 2004 terhadap siswa SD di Purwakarta menyimpulkan bahwa pendekatan interaktif dapat meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa pada saat mengungkapkan pertanyaan serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
4. Hasil penelitian Lina Marlina tahun 2008 di SD Negeri Rancakasumba Kecamatan Solokan Jeruk Kabupaten Bandung menyimpulkan bahwa Aktivitas siswa mengalami peningkatan setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan Interaktif menumbuhkan kemampuan siswa, kemampuan bertanya, berkerja sama, kemampuan mengemukakan pendapat, kemampuan menghargai pendapat orang lain serta siswa memiliki kemampuan menghubungkan dan memecahkan masalah yang dihadapinya dengan menghubungkan antara pengetahuan awal dengan hasil diskusinya. Selain itu hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

D. KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model atau pendekatan Interaktif dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dalam setiap pokok bahasan dengan syarat harus memperhatikan 9 hal yaitu minat dan perhatian, motivasi, latar belakang siswa, perbedaan individual, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, inkuiri, problem solving. Adapun langkah-langkah pembelajaran

yaitu, persiapan, pengetahuan awal, pertanyaan siswa penyelidikan, pengetahuan akhir dan refleksi.

Peran guru IPS dalam disini sebaga fasilitator, motivator, mediator, pembimbing dan agen pembaharu. Sedangkan kedudukan siswa dalam kegiatan di kelas memiliki peran aktif, di mana aktifitasnya dapat diukur dari kegiatan memperhatikan, membaca, menyimak, mencatat, bertanya menyanggah, menjawab, dan mengerjakan tugas baik tugas kelompok, maupun tugas individual. Pembelajaran yang demikian sesuai dengan filsafat konstruktivisme.

Daftar Pustaka

Harlen, W.L. (1992). *The Teaching of Science*. London: David Fulton Publishers.
Joyce, B. & Weil, M. (1964). *Models of Teaching*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.
Novak, J.D. & Gowin, D.B. (1984). *Learning how To Learn*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ningrum, Epon. (2010). *Modul: Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

http://www.teknologipendidikan.net/wp-content/uploads/2008/08/prayekti_pengembangan_model_pembelajaran_interaktif1.pdf

BIODATA PENULIS

Tin Rustini adalah dosen pada Universitas Pendidikan Indonesia dpk. UPI Kampus Cibiru Bandung. Penulis menyelesaikan pendidikan pada jenjang magister (S-2) Pendidikan IPS SD dari Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.