

# PERMASALAHAN PEMBELAJARAN IPS DAN STRATEGI JITU PEMECAHANNYA

*Muhammad Kaulan Karima dan Ramadhani*

Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tabiyah (STIT) Al-Ittihadiyah Labuhanbatu Utara

e-mail: [kaulankarima@gmail.com](mailto:kaulankarima@gmail.com) dan [mpdramadhani@gmail.com](mailto:mpdramadhani@gmail.com)

**Abstract:** This paper describes the problems faced in learning Social Sciences (IPS) as well as how important an accurate strategy is in learning, because precisely a strategy then learning will feel very enjoyable for students. Students really need attention from the teacher, but the teacher often ignores this. So that what happens is students are less interested in attending the lessons delivered by the teacher. Furthermore, the teacher also has not been able to generate interest and motivation for students to learn. Therefore we need a learning strategy that can provide attention and appreciation while at the same time generating interest and motivation for students to learn. Critical Incident Strategy is one of many strategies that can give attention and appreciation to students because students are included in learning, which they are asked to share their experiences. With this students feel valued and cared for as well as arouse their interest and motivation to learn.

**Keyword :** Problems, Real Strategies, Social Studies Learning.

**Abstrak:** Tulisan ini menggambarkan masalah-masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) serta betapa pentingnya suatu strategi jitu dalam sebuah pembelajaran, dikarenakan dengan tepatnya suatu strategi maka pembelajaranpun akan terasa sangat menyenangkan bagi siswa. Siswa sangat memerlukan perhatian dari gurunya, akan tetapi guru sering mengabaikan hal ini. Sehingga yang terjadi siswa kurang tertarik untuk mengikuti pelajaran yang dibawakan oleh gurunya. Selanjutnya guru juga belum dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang dapat memberikan perhatian dan penghargaan sekaligus dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Strategi *Critical Incident* merupakan salah satu dari banyak strategi yang dapat memberikan perhatian dan penghargaan bagi siswa dikarenakan siswa diikutsertakan dalam pembelajaran, yang mana mereka dimintakan untuk menceritakan pengalaman mereka. Dengan ini siswa merasa dihargai dan diperhatikan sekaligus membangkitkan minat dan motivasi mereka untuk belajar.

**Kata Kunci :** Permasalahan, Strategi Jitu, Pembelajaran IPS.

## PENDAHULUAN

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan *social studies*. Istilah ini digunakan di sekolah-sekolah Amerika. IPS dapat diartikan dengan "Penelaahan atau kajian tentang masyarakat". Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai

perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Tanwif, dkk.. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), hlm. 1-9.

Dengan demikian, IPS bukan ilmu sosial dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing sehingga tertanam sikap mental yang baik dalam bermasyarakat.

Penanaman sikap atau sikap mental yang baik melalui pembelajaran IPS, tidak dapat dilepaskan dari mengajarkan nilai dan sistem nilai yang berlaku di masyarakat. Dengan kata lain, strategi pengajaran nilai dan sistem nilai pada IPS bertujuan untuk membina dan mengembangkan sikap mental yang baik. Materi dan pokok bahasan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan berbagai metode (*multi method*), digunakan untuk membina penghayatan, kesadaran, dan pemilikan nilai-nilai yang baik pada diri siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik bahwa tujuan pembelajaran IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: 1) pengetahuan dan pemahaman, 2) sikap hidup belajar, 3) nilai-nilai sosial dan sikap, 4) keterampilan.<sup>2</sup>

Dengan terbinanya nilai-nilai secara baik dan terarah pada mereka, sikap mentalnya juga akan menjadi positif terhadap rangsangan dari lingkungannya, sehingga tingkah laku dan tindakannya tidak menyimpang dari nilai-nilai yang luhur. Penanaman nilai dan sikap pada pembelajaran IPS hendaknya dipersiapkan. Yang mana siswa akan lebih tertarik dalam pembelajaran IPS haruslah menggunakan strategi yang menarik dan metode yang bervariasi.

Pembelajaran IPS dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, sehingga tidak mungkin dapat memperkenalkan seluruh

nilai-nilai kehidupan manusia kepada siswa. Oleh karena itu strategi yang jitu sangat diharapkan dalam pembelajaran IPS ini.

Proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di sekolah/madrasah selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa-siswa untuk belajar lebih aktif. Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan daripada budaya berpikir, akibatnya siswa-siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hafalan saja.<sup>3</sup> Untuk itu, dibutuhkan strategi yang jitu untuk memecahkan masalah-masalah di atas.

### **PERMASALAHAN DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Era globalisasi telah mengantarkan kita pada perubahan yang sangat cepat seiring dengan perkembangan zaman yang dibarengi bertambahnya tingkat pemahaman dan juga pengetahuan manusia di bidang Sains dan Teknologi yang akhirnya membawa banyak dampak bagi kehidupan manusia secara umum baik positif maupun negatif.

Untuk mengiringi kemajuan yang berjalan sangat cepat sampai saat ini kita masih menggantungkan harapan pada pendidikan untuk tetap mengawal dan menjaga kehidupan sosial masyarakat yang terus berubah. Pendidikan mempunyai tugas menyiapkan sumber daya manusia untuk pembangunan. Derap langkah pembangunan selalu diupayakan seiring dengan tuntutan zaman. Perkembangan zaman selalu memunculkan persoalan-persoalan baru yang tidak pernah terpikirkan sebelumnya. Selanjutnya fungsi dan tujuan pendidikan yang tertuang dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 adalah “Berfungsi mengem-

---

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Mandar Maju, 1992), hlm. 40-41.

---

<sup>3</sup> Agung Eko Purwana, dkk., *Pembelajaran IPS MI*, (Surabaya: APrintA, 2009), hlm. 1-9.

bangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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” (Bab II Pasal 3). Namun, fungsi dan tujuan yang sangat mulia ini belum secara maksimal dapat dipenuhi melihat saat ini dunia pendidikan kita yang masih belum bisa mengejar cepatnya arus perubahan itu perlu disesuaikan dan juga dijaga sehingga tetap mampu menjawab tantangan dari perubahan dan kemajuan yang terus terjadi.

Melihat kondisi yang dihadapi, pembelajaran IPS sepantasnya mulai membenahi diri, baik dari bergeser dari tatanan epistemologi kearah pengembangan inovasi dan juga solusi bagi perkembangan pendidikan IPS ke depannya. Di mana hal ini sangatlah sesuai dengan tujuan utama pendidikan IPS yaitu mempersiapkan warga negara yang dapat membuat keputusan reflektif dan berpartisipasi dengan sukses dalam kehidupan kewarganegaraan di lingkungan masyarakat, bangsa, dan negara. Begitu pun dengan fungsi dari IPS yang hakikatnya adalah membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional.

Pembelajaran IPS di sekolah juga belum maksimal dalam melaksanakan dan membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokratis, sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dan komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas dan sekolah. Selain itu, dalam pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta dan konsep-

konsep yang bersifat hapalan belaka. Inilah yang dituding sebagai kelemahan yang menyebabkan “kegagalan” pembelajaran IPS di sekolah/madrasah di Indonesia.

Pembelajaran IPS seperti yang dijelaskan di atas jika tetap diteruskan, terutama hanya menekankan pada informasi, fakta, dan hafalan, lebih mementingkan isi dari proses, kurang diarahkan pada proses berfikir dan kurang diarahkan pada pembelajaran bermakna dan berfungsi bagi kehidupannya, maka pembelajaran IPS tidak akan mampu membantu peserta didiknya untuk dapat hidup secara efektif dan produktif dalam kehidupannya masa yang akan datang. Oleh karena itu sudah semestinya pembelajaran IPS masa kini dan ke depan mengikuti berbagai perkembangan yang terjadi di dunia secara global.

Masalah lain yang terjadi pada pembelajaran IPS saat ini: akibat dari pengaruh budaya pada masa lalu terhadap mata pelajaran IPS, yang menganggap IPS cenderung kurang menarik, pendekatan indoktrinatif, *second class*, dianggap sepele, membosankan, dan bermacam-macam kesan negatif lainnya telah menyebabkan mata pelajaran tersebut menghadapi dilema, belum lagi dengan fakta dilapangan yang menunjukkan IPS masih dalam posisi pembelajaran konvensional, dll.

Selanjutnya secara umum permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1:  
Permasalahan pada Pembelajaran IPS

No	Permasalahan Pada Pembelajaran IPS
1	Pendekatan <i>Teacher Centered</i> ;
2	Dominasi Ekspositori;
3	Tumbuhnya budaya belajar;
4	verbalistik;
5	Mengajar berdasarkan buku teks;
6	( <i>Textbook Centered</i> ). Evaluasi yang berorientasi pada kognitif tingkat rendah; dan Posisi guru yang masih <i>transfer of knowledge</i> .

### **Pendekatan *Teacher Centered***

Pada pendekatan ini guru lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*). Pada saat mengikuti pembelajaran atau mendengarkan ceramah, siswa sebatas memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukannya. Guru menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Guru hanya memberikan informasi satu arah karena yang ingin dicapai adalah bagaimana guru bisa mengajar dengan baik sehingga yang ada hanyalah transfer pengetahuan (*transfer of knowlage*).<sup>4</sup>

Pendekatan *teacher center* dimana proses pembelajaran lebih berpusat pada guru hanya akan membuat guru semakin cerdas tetapi siswa hanya memiliki pengalaman mendengar paparan saja. *Output* yang dihasilkan oleh pendekatan belajar seperti ini tidak lebih hanya menghasilkan siswa yang kurang mampu mengapresiasi ilmu pengetahuan, takut berpendapat, tidak berani mencoba yang akhirnya cenderung menjadi pelajaran yang pasif dan miskin kreativitas.<sup>5</sup>

Paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan berpusat kepada guru (*teacher center*) yang selama ini masih dilakukan oleh guru dalam pembelajaran IPS membuat siswa kurang aktif serta “miskin” akan kreativitas.

### **Dominasi Metode Ekspositori**

Pembelajaran IPS yang didominasi ekspositori maksudnya, siswa mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru secara cermat. Penggunaan metode ekspositori merupakan metode pembelajaran mengarah kepada tersampainya isi pelajaran kepada siswa secara langsung.

Penggunaan metode ini siswa tidak perlu mencari dan menemukan sendiri fakta-fakta, konsep dan prinsip karena telah disajikan secara jelas oleh guru dan cenderung berpusat kepada guru. Guru aktif memberikan penjelasan atau informasi pembelajaran secara terperinci tentang materi pembelajaran. Metode ekspositori sering dianalogikan dengan metode ceramah, karena sifatnya sama-sama memberikan informasi. Popham & Baker menjelaskan bahwa setiap penyajian informasi secara lisan dapat disebut ceramah.<sup>6</sup>

Menurut Herman Hudoyo, metode ekspositori dapat meliputi gabungan metode ceramah, metode drill, metode tanya jawab, metode penemuan dan metode peragaan.<sup>7</sup> Akhirnya pembelajaran IPS yang didominasi ekspositori juga akan mengukung keaktifan serta kreativitas siswa.

Singkatnya, metode ekspositori bukan hanya penyampaian dengan cara ceramah saja, tetapi bisa dengan cara yang lain seperti yang disebut diatas, memang metode ekspositori lebih cenderung pada pembelajaran dengan cara ceramah.

### **Tumbuhnya Budaya Belajar Verbalistik**

Pembelajaran verbalistik selalu menggunakan penyampaian lisan dalam belajar, atau sering kita sebut dengan ceramah. Guru yang selalu berceramah dalam kelas akan cepat membuat siswa menjadi bosan sehingga pembelajaran tidak efektif lagi.

Menurut Wina Sanjaya, metode ceramah/verbalistik merupakan cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung

---

<sup>4</sup>D.Sudjana, *Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2005), hlm. 39.

<sup>5</sup>Kasinyo Hartato dan Abduramansyah, *Metodologi Pembelajaran Berbasis Active Learning*, (Palembang: Grafika Telindo, 2009), hlm. 151-152.

---

<sup>6</sup> Popham & Baker, *Teknik Mengajar Secara Sistematis*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992), hlm. 79.

<sup>7</sup>Herman Hudoyo, *Belajar Mengajar Matematika*, (Dekdikbud, 1998), hlm. 133.

kepada sekelompok siswa.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Djamarah dan Aswan<sup>9</sup> adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa, begitu pula yang diungkapkan oleh Ani Widayati bahwa metode ceramah adalah cara penyampaian bahan ajar dengan komunikasi lisan.<sup>10</sup>

Pengertian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode ceramah (verbalistik) merupakan cara penyampaian bahan ajar atau materi secara lisan kepada siswa. Metode ini termasuk dalam strategi pembelajaran ekspositori yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Metode ceramah merupakan metode mengajar yang paling banyak digunakan, hal ini terjadi dikarenakan guru menganggap metode ini merupakan metode yang paling mudah untuk dilaksanakan asalkan bahan/materi serta urutan pembelajaran sudah dikuasai.

### **Mengajar Berpusat pada Buku Teks (*Textbook Centered*)**

Dalam pembelajaran IPS pendidikan dasar yaitu di Sekolah Dasar maupun di Sekolah Menengah Pertama, berdasarkan pengalaman guru selalu menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan terpaku pada buku. Tentu hal ini membuat siswa bosan dan malas karena terus menerus mendengarkan guru yang berbicara di depan. Akhirnya siswa hanya mementingkan hafalan. Ketika siswa bosan, maka mereka akan lebih memilih untuk mengobrol dengan

temannya atau asik dengan imajinasinya sendiri. Dan pada akhirnya, materi yang disampaikan oleh guru, sama sekali tidak bisa diterima oleh siswa dengan baik, Hal ini kemudian menjadi “momok” tersendiri ketika siswa memasuki tingkat sekolah yang lebih tinggi. Siswa merasa bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan dan tidak menarik.

Hal yang sering terjadi dalam pembelajaran IPS yaitu siswa diminta untuk membaca sebuah topik pembelajaran dari buku teks selanjutnya menuliskan isi pikirannya kembali atas apa yang telah dibaca siswa. Pada dasarnya kegiatan ini bertujuan agar siswa lebih memahami apa yang ia baca, tapi dampak negatifnya adalah siswa akan cepat bosan ditambah lagi siswa akan kekurangan referensi dalam menuliskan isi pikirannya karena hanya berpatokan kepada buku teks tersebut. Sebaiknya guru memberikan alternatif lain kepada siswa dalam mencari sumber bisa melalui media televisi, koran, internet, dst.

### **Evaluasi yang Berorientasi pada Kognitif Tingkat Rendah**

Dalam menyampaikan serta mengevaluasi hasil belajar siswa, guru menggunakan standar rendah yaitu hanya pada kognitif saja bahkan hanya pada tingkat *cognitif satu* (C1) dan *cognitif dua* (C2) atau pada tingkat pengetahuan dan pemahaman tidak sampai pada tingkat C3-C6 (aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi). Belum juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Bahkan, jika terdapat siswa yang bergerak kesana-kemari, yang banyak bertanya, akan dikategorikan sebagai siswa yang nakal atau tidak baik. Padahal anak berusia 6-8 tahun dimana koordinasi psikomotorik semakin berkembang, permainan sifatnya berkelompok, tidak terlalu tergantung pada orang tua, kontak dengan lingkungan luar semakin matang, menyadari kehadiran alam di sekelilingnya, bentuk lebih berpengaruh daripada

<sup>8</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 147.

<sup>9</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 97.

<sup>10</sup> Ani Widayati, Metode Mengajar Sebagai Strategi dalam mencapai Tujuan Belajar Mengajar, dalam jurnal *Pendidikan Akuntansi Indonesia, Volume III Nomor 1, h. 67*. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/836>

warna, rasa tanggung jawab mulai tumbuh, puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 tahun.<sup>11</sup>

Hal senada dikatakan Margaretha S.Y. bahwa kecenderungan siswa sekolah dasar yang senang bermain dan bergerak menyebabkan anak-anak lebih menyukai belajar lewat eksplorasi dan penyelidikan di luar ruang kelas.

Izzaty, dkk. mengungkapkan tentang ciri-ciri anak usia sekolah dasar (6-12 tahun): 1) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah, 2) Suka memuji diri sendiri, 3) Kalau tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting, 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya, 5) Suka memremehkan orang lain, 6) Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari, 7) Ingin tahu, ingin belajar dan realistis, 8) Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus, 9) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah, 10) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau peer group untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.<sup>12</sup>

Oleh karena itu, pembelajaran yang berlangsung hendaknya dapat membuat anak menjadi senang untuk belajar bukan sebaliknya membuat anak takut dan malas untuk belajar, selain itu bukan semata-mata hanya bermain tetapi pembelajaran yang berlangsung harus dapat membawa dan membantu siswa dalam mengembangkan potensinya.

### **Posisi Guru yang Masih *Transfer of Knowledge***

Seperti yang telah dijelaskan di atas, guru yang selalu mendominasi dalam

---

<sup>11</sup>Kartini Kartono, *Psikologi Anak*, (Bandung: Penerbit Alumni, 1979), hlm. 37

<sup>12</sup>Rita Eka Izzaty dkk., *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm. 116.

pembelajaran akan selalu mengambil alih bahkan cenderung menguasai semua proses dalam pembelajaran. Padahal tugas guru adalah memfasilitasi siswanya untuk belajar, sehingga guru harus memotivasi memberikan arahan agar siswanya mau belajar bersamanya bukan malah menceramahnya atau menyampaikan materi saja tanpa memperdulikan pendapat, pertanyaan dari siswa.

Selain pengetahuan yang disampaikan oleh guru melalui ceramah kepada siswa, siswanya juga ingin merasa dihargai dengan menampilkan dirinya dalam menjelaskan materi di kelas, sehingga siswa akan menjadi aktif dan memiliki mental yang kuat untuk tampil di depan umum. Guru harus mampu membuat siswa mau dan semangat belajar bersamanya, itulah guru yang menjadi idola di dalam kelas.

Ada hal lain yang harus disampaikan oleh guru, bukan menyampaikan pengetahuan semata tapi guru juga bertanggung jawab dalam menyampaikan dan menginternalisasikan nilai-nilai etika, moral dan agama kepada siswa sehingga terciptalah peserta didik yang pintar, cerdas, dan *berakhlakul karimah*.

### **STRATEGI JITU DALAM PEMBELAJARAN IPS**

Banyaknya permasalahan dalam pembelajaran IPS sebagaimana yang telah dijabarkan di atas, maka pembelajaran IPS di era globalisasi perlu melakukan pembenahan diri. Di mana harus mampu mengubah paradigma siswa tentang pembelajaran IPS yang monoton, membosankan. Maka strategi jitu yang perlu dilakukan:

#### **Memberikan Perhatian**

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses penciptaan kondisi atau upaya mengorganisasikan lingkungan seseorang sehingga memungkinkan terciptanya perbuatan atau kondisi dari peserta didik. Untuk itu, guru harus ber-

usaha menarik perhatian siswa untuk belajar.

Perhatian merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran. Wiliem Stern dalam bukunya: *Al gemeine Psychologie*, ahli ilmu jiwa ini memberikan definisi mengenai perhatian yang intinya dapat dirumuskan sebagai berikut: Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis atau aktivitas jiwa yang tertuju kepada suatu obyek dan mengesampingkan obyek yang lain. Oleh karena itu guru harus tanggap terhadap tingkah laku anak, maka yang perlu diperhatikan guru adalah pengajaran itu harus menarik perhatian anak.

Perhatian terhadap pembelajaran IPS akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan membangkitkan perhatian dan juga motivasi untuk mempelajarinya.

Untuk itu, harus diusahakan agar pembelajaran itu: 1) Didasarkan pada hal-hal yang sudah dikenal anak dan berisi sesuatu yang baru baginya. 2) Bervariasi dalam menyampaikan (penjelasan) materi pelajaran, misalnya:

- a. Dengan variasi suara  
Suara bisa dikeraskan, dilemahkan bahkan dapat diam sebentar (kesenyapan) guna menarik perhatian.
- b. Dengan variasi tulisan  
Hal-hal yang penting dapat ditulis yang lebih mencolok, lain daripada yang lain.
- c. Dengan menggunakan gambar (peta)  
Gambar (peta) diperlukan untuk menunjukkan letak atau tempat suatu daerah.
- d. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran  
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran

tertentu. Dengan adanya berbagai macam media pembelajaran yang kesemuanya dapat dipakai dalam proses pembelajaran maka saat guru akan menggunakannya harus memilih media mana yang paling tepat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Beberapa kriteria yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih media, antara lain :

- Tiap jenis media tentu mempunyai karakteristik.
- Pemilihan media harus dilakukan secara obyektif.
- Pemilihan media hendaknya mempertimbangkan juga: a) Kesesuaian tujuan pembelajaran, b) Kesesuaian materi, c) Kesesuaian kemampuan anak, d) Kesesuaian kemampuan guru (untuk menggunakan), e) Ketersediaan bahan, dana, f) Mutu media.

Dengan memperhatikan kriteria pemilihan media tersebut maka guru akan terhindar dari kecerobohan dalam pemilihan media. Pemilihan media yang cermat dan tepat akan menunjang keefektifan proses pembelajaran.

Dari uraian tentang kriteria dan penggunaan media tersebut yang perlu kita perhatikan bahwa penggunaan media tidak akan menggantikan guru. Peran guru dalam proses pembelajaran tetap memegang peran yang penting, yaitu mengelola kegiatan pembelajaran.

### **Pemberian Motivasi**

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “ daya penggerak yang telah menjadi aktif”<sup>13</sup>. Pendapat lain juga mengatakan bahwa motivasi adalah “keadaan dalam diri seseorang yang men-

---

<sup>13</sup>Sardiman, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), hlm. 71

dorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan.”<sup>14</sup>

Sartain mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (*goal*) atau perangsang (*incentive*). Tujuan adalah yang membatasi/ menentukan tingkah laku organisme itu.<sup>15</sup>

Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu kondisi atau status internal yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi”.<sup>16</sup> Jelaslah bahwa fungsi motivasi itu memberikan suatu nilai atau intensitas tersendiri dari seorang siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajarnya.

Munculnya motivasi dalam diri siswa (internal) dalam belajar, karena siswa ingin menguasai kemampuan yang terkandung di dalam tujuan pembelajaran yang bermanfaat untuk dirinya. Dengan menginformasikan garis besar materi, akan memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang akan dipelajari dalam suatu pembelajaran. Jadi kegiatan memotivasi (teknik memotivasi) dapat berupa:

1. Menginformasikan tujuan pembelajaran;
2. Menginformasikan manfaat pembelajaran;
3. Menginformasikan garis besar materi pembelajaran;
4. Menyimpulkan materi pelajaran.

Menyimpulkan materi pelajaran merupakan salah satu kegiatan guru

diakhir pembelajaran. Langkah ini dalam prosesnya sebagai teknik untuk penguatan terhadap hasil belajar secara menyeluruh. Menyimpulkan materi pelajaran dapat dirumuskan oleh siswa dibawah bimbingan guru. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menyimpulkan materi pelajaran di antaranya adalah: Berorientasi pada indikator pembelajaran, Singkat, jelas serta dengan bahasa (tulis/lisan) yang mudah dipahami siswa., Kesimpulan materi tidak keluar dari topik yang telah dibahas, Dapat menggunakan waktu sesingkat mungkin.

Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Menurut Djamarah ada tiga fungsi motivasi, yakni: a) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar. b) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik. c) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan.<sup>17</sup>

Menurut Sardiman siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki beberapa ciri-ciri, antara lain sebagai berikut: a) Tekun menghadapi tugas b) Ulet menghadapi kesulitan /tidak cepat putus asa. c) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin. d) Lebih senang kerja mandiri. e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin. f) Dapat memperthankan pendapatnya . g) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.<sup>18</sup> Untuk itu, siswa yang secara terus-menerus mendapatkan motivasi

---

<sup>14</sup>Karti Soeharto, dkk., *Tehnologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media)* (Surabaya: Surabaya Intelectual Club, 2003), hlm. 110.

<sup>15</sup> Ngalm Purwanto, *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 61.

<sup>16</sup> Sardiman AM., *Interaksi...*, hlm. 83.

---

<sup>17</sup>Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 123.

<sup>18</sup> Sardiman AM., *Interaksi...*, hlm. 24.

akan semakin tinggi pula minat dan prestasinya.

### **Strategi Pembelajaran *Critical Incident***

Uraian mengenai memberikan perhatian dan motivasi diatas, penulis menyimpulkan bahwa dalam memberikan perhatian dan memotivasi siswa dalam pembelajaran bisa didapatkan di dalam menerapkan strategi pembelajaran. Di-karenakan dalam menerapkan suatu strategi pembelajaran maka kegiatan memberikan perhatian dan motivasi sudah tercakup di dalamnya maka oleh karena itu guru haruslah tepat dalam memilih suatu strategi pembelajaran.

Dalam tulisan ini penulis memaparkan satu strategi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang mana di dalamnya dapat mencakup pemberian perhatian dan motivasi; yaitu dengan strategi *Critical Incident*.

Strategi *Critical Incident* yaitu suatu strategi yang digunakan oleh guru dengan maksud mengajak siswa untuk mengingat pengalaman yang pernah dijumpai atau dialami sendiri kemudian dikaitkan dengan materi bahasan.<sup>19</sup>

Strategi *Critical Incident* diilhami dari masalah- masalah yang dijumpai dalam proses pembelajaran, kemudian para praktisi pendidikan mulai menggagas guna mengatasi masalah yang ada, maka di rumuskanlah strategi pembelajaran aktif, "pembelajaran aktif itu sendiri berasal dari kata *active dan learning* yang artinya pembelajaran".<sup>20</sup>

Belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Ketika peserta didik pasif, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat

informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak, agar otak dapat memproses informasi yang baik, maka akan membantu kalau terjadi proses refleksi secara internal. "ini ditegaskan kembali" jika peserta didik diajak untuk berdiskusi, menjawab pertanyaan, atau membuat pertanyaan, maka otak mereka akan bekerja lebih baik sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi dengan lebih baik pula.<sup>21</sup>

Belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa adanya partisipasi siswa, terdapat berbagai cara untuk membuat proses pembelajaran yang mengakibatkan keaktifan siswa dan mengasah ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Proses pembelajaran dalam memperoleh informasi, keterampilan dan sikap akan terjadi melalui proses pencarian dari diri siswa, dengan cara bermain dan belajar kelompok.

Para siswa sebaiknya dikondisikan berada dalam suatu bentuk pencarian dari pada suatu bentuk reaktif, yakni mereka mencari jawaban terhadap pertanyaan baik yang dibuat oleh guru maupun yang ditentukan oleh siswa sendiri, 'semua ini dapat terjadi ketika siswa diatur sedemikian rupa sehingga berbagai tugas dan kegiatan yang dilaksanakan sangat mendorong mereka untuk berfikir, bekerja, dan merasa.

Strategi *Critical Incident* diharapkan mampu menjadikan proses belajar lebih bermakna dengan usaha mengkonstruksi kembali pengalaman-pengalaman yang ada pada benak siswa dikaitkan dengan kontek materi yang diterima pada saat proses pembelajaran, dengan ini memori ingatan siswa dituntut aktif mendeskripsikan sejumlah pengalaman-pengalaman penting guna memecahkan masalah yang dihadapi

Adapun langkah-langkah pembelajarannya, antara lain:

---

<sup>19</sup> Siti Halimah, *Strategi Pembelajaran: Pola dan Strategi dalam Pengembangan KTSP*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2008), hlm. 143.

<sup>20</sup> Sutrisno, *Revolusi Pendidikan di Indonesia*, (Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005), hlm. 32

---

<sup>21</sup> Hisyam Zaini dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insane Madani, 2008), hlm. 16.

1. Guru menyampaikan topik apa yang akan dipelajari saat ini.
2. Berikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat-ingat kembali pengalaman mereka yang tidak terlupakan berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.
3. Siswa diminta untuk menceritakan pengamalan yang tidak dapat terlupakan/paling berkesan yang pernah dialaminya. Sedangkan siswa yang lain dengan seksama mendengarkan.
4. Selesai siswa menceritakan pengalamannya, guru memberikan apresiasi terhadap siswa tersebut. Selanjutnya meminta kepada siswa yang lain untuk memberikan kesimpulan nilai positif apa yang terkandung pada cerita temannya.
5. Sesudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan pengalamannya masing-masing, maka guru harus dapat menyimpulkan nilai-nilai positif yang terkandung di dalam pengamalan siswa,
6. Selanjutnya guru menghubungkan pengalaman mereka tersebut terhadap materi yang sedang dipelajari.

Dengan meminta siswa untuk menceritakan pengalaman yang sangat berkesan bagi mereka merupakan suatu penghargaan ataupun perhatian kepada siswa dikarenakan diberikan kesempatan menceritakan hal yang terjadi pada diri mereka. Dan siswa pun juga termotivasi untuk belajar dikarenakan mereka diikutsertakan dalam pembelajaran.

Kelebihan strategi *Critical Incident* (Pengalaman Penting) sesuai apa yang diungkapkan oleh Suwardi, bahwa untuk mengaktifkan siswa sejak dimulainya pembelajaran. Selain itu, strategi ini baik digunakan untuk tujuan Pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk lebih berempati, strategi ini juga lebih baik digunakan untuk kelas dengan jumlah sedikit dan tidak terlalu banyak agar siswa tidak malu untuk mengungkapkan pengalamannya.<sup>22</sup> Dengan adanya strategi ini, siswa akan merasa lebih diperhatikan dan meningkat motivasi belajarnya sehingga pada akhirnya akan menyelesaikan permasalahan yang ada dalam pembelajaran IPS yang selama ini menjadi “momok” bagi guru dan siswa.

#### SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas, diketahui bahwa permasalahan dalam pembelajaran IPS sungguh sangat kompleks. Dimulai dengan paradigma lama yang masih terus berkembang, budaya belajar yang verbalistik, metode ramah dan strategi ekspositori dan pembelajaran yang berpusat pada guru dan buku paket, sehingga siswa akan cepat mudah bosan, karena suasana pembelajaran sangatlah monoton. Pemberian perhatian dan motivasi harus tetap dilakukan bagi siswa dan strategi pembelajaran yang menyenangkan serta mengaktifkan siswa harus terus dapat divariasikan salah satunya seperti *strategi Critical Incident*.

---

<sup>22</sup>Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, (Surabaya: Jp Books, 2007), hlm. 63

## DAFTAR BACAAN

- A.M. Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005.
- Ani Widayati, Metode Mengajar Sebagai Strategi dalam mencapai Tujuan Belajar Mengajar, dalam jurnal *Pendidikan Akuntansi Indonesia, Volume III Nomor 1, h. 67*. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/836>
- D. Sudjana, *Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, Bandung:Falah Production, 2005.
- Djamarah, Syaiful Bahridan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Djamarah, Syaiful, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta, 2002.
- Halimah, Siti. *Strategi Pembelajaran: Pola dan Strategi dalam Pengembangan KTSP*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2008.
- Hamalik, Oemar. *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, Bandung: Mandar Maju, 1992.
- Hudoyo, Herman. *Belajar Mengajar Matematika*, Dekdikbud, 1998.
- Izzaty, Rita Eka dkk., *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: UNY Press, 2008.
- Kartono, Kartini, *Psikologi Anak*, Bandung: Penerbit Alumni, 1979.
- Hartato, Kasinyo dan Abduramansyah, *Metodologi Pembelajaran Berbasis Active Learnin*, Palembang:Grafika Telindo, 2009.
- Popham & Baker. *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992.
- Purwana, Agung Eko, dkk., *Pembelajaran IPS MI*, Surabaya: APrintA, 2009.
- Purwanto, Ngalim, *Administrasi Dan Supervisi Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2002.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2007.
- Sardiman, AM. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 1996.
- Soeharto, Karti dkk., *Tehnologi Pembelajaran (Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media)*, Surabaya: Surabaya Inteectual Club, 2003.
- Sutrisno, *Revolusi Pendidikan Di Indonesia*, Yogyakarta: Ar Ruzz, 2005.
- Suwardi, *Manajemen Pembelajaran*, Surabaya: Jp Books, 2007.
- Tanwif, dkk. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, Surabaya: Lapis PGMI, 2009.
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2010.
- Zaini, Hisyam dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: Pustaka Insane Madani, 2008.