

METODE PENGAJARAN IPS YANG EFEKTIF DI SD

Risma Hartati

STKIP Riama Medan, Jl. Tritura No.6 Medan, 20147 Telp. (061) 7862285, 7862286, Fax (061) 7883089
E-mail: yayasan_pendidikanriama@gmail.com

Abstrak: Metode pengajaran bersangkut paut dengan pemilihan jalan, arah atau pola dalam berbuat sesuatu yang mencapai sesuatu tujuan. Sedangkan mengajar dapat diartikan sebagai suatu proses membawa anak didik dari suatu tingkat kecakapan tertentu ke tingkat kecakapan yang menjadi tujuan pendidikan. Metode pengajaran IPS perlu diperbaharui mengikuti teknologi. Proses pembelajaran ditentukan bagaimana guru menggunakan metode pengajaran yang efektif. Hal ini akan berdampak pada pola sistem mengajar. Pergeseran pola sistem mengajar yaitu dari guru yang mendominasi kelas menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru seharusnya berperan fasilitator belajar dari pada sebagai pengajar dan tidak merupakan satu-satunya sumber informasi. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajar, guru harus menciptakan kondisi belajar yang efektif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran harus menantang, menyenangkan, mendorong eksplorasi, member pengalaman sukses, dan mengembangkan kecakapan berfikir siswa

Kata-kata kunci: metode pengajaran, IPS, sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Perubahan-perubahan yang cepat dalam perkembangan teknologi dengan berbagai produk mutakhirnya, memberikan dampak yang sangat kuat pada berbagai sektor termasuk pendidikan. Oleh karena itu praktik-praktik pembelajaran dan pendidikan di sekolah-sekolah perlu diperbaharui mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Apabila praktik-praktik pengajaran dan pendidikan di Indonesia tidak diubah, bangsa Indonesia akan ketinggalan oleh negara-negara lain. Proses pembelajaran merupakan salah satu yang perlu diperbaharui. Upaya pembaharuan proses tersebut, terletak pada tanggung jawab guru, bagaimana pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami oleh anak didik secara benar. Dengan demikian proses pembelajaran ditentukan oleh bagaimana guru menggunakan metode dan model

pembelajaran serta media secara optimal. Salah satu contoh metode yang berdampak pada pola sistem mengajar. Pergeseran pola sistem mengajar yaitu dari guru yang mendominasi kelas menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Guru seharusnya berperan fasilitator belajar dari pada sebagai pengajar dan tidak merupakan satu-satunya sumber informasi. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajar, guru harus menciptakan kondisi belajar yang aktif dan kreatif. Kegiatan pembelajaran harus menantang, menyenangkan, mendorong eksplorasi, member pengalaman sukses, dan mengembangkan kecakapan berfikir siswa (Dikti, 2005).

Kegiatan Proses Belajar mengajar di kelas tidak terlepas dari fungsi guru. Guru memegang kendali seutuhnya selama proses belajar terjadi. Kegiatan mengajar guru diharapkan mampu memperoleh ilmu

pengetahuan dengan pencapaian ilmu pengetahuan itu sendiri. Mengajar adalah membimbing siswa agar mengalami proses belajar. Tetapi proses belajar yang bagaimana? Dalam belajar, siswa menghendaki hasil belajar yang efektif bagi dirinya. Untuk tuntutan itu guru harus membantu, maka pada waktu guru mengajar juga harus efektif. Bagaimana mengajar yang efektif itu?

Lantas, Mengajar yang efektif ialah mengajar yang dapat membawa belajar siswa yang efektif pula. Belajar di sini adalah suatu aktivitas mencari, menemukan dan melihat pokok masalah. Siswa berusaha memecahkan masalah termasuk pendapat bahwa bila seseorang memiliki motor skill atau mampu dapat menciptakan suatu simfoni.

METODE MENGAJAR

Kata metode berasal dari bahasa Latin yaitu "*methodo*" yang berarti "jalan". Dengan demikian metode bersangkutan paut dengan pemilihan jalan, arah atau pola dalam berbuat sesuatu yang mencapai sesuatu tujuan. Sedangkan mengajar dapat diartikan sebagai suatu proses membawa anak didik dari suatu tingkat kecakapan tertentu ke tingkat kecakapan yang menjadi tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan hal tersebut Winarno Surachmad (1976:76), menyatakan bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan mengajar diartikan sebagai penciptaan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar (T.Raka Joni, 1980:1).

Dengan demikian metode mengajar adalah metode yang dipergunakan oleh seorang pengajar untuk membawa anak didiknya ke tujuan pengajarannya (E. Kusmana, 1974:1).

Lebih jelas lagi ditegaskan oleh Winarno Surachmad (1961), bahwa metode mengajar adalah cara-cara pelaksanaan proses belajar mengajar, atau bagaimana teknisnya sesuatu bukan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah.

Kegiatan pembelajaran yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Guru berusaha mengatur lingkungan kelas agar anak didiknya termotivasi untuk belajar. Guru berusaha dengan seperangkat pengetahuan dan pengalamannya mempersiapkan program pembelajaran dengan baik dan sistematis. Usaha tersebut dimaksudkan agar anak didiknya memiliki kecakapan, pengetahuan dan kepribadian yang dilakukan oleh guru di sekolah dengan menggunakan cara-cara tertentu. Cara-cara yang ditempuh oleh guru itulah yang disebut sebagai metode pembelajaran. Kenyataannya memang manusia dalam segala hal selalu berusaha mencari efisiensi kerja dengan cara memilih dan menggunakan suatu metode yang dianggap terbaik untuk mencapai tujuan. Demikian juga guru/pendidik selalu berusaha memilih metode yang tepat, dipandang lebih efektif dari pada metode-metode lainnya, sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru benar-benar menjadi milik anak didiknya.

Jadi jelas bahwa metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa, agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Makin tepat metodenya diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Tujuan adalah pedoman yang memberi petunjuk akan dibawa ke arah mana kegiatan pembelajaran tersebut. Guru tidak dapat membawa kegiatan pembelajaran menurut kehendaknya sendiri dan mengabaikan tujuan yang telah dirumuskan. Kegiatan pembelajaran yang tidak mempunyai tujuan sama saja dengan orang pergi ke pasar tanpa tujuan. Sehingga terjadi pembelian barang-barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan, sebaliknya barang yang sangat dibutuhkan tidak dibeli, hal ini dikarenakan tidak ada tujuan. Demikian pula di dalam pembelajaran pasti mempunyai tujuan.

Tujuan dari kegiatan pembelajaran tidak akan tercapai tanpa adanya komponen-komponen lainnya, salah satu diantaranya adalah metode. Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Maka ketika tujuan dirumuskan agar anak didik mempunyai keterampilan tertentu, maka metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan. Oleh karena itu guru harus menggunakan metode yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan. Tujuan pembelajaran dan jenis mata

pelajaran menentukan metode apa sebaiknya digunakan. Setiap mata pelajaran mempunyai metode tertentu sesuai dengan kekhususan mata pelajaran tersebut, oleh karena itu guru hendaknya dapat menentukan metode apa yang paling efisien bagi mata pelajarannya sehingga tujuan pengajaran tercapai secara efektif. Perlu diketahui bahwa tidak ada satupun metode mempunyai keunggulan dan kelebihannya. Oleh karena itu dalam proses kegiatan pembelajaran dapat digunakan lebih dari satu metode (multi metode).

Sehubungan dengan hal tersebut seorang guru dituntut untuk menguasai macam-macam metode mengajar sehingga dapat menentukan metode apa yang paling tepat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru benar-benar menjadi milik siswa. Menurut Ida Badariyah Almatsir ada beberapa faktor yang ikut berperan dalam menentukan efektif tidaknya suatu metode mengajar. Adapun Faktor-faktor tersebut adalah bahan pengajaran, siswa yang belajar, kemampuan guru yang mengajar, besarnya jumlah siswa, alokasi waktu yang tersedia, fasilitas yang tersedia, media dan sumber, situasi pada dan sistem evaluasi.

Begitu juga Winarno Surahmad (1990:97) mengatakan, bahwa pemilihan dan penentuan metode dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain (1) Anak didik, (2) Tujuan, (3) Situasi, (4) Fasilitator, (5) Guru.

JENIS-JENIS METODE PEMBELAJARAN IPS

Dewasa ini timbul kesan bahwa pengajaran IPS membosankan, dikarenakan materinya terlalu luas dan hanya menghafalkan fakta-fakta. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik bagi siswa, bahkan guru seringkali tidak mempunyai acuan yang jelas dan tidak menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan kreatif. Kebosanan juga muncul karena materi pelajaran tidak sesuai dengan tingkat perkembangan dan konteks kehidupan anak. Oleh karena itu harus diciptakan metode mengajar yang dapat mengefektifkan siswa.

Tuntutan dalam dunia pendidikan sekarang ini sudah berubah, proses pembelajaran tidak bisa lagi hanya sekedar mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Guru harus merubah paradigma tersebut dengan kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Sehubungan dengan hal tersebut Anita Lie (2002:4-5), menyatakan bahwa guru harus menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan beberapa pokok pemikiran antara lain:

1. Pengetahuan ditemukan, dibentuk dan dikembangkan oleh siswa.
2. Siswa membangun pengetahuannya secara aktif.
3. Guru harus berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan siswa.
4. Pendidikan adalah interaksi pribadi di antara para siswa dan interaksi antara guru dan siswa.

Berdasar uraian di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus menciptakan proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa, sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuannya. Untuk itu guru harus memfasilitasi dan menciptakan kondisi belajar siswa. Oleh karena itu harus merencanakan pembelajaran dengan menerapkan metode atau pendekatan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Namun perlu diingat bahwa pendekatan pembelajaran itu sangat banyak macamnya sehingga guru harus mampu memilih metode manakah yang paling serasi untuk mencapai tujuan instruksional suatu pokok bahasan. Dalam uraian berikut akan diberikan gambaran atau penjelasan singkat tentang metode pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam pengajaran IPS antara lain:

1. *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* CTL, merupakan konsep belajar yang mengkaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Hal ini akan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan konsep tersebut diharapkan hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk siswa bekerja dan mengalami secara langsung, bukan hanya sekedar mentransfer pengetahuan guru kepada siswa. Ini sejalan

dengan pendapat aliran konstruktivisme yang menekankan bahwa kegiatan belajar adalah kegiatan aktif siswa untuk menemukan sesuatu dan membangun sendiri pengetahuannya. Siswa bertanggungjawab atas hasil belajarnya, membuat penalaran atas apa yang dipelajari dengan cara mencari makna, dan membandingkan dengan apa yang telah diketahui dengan apa yang diperlukan dalam pengalaman yang baru.

Jadi CTL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami makna dalam materi pelajaran yang mereka pelajari, kemudian menghubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, yaitu konteks lingkungan pribadi, sosial, dan budayanya. Tugas guru adalah membantu siswa untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran yang aktif untuk menemukan pengetahuan atau konsep baru.

Adapun karakteristik Pendekatan Pembelajaran CTL adalah kerja sama, menyenangkan, pembelajaran terintegrasi, menggunakan berbagai sumber, siswa (aktif, kreatif, dan kritis), guru (harus kreatif), dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, misalnya peta, gambar, ceritera, puisi, dan Laporan kepada orang tua tidak hanya berupa rapor, tetapi dapat berupa hasil karya siswa, misalnya laporan / tugas, karangan.

Menurut *Widyaiswara LPMP (2005)*, menyatakan bahwa guru dikatakan telah menerapkan pendekatan pembelajaran CTL apabila menempuh tujuh komponen, sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.
- b. Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik/pokok bahasan.
- c. Mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan mengajukan pertanyaan.
- d. Menciptakan masyarakat belajar, misalnya belajar dalam kelompok-kelompok.
- e. Menghadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- f. Melakukan refleksi di akhir pertemuan.
- g. Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara dan seobyektif mungkin.

Untuk memperjelas tentang konsep CTL, mari kita ikuti uraian tentang unsur-unsur yang terkandung didalam CTL. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

a. **Konstruktivisme (*constructivism*)**

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir CTL bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan secara tiba-tiba. Pengetahuan bukan seperangkat fakta, konsep, atau akidah yang siap diambil, melainkan manusia harus mengkonstruksi pengetahuan tersebut dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Berkaitan dengan hal tersebut maka siswa harus mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Oleh karena itu siswa harus dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya sendiri, dan mencetuskan ide-idenya.

Penerapannya di kelas, misalnya mengerjakan tugas, praktik, menulis karangan, mendemonstrasikan sesuatu.

b. Menemukan (*inquiry*)

Menemukan merupakan inti dari CTL. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil dari mengingat seperangkat fakta, konsep, dan kaidah, melainkan hasil dari menemukan sendiri. Maka guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang merujuk pada kegiatan menemukan apapun materi/pokok bahasannya. Adapun langkah-langkah kegiatan inkuiri adalah sebagai berikut: merumuskan masalah, melakukan observasi atau pengamatan; menganalisis dan menyajikan hasil dalam bentuk tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan lain-lain, dan; mengkomunikasikan hasil karya kepada pembaca, teman sekelas, atau guru. Untuk masalah pendekatan inkuiri lebih jelasnya akan dibahas dalam bab tersendiri.

c. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan strategi utama dalam pembelajaran dengan pendekatan CTL. Bagi siswa, bertanya merupakan hal penting dalam pembelajaran berbasis inkuiri, yaitu untuk menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diketahui, dan mengarahkan perhatian pada aspek yang belum diketahui. Pengembangan Pendidikan IPS SD 7-29. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai upaya guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa.

d. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Masyarakat belajar dapat terjadi jika ada proses komunikasi dua arah atau lebih. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberi informasi yang diperlukan oleh temannya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya. Apabila setiap orang mau belajar dari orang lain dan setiap orang mau menjadi sumber belajar, maka setiap orang akan luas pengetahuannya dan pengalamannya. Masyarakat belajar dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, seperti pembentukan kelompok kecil, pembentukan kelompok besar, mendatangkan ahli/nara sumber di dalam kelas, bekerja dengan kelas sederajat, bekerja kelompok dengan kelas di atasnya, dan bekerja dengan masyarakat.

e. Pemodelan (*Modeling*)

Dalam pembelajaran, guru bukan satu-satunya model, dapat juga model didatangkan dari luar, misalnya tokoh masyarakat, petugas kesehatan, pemadam kebakaran, polisi lalu lintas. Model dapat berupa cara mengoperasikan sesuatu, cara sederhana memadamkan kebakaran, dan sebagainya.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari, atau berpikir tentang apa yang telah dilakukan di masa yang lalu. Pengetahuan bermakna diperoleh dari proses pengetahuan yang dimiliki siswa diperluas

melalui kontek pembelajaran, dan kemudian diperluas lagi sedikit demi sedikit melalui pengalamannya. Dalam hal ini guru membantu siswa untuk membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Pada prinsipnya bagaimana pengetahuan itu mengendap di benak siswa. Refleksi biasanya dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir, guru menyisakan waktu sejenak untuk memberi kesempatan kepada siswanya melakukan refleksi. Realisasinya berupa: pernyataan langsung tentang apa yang diperoleh pada hari itu, catatan-catatan di buku siswa, kesan dan saran siswa tentang pembelajaran hari itu, diskusi, hasil karya, dan sebagainya.

g. **Penilaian yang Sebenarnya (*Authentic Assesment*)**

Penilaian autentik adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberi gambaran perkembangan belajar siswa. Perkembangan siswa perlu diketahui karena untuk memastikan apakah siswa telah mengalami proses pembelajaran dengan benar? Hambatan-hambatan apa yang dihadapi siswa? Hal yang dapat digunakan untuk penilaian, antara lain; laporan, pekerjaan rumah, kuis, karya siswa, presentasi, demonstrasi, karya tulis, dan hasil tes tulis.

2. ***Cooperative Learning***

Falsafah yang mendasari model pembelajaran *Cooperative Learning* bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama

merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia, tanpa kerja sama kehidupan manusia akan terganggu, karena manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan dan kerjasama dengan orang lain. *Cooperative Learning*, atau sering disebut dengan kooperasi, adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berisi serangkaian aktivitas yang diorganisasikan, pembelajaran tersebut difokuskan pada pertukaran informasi terstruktur antar siswa dalam kelompok yang bersifat sosial dan pembelajar bertanggungjawab atas tugasnya masing-masing.

Menurut Thomson, dkk. (1995), di dalam pembelajaran *cooperative learning*, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu satu sama lain. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa, dengan kemampuan yang heterogin. Maksud kelompok heterogin adalah terdiri dari bermacam-macam latar belakang kemampuan siswa, jenis kelamin, agama, suku bangsa, dan latar belakang social budaya. Hal ini sangat bermanfaat karena untuk melatih siswa dapat menerima perbedaan pendapat dan bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakangnya.

Dalam pembelajaran *cooperative learning* proses belajar tidak harus berasal dari guru ke siswa, melainkan dapat juga siswa saling mengajar sesama siswa lainnya. Bahkan menurut Anita Lie (2002:30), menyatakan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif dari pada pengajaran oleh guru. Hal ini

disebabkan latar belakang, pengalaman, (dalam pendidikan sering disebut skemata) para siswa mirip satu dengan lainnya dibanding dengan skemata guru. Selanjutnya Roger dan David Johnson (*dalam Anita Lie, 2002*) menyatakan bahwa tidak semua kerja kelompok dapat dianggap *cooperative learning*. Ada lima prinsip untuk mencapai hasil maksimal dari pembelajaran dengan model *cooperative learning* yang harus dikembangkan, antara lain: saling ketergantungan, tanggungjawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota dan evaluasi proses kelompok.

Adapun teknik-teknik pembelajaran dalam *cooperative learning* yaitu teknik mencari pasangan, bertukar pasangan, berpikir pasangan berempati, keliling kelompok dan jigsaw.

3. Metode Karyawisata

Suryobroto(1986:51) memberi batasan karyawisata sebagai kegiatan belajar mengajar dengan mengunjungi obyek yang sebenarnya yang ada hubungannya dengan pelajaran tertentu.

Sedangkan menurut *Nursid Sumaatmadja (1980:113)*, menyatakan bahwa karyawisata adalah suatu kunjungan ke obyek tertentu di luar lingkungan sekolah, di bawah bimbingan guru IPS, yang bertujuan untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Sehubungan dengan hal tersebut metode karyawisata dapat dilaksanakan dengan mengadakan perjalanan dan kunjungan yang hanya beberapa jam saja ke tempat atau daerah yang tidak begitu jauh dari

sekolah, asalkan maksudnya memenuhi tujuan instruksional IPS.

Jadi jangan terlalu membayangkan bahwa metode karyawisata itu harus dilaksanakan dengan menempuh suatu perjalanan yang jauh, menggunakan waktu berhari-hari, dan menghabiskan biaya yang besar. Inilah hakekat karyawisata dalam pengajaran IPS yang berbeda dengan wisata atau tamasya.

Seorang guru dapat menerapkan metode karyawisata dengan terarah dan sesuai dengan tujuan instruksionalnya, apabila guru memperhatikan hal-hal seperti tersebut dibawah ini:

- a. Mengetahui hakikat metode karyawisata.
- b. Mengetahui kelebihan dan kelemahan metode karyawisata.
- c. Mengetahui langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum pelaksanaannya.
- d. Mempunyai keterampilan memilih pokok-pokok bahasan yang cocok dikembangkan dengan metode karyawisata.

4. Metode Role Playing (Bermain Peran)

Berbicara masalah metode *role playing* tidak bisa lepas dari metode sosiodrama, sebab keduanya sama-sama dapat diterapkan dalam pengajaran IPS yang sukar dipisahkan satu sama lainnya. *Role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain (*Husein Achmad. 1981:80*). Dengan demikian *role playing* adalah merupakan suatu teknik atau cara agar para guru dan siswa memperoleh penghayatan

nilai-nilai dan perasaan. Sosiodrama berarti mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial

(Winarno Surachmad. 1973:125).

Jadi metode sosiodrama adalah cara mengungkapkan kehidupan dan hubungan sosial secara keseluruhannya pada sekelompok siswa. Sedangkan metode bermain peran ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh tertentu pada drama yang bersangkutan. Dengan metode bermain peran, diharapkan siswa dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figur khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi. Metode bermain peran yang direncanakan dengan baik dapat menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. Metode ini dapat diterapkan pada pengajaran IPS dengan pokok bahasan tentang hubungan kehidupan sosial, misalnya: peranan tokoh-tokoh, susunan dan masyarakat feodal.

Melalui metode bermain peran dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap, nilai-nilai pribadi/orang lain, membandingkan, mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan. Sedangkan aspek psikomotor terlihat ketika siswa memainkan peran di depan kelas. Dengan demikian diharapkan, minat dan perhatian

siswa terhadap pelajaran IPS yang selalu kaku dan menjemukan dapat disegarkan kembali.

5. Metode Simulasi.

Istilah simulasi berasal dari kata *simulate* yang berarti pura-pura, dan *simulation* yang berarti tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura. Menurut *Soli Abimanyu (1980)*, bahwa simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja. Dengan demikian simulasi itu dapat digunakan untuk melakukan proses-proses tingkah laku secara imitasi. Sebagai contohnya simulasi tentang seorang pemimpin yang otoriter, simulasi mengajar dan sebagainya.

Sebagai metode mengajar, simulasi dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memperoleh pemahaman akan hakikat dari suatu konsep, prinsip atau sesuatu keterampilan tertentu melalui proses kegiatan atau latihan dalam situasi tiruan. (*B. Suryobroto, 1986:63*).

Dalam simulasi guru bertindak sebagai fasilitator, guru dalam menghadapi siswanya harus bersikap membantu dan tidak bersikap menilai. Guru harus membantu siswa mengembangkan pengertian dan penafsirannya terhadap peraturan-peraturan permainan. Guru harus mendorong keikutsertaan siswa dan membantu siswa menghadapi ketidakpastian. Oleh karena dalam simulasi siswa belajar dari pengalaman yang disimulasikan, bukan belajar dari ceramah atau pidato dari guru, maka dalam hal ini guru berperan sebagai :

1) Informan

Guru harus menjelaskan tentang simulasi, karena siswa harus benar-benar mentaati aturan-aturan main yang sudah ditentukan, terutama bagaimana cara memulainya.. Siswa harus mengetahui atau menyadari implikasi dari setiap kegiatan simulasi. Guru dalam memberi penjelasan, harus seminimal mungkin, jelas, tidak bertele-tele, dan tidak perlu diulang-ulang.

2) Mengawasi atau mewasiti simulasi

Guru harus mengawasi keikut-sertaan siswa dalam simulasi agar dapat memperoleh manfaat sesuai yang diharapkan. Dalam hal ini guru harus bertindak sebagai wasit, yaitu memegang ketet aturan-aturan mainnya, tetapi ia sendiri tidak ikut main.

3) Melatih siswa

Dalam melatih, guru harus bertindak sebagai penasehat supportif bukan sebagai pengkotbah atau tukang menegakkan disiplin. Misalnya guru harus memberi nasehat kepada siswanya yang meminta atau memerlukan (seperti pada siswa yang pemalu).

PENUTUP

Kemampuan guru dalam menggunakan, merencanakan, mengadakan metode/pendekatan mengajar yang sesuai dengan karakteristik materi yang diampunya akan memberikan dampak yang besar bagi keberhasilan belajar siswa. Metode tidak hanya dapat dilakukan secara spontanitas, melainkan dengan bervariasi dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Akhirnya, guru diharapkan mampu mengenal kelebihan setiap metode yang digunakan

dengan mengantisipasi kelemahan yang timbul apabila metode tersebut digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Amir, Achsin. (1984). *Pengorganisasian Bahan Metode Ceramah*. Jakarta: Departemen P dan K
- Dunfee, Maxine. (1966). *Social Studies Through Problem Solving*. New York: Holt Rinehart and Winston.
- Ida Badariyah Almaster, Mulyono Tjokrodikaryo.(tt). *Buku Materi Pokok 3, Pengenalan dan Penggunaan Metode Pengajaran IPS: PIPS*
- Kardiyono. (1980). *Ceramah Bervariasi*. Jakarta: P3G Departemen P dan K
- Kosasih Djahiri, Fatimah Ma'mun. (1979). *Pengajaran Studi Sosial / IPS (Dasar-Dasar Pengertian, Metodologi, model Belajar Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial)*. Bandung: LPP – IPS, FKIS-IKIP
- _____.(1980). *Strategi Belajar Mengajar dalam IPS*. Jakarta: P3G Departemen P dan K
- Kusmana, E. (1974). *Asas-asas dan Metode Mengajar Ilmu Ekonomi Perusahaan*. Bandung: FKIS-IKIP
- Moh. Oemar, Max H. Waney. (1980). *Inquiry Discovery Problem Solving dalam Pengajaran IPS*. Jakarta: P3G Departemen P dan K
- Mulyono, TJ, dkk. (1980). *Media dan Laboratorium IPS*. Jakarta: P3G Departemen P dan K

- Oemar Hamalik. (1977). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- Raka Joni T. (1980). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: P3G Departemen P dan K
- Soli Abimanyu, Ngalim Purwanto. (1980). *Simulasi Sebagai Metode Belajar Mengajar*. Jakarta: P3G Departemen P dan K
- Suryobroto, B. (1986). *Mengenal Metode Pengajar di Sekolah dan Pendekatan Baru dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Amarta
- Tukidi, B. (1992). *Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (Bagian III)*. Yogyakarta: PGSD FIB IKIP
- Winarno, Surachmad. (1973). *Dasar dan Teknik Interaksi Mengajar dan Belajar*. Bandung: Tarsito