

PENINGKATAN NILAI PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPS TOPIK BERMAIN LAYANG-LAYANG MELALUI PEMBELAJARAN KONSTEKTUAL

Endang Suasaningdyah
SMP Negeri 33 Surabaya
E-mail : endangsdyah@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini yaitu mengetahui pelaksanaan strategi dengan pendekatan konstektual untuk meningkatkan nilai peserta didik pada mata pelajaran IPS topik bermain layang-layang, apakah dapat meningkatkan proses dan hasil pencapaian batas penguasaan kompetensi dasar, apakah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik pada saat sebelum dan sesudah pelaksanaan strategi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas VIII F SMPN 33 Surabaya yang berjumlah 38, dan obyek penelitiannya adalah nilai yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran. Prosedur yang dilakukan terbagi dalam bentuk siklus I dan siklus II, setiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Analisis yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hipotesis yang diajukan yaitu, pelaksanaan strategi pembelajaran dengan pendekatan konstektual mata pelajaran IPS topik bermain layang-layang dapat meningkatkan nilai peserta didik dengan hasil pencapaian batas proses penguasaan kompetensi dasar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik. Hasil analisis terhadap nilai peserta didik siklus I rata-rata 67,50. Siklus II rata-rata 85,71. Nilai dalam 2 siklus sama-sama diatas KKM yang ditetapkan yaitu 65. Berdasarkan hasil penelitian ini, melalui pembelajaran konstektual dapat meningkatkan nilai peserta didik sehingga hipotesa dapat diterima.

Kata Kunci: *Nilai, Bermain Layang-layang, Konstektual*

Abstract

The purpose of this research is to know the implementation of strategy with konstektual approach to increase student's score on IPS subjects kite play topics, whether to improve the process and achievement result of basic competence mastery limit, whether it can create a fun learning atmosphere and attract learners at the time before and after the implementation of the strategy. This type of research is Classroom Action Research. The subjects of the research are students of class VIII F SMPN 33 Surabaya, amounting to 38, and the object of research is the value obtained after learning. The procedure is divided into cycle I and cycle II, each cycle consists of planning, action, observation and reflection. The analysis used quantitative descriptive analysis. Hypothesis proposed is, the implementation of instructional strategies with the contextual approach of IPS subjects kite play topics can increase the value of learners with the achievement of the boundary of the process of mastery of basic competence as well as create a fun learning atmosphere and attract students. The results of the analysis of the value of students I cycle average 67.50. Cycle II averaged 85.71. Value in 2 cycles are above the established KKM that is 65. Based on the results of this study, through konstektual learning can increase the value of learners so that the hypothesis can be accepted.

Keywords: *Value, Kite Play, Constektual*

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa, untuk mencapai tujuan pendidikan nasional diperlukan satu sinergi dari semua komponen pendidikan nasional. Semua komponen pendidikan nasional akan saling kait-mengait dan berpengaruh antara satu dengan yang lainnya. Prof. Suyanto, Ph.D., dalam Pembukaan Diklat Integrasi Imtak, 2 Agustus 2005 (Suparlan 2008) bahwa pendidikan memiliki tiga proses yang saling kait-mengait dan saling pengaruh mempengaruhi satu dengan yang lain, pertama

sebagai proses pembentukan kebiasaan (*habit formation*), kedua, sebagai proses pengajaran dan pembelajaran (*teaching and learning process*), dan ketiga adalah sebagai proses keteladanan yang dilakukan oleh para guru (*role model*).

Sebagai suatu sistem, sekolah terdiri atas beberapa komponen penting, yakni (1) komponen masukan yaitu, siswa atau peserta didik, (2) komponen masukan instrumental, yaitu kepala sekolah, guru, staf tata usaha, staf pendukung lainnya, kurikulum dan buku

pelajaran, serta fasilitas lainnya. Komponen masukan lingkungan adalah lingkungan pendidikan seperti orang tua dan kondisi alam sosial, ekonomi, budaya, serta komponen proses pendidikan. Semua komponen itu saling pengaruh-mempengaruhi, saling kait-mengait, dan saling berinteraksi. Hasil dari interaksi semua itu adalah keluaran (output) dan hasil pendidikan (outcome). Dalam komponen masukan instrumental, guru memiliki peran untuk melaksanakan strategi pembelajaran, dan menggunakan sumber pembelajaran, alat peraga/ media serta mengembangkannya pada setiap proses pembelajaran. Penggunaan sumber belajar bisa diperoleh di sekitar sekolah, atau guru secara aktif dan kreatif menyiapkan, merancang dan membuat media sendiri. Guru juga diharapkan secara kreatif menciptakan strategi pembelajaran yang diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Mata pelajaran IPS terpadu adalah mata pelajaran yang sangat rumit karena luasnya ruang lingkup dan merupakan gabungan dari sejumlah disiplin ilmu yaitu ilmu sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi. Salah satu faktor yang ikut menentukan efektifitas pelaksanaan pembelajaran IPS adalah ketepatan penggunaan strategi dan media atau alat bantu pembelajaran, tetapi memilih strategi dan media yang tepat bukan pekerjaan mudah, bahkan sukar untuk memilih suatu strategi dan media tertentu guna mencapai kesesuaian dengan topik tertentu.

Masalah umum yang dihadapi oleh sebagian besar guru pelajaran IPS adalah kurangnya kemauan dan kemampuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang non konvensional yang dapat membangkitkan gairah belajar, mengembangkan seluruh potensi peserta didik, menanamkan kehidupan yang demokratis, dan menjadikan masyarakat sebagai sumber belajar. Kondisi riil saat ini adalah peserta didik belajar dari guru dan buku teks, monolog, dan bersifat rutinitas, kurang variasi, dan miskin improvisasi. Seiring dengan perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyiapkan dan merancang model pembelajaran yang akan dilakukannya baik strategi maupun alat peraga/ media. Proses pembelajaran IPS dengan topik bermain layang-layang akan sangat menarik bagi peserta didik, karena topik ini sangat kontekstual, masalah lingkungan terjadi mulai dari lingkungan yang paling dekat dengan peserta didik, yaitu kegiatan permintaan dan penawaran layang-layang pada musim bermain layang-layang, bentuk-bentuk hubungan sosial, hubungan posisi geografis dengan perubahan musim di Indonesia yang semuanya sangat berhubungan dengan keadaan pada saat musim bermain layang-layang.

Tujuan penelitian : (1) Mengetahui nilai peserta didik mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan kontekstual topik bermain layang-layang, (2) Mengetahui apakah melalui strategi dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan proses dan hasil pencapaian batas penguasaan kompetensi dasar pada pembelajaran mata pelajaran IPS topik bermain layang-layang, (3) Mengetahui apakah melalui strategi

dengan pendekatan kontekstual mata pelajaran IPS topik bermain layang-layang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik

Manfaat penelitian bagi peserta didik : (1) Memotivasi dan meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM), (2) Mendekatkan konsep yang dipelajari pada obyek secara nyata, (3) Meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan daya nalar peserta didik yang kreatif dan kritis-analitik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hipotesis: Pelaksanaan strategi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual mata pelajaran IPS topik bermain layang-layang dapat meningkatkan nilai peserta didik dengan hasil pencapaian batas proses penguasaan kompetensi dasar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik

Pakem dan Strategi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Implikasinya bahwa pembelajaran sebagai suatu proses harus dirancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis dengan menerapkan pendekatan multi untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi peserta didik (Sa'ud 2008). Lebih lanjut dikatakan (Sa'ud 2008) pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses pembelajaran siswa yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara aktif, efektif, dan inovatif. Pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks, artinya segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran harus merupakan sesuatu yang sangat berarti baik ucapan, pikiran maupun tindakan.

Menurut (Kunandar 2007) pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas guru yang paling utama adalah mengondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Konsep Pembelajaran berdasarkan posisi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pengajaran, dibedakan konsep pembelajaran : (1) Guru di depan, murid di belakang, tetapi ketika masuk kelas, murid harus sudah siap lebih dahulu dengan duduk manis di bangkunya masing-masing, dan gurunya datang kemudian. Dalam model ini guru harus memberi contoh dahulu, baru muridnya melakukannya. Guru aktif berceramah dan menjelaskan (*talk*), murid-muridnya mendengarkan. Guru menulis di papan tulis dengan kapur tulis (*chalk*), murid-murid menuliskannya kembali di dalam buku catatannya. Itulah sebabnya model pembelajaran dikenal dengan *chalk and talk*. Model ini juga disebut *teachers-centered* atau berpusat kepada guru (2) Guru di tengah-tengah bersama muridnya. Guru dan siswa melakukan bersama-sama

kegiatan yang telah dirancang bersama. Melihat gurunya juga ikut aktif melakukan pekerjaan itu, muridnya ikut termotivasi menjadi lebih aktif. Kegiatan ditetapkan bersama, dirancang bersama, dan kemudian dilakukan evaluasi bersama pula. Dalam model ini, guru dipandang sebagai kawan. Model pembelajaran ini terkesan lebih demokratis, (3) Guru di belakang, murid-murid di depan, guru sengaja membiarkan murid harus mengambil bagian lebih besar untuk merancang kegiatan sendiri, melakukannya sendiri, menyimpulkannya sendiri, dan guru memberikan fasilitas yang diperlukan oleh murid-muridnya. Dengan demikian guru benar-benar menjadi fasilitator sejati. Model mengajar inilah yang dikenal dengan *student-centered* atau berpusat kepada siswa, (4) Guru berkomunikasi jarak jauh dengan murid-muridnya melalui teknologi informasi (*distance learning*), guru berinteraksi dengan murid-muridnya menggunakan teknologi informasi jarak jauh. Guru berada di dalam ruangan sendirian. Ruangan itu dilengkapi dengan seperangkat televisi dan perangkat lainnya. Murid ada nun jauh di mana bersama-sama menghadapi televisi yang cukup besar. Dengan menggunakan teknologi *teleconference* atau telewicara, antara guru dan murid saling bertatap muka atau berkomunikasi melalui teknologi informasi (Suparlan 2008)

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) (Suparlan 2008): (1) Adanya sumber belajar yang beraneka ragam, dan tidak lagi mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk lebih memperkaya pengalaman belajar peserta didik, (2) Sumber belajar yang beraneka ragam tersebut kemudian didesain skenario pembelajarannya dengan berbagai kegiatan, (3) Hasil kegiatan belajar mengajar kemudian dipajang di tembok kelas atau papan tulis, (4) Kegiatan belajar mengajar bervariasi secara aktif, yang biasanya didominasi oleh kegiatan individual dalam beberapa menit, kegiatan berpasangan, dan kegiatan kelompok kecil antara empat sampai lima orang, untuk mengerjakan tugas-tugas yang telah disepakati bersama, (5) Dalam mengerjakan berbagai tugas tersebut, para siswa, baik secara individual maupun secara kelompok mencoba mengembangkan semaksimal mungkin kreativitasnya, (6) Dalam melaksanakan kegiatannya yang beraneka ragam itu, tampaklah antusiasme dan rasa senang siswa. (7) Pada akhir proses pembelajaran, semua siswa melakukan kegiatan sebagai refleksi, yakni menyampaikan (kebanyakan secara tertulis) kesan dan harapan mereka terhadap proses pembelajaran yang baru saja diikutinya.

Strategi Pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, kegiatan ini meliputi; pemilihan model, pendekatan, metode, pemilihan format, yang dipandang mampu memberikan pengalaman yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran disusun berdasarkan tujuan khusus dan kategori hasil belajar yang akan dicapai meliputi, keterampilan intelektual, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap. Menurut Kardi (Trianto 2008) kategori hasil belajar tersebut bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Strategi Pembelajaran

Kode	Kategori Hasil Belajar	Strategi Pembelajaran
A	Keterampilan Intelektual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang ada dalam ingatan siswa 2. Mengorganisasikan keterampilan baru 3. Mendahulukan keterampilan prasyarat 4. Menekankan ciri-ciri khusus konsep, berupa sifat-sifat fisik, nilai, atau hubungan antar ciri 5. Memilih contoh dan non contoh yang jelas atau dikenal oleh siswa 6. Memberikan umpan balik yang seimbang
B	Informasi Verbal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghubungkan informasi baru dengan yang sudah dimiliki siswa 2. Menunjukkan seperangkat informasi serupa dan menjelaskan hubungan antar informasi tersebut 3. Menggunakan teknik mengingat "mneumonic" 4. Memberi umpan balik yang seimbang
C	Keterampilan Motorik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dihadapkan dengan keadaan nyata benda nyata 2. Menentukan cara untuk mengelompokkan informasi tentang keterampilan motorik 3. Memberi umpan balik yang positif 4. Praktek nyata atau latihan berulang 5. Memberi kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan nyata 6. Melakukan tes yang sesuai dengan indicator
D	Sikap	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diberikan informasi dan contoh oleh seseorang 2. Memberikan contoh tentang tingkah laku yang tercakup di dalam sikap yang benar 3. Mempertimbangkan kondisi siswa 4. Memberikan pertanyaan dan tugas untuk didiskusikan bersama dalam kelompok

Dalam strategi pembelajaran, Mulyasa (Kunandar 2007) perlu memperhatikan (1) Pembelajaran harus lebih menekankan pada praktik, baik di laboratorium maupun di masyarakat dan dunia kerja (dunia usaha). Oleh karena itu guru harus mampu memilih serta menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mempraktekkan apa-apa yang dipelajarinya, (2) Pembelajaran harus dapat menjalin hubungan sekolah dengan masyarakat. Oleh karena itu, setiap guru harus mampu dan jeli melihat berbagai potensi masyarakat yang bisa didayagunakan sebagai sumber belajar, dan menjadi penghubung antara sekolah dengan lingkungannya, (3) Perlu dikembangkan iklim pembelajaran yang demokratis dan terbuka melalui pembelajaran terpadu, partisipatif, dan sejenisnya. (4) Pembelajaran perlu lebih ditekankan pada masalah-masalah aktual yang secara langsung berkaitan dengan kehidupan nyata yang ada di masyarakat, (5) Perlu dikembangkan suatu model pembelajaran "moving class", untuk setiap bidang studi, dan kelas merupakan laboratorium untuk masing-masing bidang studi sehingga dalam satu kelas dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan sumber belajar yang diperlukan dalam pembelajaran serta peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat dan kemampuan. Pemilihan format yang digunakan dalam pengembangan strategi pembelajaran meliputi , buku materi ajar, lembar kegiatan siswa, rencana pelajaran dan evaluasi.

Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan peserta didik (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran peserta didik menjadi konkret dan suasana menjadi kondusif-nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas peserta didik melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat dan mengembangkan kemampuan sosialisasi. (Trianto 2008) konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), inkuiri (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), *Reflection* (reviu, rangkuman, tindak lanjut), dan penilaian (*authentic assessment*). Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi peserta didik untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural) sehingga peserta didik

memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya. Proses pembelajaran berlangsung lebih alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Pembelajaran kontekstual dengan pendekatan konstruktivisme dipandang sebagai salah satu strategi yang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran berbasis kompetensi. Dengan lima strategi pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), yaitu *relating, experiencing, applying, cooperating, dan transferrini* diharapkan peserta didik mampu mencapai kompetensi secara maksimal. Dalam kelas kontekstual, tugas guru adalah membantu peserta didik mencapai tujuannya. Guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberi informasi. Tugas guru mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi peserta didik berupa pengetahuan dan keterampilan, sesuatu yang baru datang dari menemukan sendiri bukan dari apa kata guru. Belajar akan lebih bermakna jika peserta didik mengalami apa yang dipelajarinya, bukan hanya mengetahuinya. Pembelajaran yang hanya berorientasi target penguasaan materi, memang terbukti berhasil dalam jangka pendek, namun tidak memecahkan persoalan dalam jangka panjang.

Komponen-komponen pembelajaran kontekstual : (1) Konstruktivisme (*Constructivism*), merupakan landasan berpikir (filosofi) pendekatan CTL. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat melainkan harus mengkonstruksi atau membangun pengetahuan dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi pusat kegiatan membangun sendiri pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar dan mengajar, (2) Menemukan (*Inquiry*), merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis CTL. Kata kunci strategi inquiry adalah peserta didik menemukan sendiri, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh diharapkan bukan hasil mengingat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri. Guru harus selalu merancang kegiatan pembelajaran yang merujuk pada kegiatan menemukan (*inquiry*) melalui langkah-langkah kegiatan merumuskan masalah, mengamati atau melakukan observasi, menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, dan karya lainnya, mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya pada teman sekelas, guru, atau orang banyak banyak, (3) Bertanya (*Questioning*), merupakan strategi utama pembelajaran berbasis CTL. Dalam pembelajaran, bertanya dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kegiatan peserta didik. Dalam sebuah pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk menggali informasi, mengecek pemahaman, membangkitkan respon, mengetahui hal-hal yang sudah diketahui, dan memfokuskan perhatian peserta didik, (4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*), konsep masyarakat

Belajar menyarankan agar hasil belajar diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar diperoleh dari antar teman, antar kelompok, di ruang ini, di sekitar ini, juga orang-orang yang ada di luar sana. Semua adalah anggota masyarakat belajar. Masyarakat belajar bisa terjadi apabila ada proses komunikasi dua arah. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberikan informasi yang diperlukan oleh teman bicarannya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya. Jika setiap orang mau belajar dari orang lain, maka setiap orang lain bisa menjadi sumber belajar, dan ini berarti setiap orang akan sangat kaya dengan pengetahuan dan pengalaman, (5) Pemodelan (*Modeling*), artinya bahwa dalam sebuah pembelajaran keterampilan dan pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru. Model itu bisa berupa cara mengoperasikan sesuatu, cara melempar bola dalam olah raga, contoh karya tulis, cara melafalkan bahasa Inggris, atau guru memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Dengan demikian, guru telah memberi model tentang bagaimana cara belajar. Akan tetapi, guru bukan satu-satunya model. Peserta didik dapat dilibatkan menjadi model, bisa ditunjuk untuk memberi contoh pada temannya cara melafalkan kata. Model dapat juga didatangkan dari luar lingkungan sekolah, (6) Refleksi (*Reflection*), adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa yang lalu. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diterima. Misalnya, ketika pelajaran berakhir, peserta didik merenung tentang apa yang telah dilakukan dan menghubungkan dengan pengetahuan yang baru diterimanya. Pengetahuan yang bermakna diperoleh dari proses diperluas melalui konteks pembelajaran, dan guru membantu membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan yang baru. Dengan demikian peserta didik memperoleh sesuatu yang berguna bagi dirinya tentang apa yang baru dipelajarinya. Pada akhir pembelajaran, guru menyisakan waktu sejenak agar peserta didik melakukan refleksi yang dapat berupa pernyataan langsung tentang yang diperolehnya pada hari itu, catatan atau jurnal di buku, dan kesan atau saran mengenai pembelajaran pada saat itu, (7) Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*), adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran tentang perkembangan belajar siswa. Pembelajaran yang benar seharusnya ditekankan pada upaya membantu siswa agar mampu mempelajari (*learning how to learn*), bukan ditekankan pada diperolehnya sebanyak mungkin informasi di akhir pembelajaran. Kemajuan belajar dinilai dari proses, bukan hanya melalui hasil, dan dilakukan dengan berbagai cara. Itulah hakikat penilaian yang sebenarnya. Karakteristik penilaian autentik: dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung, tidak hanya mengukur aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan, berkesinambungan, terintegrasi. Karakteristik Pembelajaran Berbasis CTL berupa kerjasama, saling menunjang, menyenangkan dan tidak membosankan, pembelajaran terintegrasi, siswa aktif,

menggunakan berbagai sumber, siswa kritis guru kreatif, dinding kelas penuh dengan hasil karya siswa. Pembelajaran kontekstual sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang mengakui dan menunjukkan kondisi alamiah dari pengetahuan. Melalui hubungan di dalam dan di luar kelas, suatu pendekatan pembelajaran kontekstual menjadikan pengalaman lebih relevan dan berarti bagi peserta didik dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam pembelajaran seumur hidup. Pembelajaran kontekstual menyajikan suatu konsep yang mengaitkan materi pelajaran yang dipelajari peserta didik dengan konteks di mana materi tersebut digunakan, serta berhubungan dengan bagaimana peserta didik belajar. Konteks memberikan arti, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Materi pelajaran akan tambah berarti jika peserta didik mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka, dan menemukan arti di dalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan menyenangkan. Peserta didik akan bekerja keras untuk mencapai tujuan pembelajaran, mereka menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk membangun pengetahuan baru. Dan, selanjutnya peserta didik memanfaatkan kembali pemahaman, pengetahuan dan kemampuannya itu dalam berbagai konteks di luar sekolah untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang kompleks, baik secara mandiri maupun dengan berbagai kombinasi dan struktur kelompok. Depdikbud (Trianto 2008) secara garis besar langkah-langkah penerapan CTL dalam kelas: (1) Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya, (2) Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topic, (3) Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya, (4) Ciptakan masyarakat belajar (belajar dalam kelompok-kelompok), (5) Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran, (6) Lakukan refleksi di akhir pertemuan, (7) Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Penilaian dalam mata pelajaran IPS

Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Penilaian adalah kegiatan menafsirkan hasil pengukuran, misalnya tinggi, rendah, baik, buruk, indah, jelek, lulus dan belum lulus dan sejenisnya. Penilaian juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang menggunakan berbagai metode untuk menentukan performans individu atau kelompok. Penilaian adalah suatu proses sistematis yang mengandung pengumpulan informasi, menganalisis, dan menginterpretasi informasi tersebut untuk membuat keputusan-keputusan (Kunandar 2007). Menurut Direktorat Jendral pendidikan Dasar dan menengah, Direktorat Jendral pendidikan Guru dan Tenaga Teknis penilaian merupakan serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan proses dan

hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan untuk menentukan tingkat keberhasilan pencapaian kompetensi yang telah ditentukan (Depdikbud 2007). Menurut (Kemendikbud 2005) penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental siswa (Sa'ud 2008).

Ruang Lingkup Penilaian dilakukan dengan memakai ulangan harian, ulangan umum dan ujian akhir. Penilaian kelas dilakukan oleh guru untuk mengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik, mendiagnosis kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran dan penentuan kenaikan kelas serta kelulusan. Ulangan umum adalah ulangan yang dilakukan setiap akhir semester dengan bahan yang diujikan: ulangan umum semester pertama soalnya diambil dari materi semester pertama; ulangan umum semester kedua soalnya merupakan gabungan dari materi semester pertama dan kedua, dengan penekanan pada materi semester kedua. Ujian akhir adalah ujian yang dilakukan pada akhir program pendidikan. Bahan-bahan yang diujikan meliputi seluruh materi yang telah diberikan, dengan penekanan pada bahan-bahan yang diberikan pada kelas-kelas tinggi dan hasilnya digunakan untuk menentukan kelulusan bagi setiap peserta didik, dan layak tidaknya untuk melanjutkan pada tingkat di atasnya. Penilaian dalam pembelajaran meliputi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kompetensi siswa dalam ranah kognitif terkait dengan kemampuan mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, melakukan sintesis, dan mengevaluasi. Kompetensi siswa dalam ranah afektif terkait dengan kemampuan menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan memiliki karakter. Kompetensi siswa dalam ranah psikomotor menyangkut kemampuan melakukan gerakan rileks, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan berkemampuan fisik, gerakan terampil, gerakan indah, dan kreatif.

Manfaat Penilaian: (1) Memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi sehingga termotivasi untuk meningkatkan dan memperbaiki proses dan hasil belajarnya, (2) Memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga dapat dilakukan pengayaan dan remedial (3) Umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan dan sumber belajar yang digunakan, (4) Masukan bagi guru guna merancang kegiatan belajar sedemikian rupa sehingga para peserta didik dapat mencapai kompetensi dengan kecepatan belajar yang berbeda-beda dalam suasana yang kondusif menyenangkan, (5) Memberikan informasi kepada orang tua dan komite sekolah tentang

efektifitas pendidikan sehingga partisipasi orang tua dan komite sekolah dapat ditingkatkan (Kunandar 2007). Penilaian dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan dan memperbaiki proses dan hasil belajar, dapat dipakai sebagai tolok ukur kemampuan peserta didik sehingga guru dapat memberi keputusan, apakah perlu pengayaan atau remedial

Fungsi Penilaian : (1) Menggambarkan sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi, (2) Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk penilaian program, pengembangan kepribadian, maupun untuk penjurusan (sebagai bimbingan), (3) Siswa mendapat kepuasan atas apa yang telah dikerjakannya, (4) Membantu guru membuat pertimbangan administrasi dan akademis, terutama menyangkut metode mengajar yang tepat dan efektif (Kunandar 2007). Penilaian juga mempunyai fungsi sebagai : (1) Formatif, yaitu merupakan umpan balik bagi guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan mengadakan program remedial bagi peserta didik yang belum menguasai sepenuhnya materi yang dipelajari, (2) Sumatif, yaitu dapat mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran, menentukan angka nilai sebagai bahan keputusan kenaikan kelas dan laporan perkembangan belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (3) Diagnostik, yaitu dapat mengetahui latar belakang peserta didik (psikologis, fisik dan lingkungan) yang mengalami kesulitan belajar, (4) Seleksi dan penempatan, yaitu hasil penilaian dapat dijadikan dasar untuk menyeleksi dan menempatkan peserta didik sesuai dengan minat dan kemampuannya. Syarat-syarat Penilaian yang diberikan pada peserta didik haruslah memenuhi tujuan yang ingin dicapai yaitu berfokus pada pencapaian kemampuan bukan pada penguasaan materi. Metode yang dipakai obyektif, sehingga dapat dipergunakan untuk mengetahui profil kemampuan peserta didik. Tujuannya memperbaiki proses pembelajaran bagi guru dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Menurut (Kunandar 2007) yaitu: Validitas, reliabilitas, terfokus pada kompetensi, keseluruhan (komprehensif), adil dan obyektif, mendidik, terbuka, berkesinambungan, bermakna.

Prinsip Penilaian memandang penilaian dan kegiatan belajar mengajar secara terpadu, mengembangkan strategi yang mendorong dan memperkuat penilaian sebagai cermin diri, melakukan berbagai strategi penilaian di dalam program pengajaran untuk menyediakan berbagai jenis informasi tentang hasil belajar peserta didik, mempertimbangkan berbagai kebutuhan khusus peserta didik, mengembangkan dan menyediakan sistem pencatatan yang bervariasi dalam pengamatan kegiatan belajar peserta didik, menggunakan cara dan alat penilaian yang bervariasi dalam rangka mengumpulkan informasi untuk membuat keputusan tentang tingkat pencapaian peserta didik, pelaksanaan penilaian hendaknya dalam suasana yang bersahabat dan tidak mengancam, semua siswa

mempunyai kesempatan dan perlakuan yang sama dalam menerima program pembelajaran sebelumnya dan selama proses penilaian, kriteria untuk membuat keputusan atau hasil penilaian hendaknya disepakati dengan peserta didik dan orang tua/wali (Kunandar 2007).

Teknik Penilaian menurut Direktorat Jendral pendidikan Dasar dan menengah, Direktorat Jendral pendidikan Guru dan Tenaga Teknis adalah cara-cara yang ditempuh untuk memperoleh informasi mengenai proses dan produk yang dihasilkan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik (Depdikbud 2007), Cara penilaian kemajuan belajar peserta didik berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai. Penilaian kompetensi dasar dilakukan berdasarkan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang memuat satu ranah atau lebih. Dengan indikator-indikator ini dapat ditentukan penilaian yang sesuai dengan menggunakan teknik penilaian unjuk kerja, penilaian sikap, penilaian tertulis, penilaian proyek, penilaian produk, penggunaan portofolio, dan penilaian diri (Kunandar 2007).

Bentuk instrumen yang dipilih untuk menilai peserta didik harus sesuai dengan teknik penilaiannya. (Depdikbud 2007) macam-macam teknik penilaian dan bentuk instrumennya:

Tabel 2 Teknik Penilaian dan Bentuk Instrumen

Teknik	Bentuk Instrumen
Tes Tulis	Tes Isian
	Tes Uraian
	Tes Pilihan Ganda
	Tes Menjodohkan
	DII
Tes Lisan	Daftar Pertanyaan
Tes Unjuk Kerja	Tes identifikasi
	Tes Simulasi
Penugasan	Uji Petik kerja produk
	Uji Petik kerja prosedur
	Uji Petik kerja prosedur dan produk
	Tugas Proyek
Observasi	Tugas Rumah
	Lembar Observasi
Wawancara	Pedoman wawancara
Portofolio/ Dokumen	Dokumen pekerjaan, karya, dan/ atau prestasi siswa
Penilaian Diri	Lembar penilaian diri

Menurut Neti Budiwati penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) sangat penting dalam mata pelajaran IPS, dikembangkan dalam rencana pembelajaran yang berbasis konstektual berisi skenario tahap demi tahap tentang apa yang dilakukan guru terhadap peserta didiknya sehubungan dengan topik yang dipelajarinya. Program yang dirancang guru benar-benar rencana pribadi tentang apa yang akan dikerjakannya bersama peserta didik dijabarkan melalui langkah-langkah (1) menyatakan kegiatan belajar pertama yaitu sebuah pernyataan kegiatan peserta didik yang merupakan gabungan antara SK, KD, materi pokok dan pencapaian hasil belajar, (2) menyatakan tujuan pembelajaran (3) merinci media yang akan

digunakan, (4) membuat skenario tahap demi tahap kegiatan peserta didik, (5) menyatakan *authentic assessment* yaitu dengan data apa peserta didik dapat diamati partisipasinya dalam pembelajaran. Dalam menentukan *authentic assessment* jika diharapkan peserta didik memperoleh informasi maka dapat dicapai melalui membaca, berdiskusi dan pandangan (*viewing*) dan cara-cara lain yang melibatkan penyebaran informasi melalui *expository teaching strategies*. Jika mengharapkan peserta didik mengembangkan kebiasaan berpikir kritis, mencari sendiri informasi, dapat menyusun hipotesis dan mengujinya, maka yang tepat digunakan melalui *inquiry teaching strategies*. Jika bertujuan agar peserta didik belajar bekerja sama, merencanakan bersama, atau mencobakan apa yang dipelajari sebagaimana yang dipelajari guru, maka yang digunakan melalui *activity teaching strategies*. Demonstrasi dapat digunakan untuk meningkatkan proses komunikasi melalui peragaan, perbuatan, dan pemberitahuan, sedangkan belajar menemukan (*discovery learning*) merupakan salah satu variasi dari inkuiri dalam mata pelajaran IPS (Abdul Wahab Azis)

Materi Mapel IPS Topik Bermain Layang-layang

(1) Letak Geografis, adalah letak suatu daerah dilihat dari kenyataannya di bumi atau posisi daerah itu pada bola bumi dibandingkan dengan posisi daerah lain . Letak geografis ditentukan oleh segi astronomis, geologis, fisiografis dan sosial budaya. Letak geografis Indonesia yaitu : secara astronomis terletak di antara 6° LU - 11° LS dan 95° BT - 141° BT, terletak antara samudra pasifik dan samudra hindia, terletak antara benua asia dan benua Australia, merupakan pertemuan dua rangkaian pegunungan sirkum pasifik dan sirkum mediterania. Letak geografis yang demikian itu menempatkan Indonesia pada posisi silang yang strategis dan baik. Hal ini dapat terlihat pada hal-hal berikut ini: Indonesia terletak di daerah tropis yang panasnya merata sepanjang tahun dan hanya mempunyai dua musim, yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Tidak adanya musim dingin di Indonesia menyebabkan kehidupan pertanian, perikanan, dan peternakan dapat berlangsung sepanjang tahun, karena terletak di antara dua samudra yang sangat ramai pelayarannya, ditambah dengan adanya kekayaan flora, fauna, dan sumber-sumber mineral, akan sangat menunjang lalu lintas perdagangan dan menambah sumber devisa Negara, terletak di antara dua benua besar menyebabkan Indonesia memiliki iklim musim yang bergantian setiap enam bulan sekali, yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Iklim tersebut sangat berpengaruh baik terhadap usaha perkebunan, seperti teh, karet, kopi, tembakau, tebu dan sebagainya, sehingga Indonesia dapat memperbesar ekspor hasil-hasil perkebunan tersebut karena terletak pada daerah lipatan muda, sangat dimungkinkan pengeksploitasian terhadap sumber-sumber mineral, seperti minyak bumi, batu bara, besi, nikel, dan lain-lain, di bidang sosial atau politik, Indonesia dengan mudah berhubungan dengan bangsa-bangsa lain dan dapat ikut serta dalam percaturan politik dunia, (2) Unsur-unsur Geografis :

(a) Keadaan Alam. Keadaan alam tidak dinamis dan tidak mengalami perubahan secara cepat jika dibandingkan dengan keadaan manusia. Keadaan alam meliputi lingkungan alam dan bentang alam. Pada lingkungan alam tercakup unsur-unsur: Kekuatan, seperti rotasi bumi, revolusi bumi, gravitasi, dan perubahan cuaca, proses-proses, seperti proses erosi, sedimentasi, sirkulasi air, dan gejala-gejala vulkanisme, fisik, topologi, dan biotik. Unsur fisik meliputi iklim, air, dan tanah. Unsur topologi meliputi luas, letak, dan bentuk. Unsur biotik meliputi flora, fauna, organisme, dan manusia, (b) Keadaan Manusia. Keadaan lingkungan manusia mengalami perubahan yang lebih cepat dan bersifat kreatif. Keadaan manusia meliputi lingkungan sosial, bentang alam, budidaya, dan masyarakat. Lingkungan sosial, seperti faktor-faktor kebiasaan, tradisi, hukum, dan kepercayaan. Bentang alam budi daya, seperti hutan buatan, danau buatan, perkebunan, dan persawahan, (3) Hubungan Posisi Geografis dengan Perubahan Musim di Indonesia. Posisi geografis Indonesia sangat menentukan perubahan musim di Indonesia. Indonesia merupakan daerah tropis. Panas merata sepanjang tahun dan mempunyai dua musim, yaitu musim kemarau dan musim penghujan. Kondisi semacam ini menyebabkan kegiatan pertanian, perikanan, dan peternakan berlangsung sepanjang tahun. Udara bersifat diatrema. Artinya, udara dapat melewati panas matahari. Sifat diatrema terdapat pada udara murni. Setelah panas matahari sampai ke permukaan bumi, panas ini oleh bumi digunakan untuk memanasi udara di sekitarnya. Udara dapat menjadi panas karena proses konveksi, adveksi, turbulensi, dan konduksi. Konveksi adalah pemanasan secara vertikal. Penyebaran panas ini terjadi akibat gerakan udara secara vertikal sehingga udara di atas yang belum panas akan menjadi panas karena pengaruh udara di bawahnya yang sudah panas. Adveksi adalah penyebaran panas secara horizontal. Penyebaran panas ini terjadi akibat gerakan udara panas secara horizontal dan menyebabkan udara di sekitarnya juga menjadi panas. Turbulensi adalah penyebaran panas secara berputar-putar. Penyebaran panas akan menyebabkan udara yang sudah panas bercampur dengan udara yang belum panas, (d) Konduksi adalah pemanasan secara kontak atau bersinggungan. Pemanasan ini terjadi karena molekul-molekul udara yang dekat permukaan bumi akan menjadi panas setelah bersinggungan dengan molekul-molekul udara yang belum panas sehingga menjadi sama-sama panas. Letak Indonesia yang dilalui oleh garis khatulistiwa, mempunyai pengaruh yang besar terhadap keadaan suhu udara rata-rata setiap hari sepanjang tahun. Karena posisi Indonesia pada daerah lintang rendah, Indonesia memiliki suhu rata-rata tahunan tinggi, kurang lebih 26° C, sedangkan amplitudo suhu tahunan kecil, sekitar 1° C. Hal ini disebabkan karena pemanasan matahari yang tinggi sepanjang tahun. (4) Arah Angin Muson. Di daerah ekuator, bertiup angin pasat yang berasal dari daerah maksimum subtropis. Angin pasat di Indonesia dapat berubah menjadi angin muson atau angin musim. Perubahan tersebut dikarenakan posisi letak Indonesia

di antara dua benua, serta letak matahari enam bulan di utara ekuator dan enam bulan di selatan ekuator. Karena letak astronomis dan geografis Indonesia, tekanan udara antara Asia dan Australia selalu berubah dan menimbulkan angin muson. Angin Muson adalah angin yang setiap setengah tahun berganti arah berlawanan. Angin muson ini melalui Indonesia. Angin muson yang berasal dari Australia merupakan angin muson timur, (5) Penyebab Terjadinya Perubahan Musim, antara lain sebagai berikut: Wilayah kepulauan Indonesia yang terletak di sekitar garis khatulistiwa memiliki rata-rata suhu tahunan selalu tinggi (di atas 18° C) karena penyinaran matahari yang relatif selalu tegak lurus jatuhnya, Letak astronomis wilayah Indonesia menyebabkan sebagian besar berada pada zona angin tenang atau *doldrum* sehingga terbebas dari pengaruh angin puyuh. Namun, kekuatannya tidak sebesar tornado, Bentuk wilayah Indonesia adalah kepulauan yang dikelilingi oleh laut. Akibatnya, rata-rata kelembaban udara tahunan relatif tinggi, pada musim kemarau kelembaban relatifnya berkisar 70% - 80%, Kondisi Negara Indonesia yang berupa kepulauan berpengaruh terhadap kondisi suhu udara. Amplitudo suhu harian dan tahunan tidak terlalu ekstrem akibat pengaruh sifat lautan Negara Indonesia yang terletak antara posisi silang benua Asia dan Australia serta samudra Hindia dan Pasifik mengakibatkan musim hujan dan kemarau yang berhubungan dengan sirkulasi angin muson. Perubahan angin yang bertiup di Indonesia sangat menentukan berlangsungnya musim penghujan dan musim kemarau. Angin muson terbagi menjadi dua, yaitu muson barat dan muson timur, (6) Skala Beaufort. adalah skala untuk mengukur kecepatan angin. Untuk mengetahui skala beaufort dapat dilihat pada tabel 3

Tabel 3 Skala Beaufort

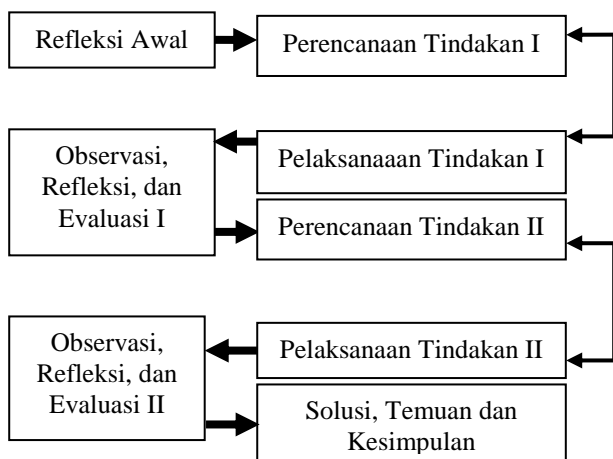
Nomor Skala	Kecepatan Angin Km/jam	Macam Angin	Indikasi di Darat
0	0 - 1,5	Tenang	Asap naik lurus
1	1,6 - 11	Udara cerah	Asap mengapung
2	6 - 11	Bertiup ringan	Daun-daun bergoyang
3	12 - 19	Bertiup pelan	Daun dan ranting kecil bergerak
4	20 - 29	Bertiup agak kencang	Cabang-cabang kecil bergerak, debu, dan kertas beterbangan
5	30 - 39	Bertiup cukup kencang	Air beriak, pohon-pohon kecil bergoyang
6	40 - 50	Bertiup kencang	Cabang-cabang besar bergerak
7	51 - 61	Angin cepat	Batang pohon condong, orang sukar berjalan
8	62 - 74	Topan	Ranting-ranting patah
9	75 - 87	Topan besar	Cerobong-cerobong asap dan atap rumah terlepas
10	88 - 101	Topan	Pohon-pohon

Nomor Skala	Kecepatan Angin Km/jam	Macam Angin	Indikasi di Darat
11	102 - 120	menyeluruh Badai	tumbang Kerusakan di mana-mana
12	Di atas 120	Angin puyuh	Terjadi kehancuran total

(7) Permintaan dan Penawaran Layang-layang. Berkaitan erat dengan jumlah barang dan jasa yang akan dibeli atau dijual dalam suatu lingkungan masyarakat. Jumlah barang dan jasa yang akan dibeli atau dijual oleh masyarakat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu tingkat harga dan situasi atau waktu. Jumlah barang dan jasa yang akan dibeli atau dijual oleh masyarakat dipengaruhi oleh situasi atau waktu misalnya, pada musim penghujan masyarakat tidak membutuhkan layang-layang, tetapi pada saat menjelang musim kemarau dengan intensitas angin yang tenang, jumlah permintaan dan penawaran akan layang-layang meningkat.

Metode

Desain penelitian mengikuti desain model Lewin yang ditafsirkan oleh Wiraatmadja (Mulyasa 2009)



Gambar 1. Desain Penelitian Model Lewin

Berdasarkan desain di atas, tahapan penelitian dijelaskan sebagai berikut: (1) Refleksi Awal. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kesulitan peserta didik dalam memahami konsep kondisi fisik wilayah Indonesia, bentuk-bentuk hubungan sosial, permintaan dan penawaran serta terbentuknya harga, (2) Perencanaan Tindakan. Masalah yang ditemukan akan diatasi dengan melakukan langkah-langkah perencanaan tindakan yaitu menyusun instrumen penelitian berupa rencana program pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Siswa (LKS), Lembar observasi. Merumuskan indikator berdasarkan (1) Disiplin ilmu sejarah: Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial dalam bidang ekonomi dari masa ke masa, mengidentifikasi permintaan barang/jasa dari masa ke masa, (2) Disiplin ilmu geografi: Menunjukkan letak geografis (posisi

geografis, letak geografis) Indonesia, menganalisis hubungan posisi geografis dengan perubahan musim di Indonesia, menyajikan informasi penyebab terjadinya perubahan musim dan menentukan bulan berlangsungnya musim hujan dan musim kemarau di wilayah Indonesia, (3) Disiplin ilmu ekonomi: Mendeskripsikan pengertian dan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan barang/jasa, menjelaskan harga jual, menghitung rugi/laba dalam perdagangan barang, (4) Disiplin ilmu sosiologi: Mengidentifikasi bentuk-bentuk hubungan sosial, mengidentifikasi faktor-faktor pendorong terjadinya hubungan sosial, mengidentifikasi dampak-dampak hubungan sosial, mendemonstrasikan bermain layang-layang pada musim kemarau bersama teman. Keperluan bahan penelitian berupa lembar observasi tindakan disediakan oleh peserta didik, dengan cara guru memberikan lembar kegiatan dan peserta didik memphotocopynya dikoordinir oleh bendahara kelas. Layang-layang disediakan sendiri oleh peserta didik dan menjualnya kembali kepada peserta didik yang lain. Kegiatan demonstrasi bermain layang-layang, peserta didik dibagi menjadi enam kelompok, satu kelompok terdiri dari ± 3 putra dan ± 3 putri.

Kegiatan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian hasil tindakan peserta didik yang dilakukan dua kali penilaian terhadap topik bermain layang-layang. Analisa data kualitatif diperoleh dari kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh guru.

Untuk menghitung nilai peserta menggunakan rumus:

- Aspek kognitif:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{40} \times 100$$

- Aspek afektif:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{25} \times 100$$

- Untuk penilaian psikomotor:

- Kemampuan menganalisis kondisi fisik wilayah dan penduduk

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{15} \times 100$$

- Kemampuan menghitung harga jual, rugi/laba dalam perdagangan barang (layang-layang)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{5} \times 100$$

- Rekapitulasi nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{N \text{ koqnitif} + N \text{ afektif} + N \text{ psikomotor } 1, 2}{4} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

SIKLUS I

Melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang telah diprogramkan, melaksanakan tugas menganalisis kondisi fisik wilayah dan penduduk berupa, letak astronomis wilayah Indonesia, peta pola angin muson di Indonesia, peta arah angin muson timur atau muson barat, menghitung harga jual, rugi/laba dalam perdagangan barang, barang yang diperjualbelikan adalah layang-layang, dilanjutkan demonstrasi bermain layang-layang dengan teman sekelompoknya. Mengamati tindakan yang dilakukan peserta didik dan memeriksa hasil pekerjaan aspek koqnitif maupun psikomotor.

Tabel 4 Rekapitulasi Nilai Aspek Koqnitif, Afektif, Psikomotor 1,2 Siklus I

No Urut	Aspek yang dinilai			Nilai
	Koqnitif	Psikomotor 1, 2	Afektif	
1	80	50	72	67
2	78	60	72	70
3	80	60	72	71
4	83	45	72	67
5	78	60	76	71
6	78	55	68	67
7	78	60	72	70
8	80	45	72	66
9	88	45	72	68
10	83	45	76	68
11	75	50	68	64
12	73	50	72	65
13	75	55	72	67
14	80	50	76	69
15	78	55	68	67
16	75	55	64	65
17	75	45	68	63
18	75	45	64	61
19	78	50	76	68
20	70	50	76	65
21	75	50	72	66
22	75	50	76	67
23	75	50	76	67
24	78	50	72	67
25	83	50	76	70
26	85	60	68	71
27	75	60	80	72
28	73	60	72	68
29	73	50	72	65
30	78	50	72	67
31	83	50	72	68
32	78	60	76	71
33	78	60	72	70
34	80	70	76	75
35	73	70	68	70
36	75	50	80	68
37	70	40	72	61
38	75	45	68	63
	77,17	52,76	72,31	67,41

Tabel 5 Prosentase dan Nilai Rata-rata Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Prosen ase	Rata-rata
75	1	2,63	

Nilai	Jumlah Siswa	Prosen ase	Rata-rata
72	1	2,63	
71	4	10,53	
70	5	13,17	
69	1	2,63	
68	6	15,79	
67	9	23,68	67,50
66	2	5,26	
65	4	10,53	
64	1	2,63	
63	2	5,26	
61	2	5,26	
Jumlah	38	100	

Tabel 6 Rekapitulasi Nilai Peserta Didik

Nilai	Jumlah	%
< 65	29	76,31%
65	4	10,53%
> 65	5	13,16%

Siklus II

Melaksanakan tindakan mengerjakan tes koqnitif, menganalisis kondisi fisik wilayah dan penduduk, dan melakukan kegiatan perdagangan layang-layang, serta menaikkan layang-layang dengan baik dan lancar karena sudah berpengalaman pada siklus I.

Tabel 7 Rekapitulasi nilai aspek koqnitif, afektif, psikomotor 1,2 siklus II

No	Aspek yang dinilai			Nilai
	Koqnitif	Psikomotor 1, 2	Afektif	
1	90	85	84	86
2	90	85	84	86
3	95	80	80	85
4	95	75	80	83
5	93	75	72	80
6	85	75	88	83
7	85	70	76	77
8	93	80	84	86
9	95	90	84	90
10	88	85	84	86
11	85	80	88	84
12	93	95	80	89
13	90	95	80	88
14	85	90	84	86
15	88	95	80	88
16	83	85	76	81
17	83	85	80	83
18	90	90	80	87
19	85	90	88	88
20	85	90	88	88
21	83	80	84	82
22	90	80	76	82
23	90	85	80	85
24	90	85	80	85
25	88	85	80	84
26	90	80	72	81
27	88	90	80	86
28	83	100	88	90
29	85	95	80	87
30	83	95	88	89

No	Aspek yang dinilai			Nilai
	Koqnitif	Psikomotor 1, 2	Afektif	
31	85	100	80	88
32	88	90	88	89
33	85	100	84	90
34	88	100	76	88
35	93	95	84	91
36	85	85	92	87
37	85	85	72	81
38	85	95	84	88
	87,70	87,36	81,78	85,61

Tabel 8 Prosentase dan Nilai Rata-rata Siklus II

NILAI	JUMLAH SISWA	PROSENTASE	RATA-RATA
91	1	2,63	
90	3	7,89	
89	3	7,89	
88	7	18,43	
87	3	7,89	
86	6	15,80	
85	3	7,89	85,71
84	2	5,27	
83	3	7,89	
82	2	5,27	
81	3	7,89	
80	1	2,63	
77	1	2,63	
Jumlah	38	100	

Tabel 9 Rekapitulasi Nilai Peserta Didik

Nilai	Jumlah	%
< 65	0	0 %
65	0	0 %
> 65	38	100 %

Dengan pengalaman dari siklus I mengakibatkan nilai pada siklus II menjadi sangat baik. Baik pada aspek koqnitif, psikomotor 1, 2 dan afektif nilai peserta didik semuanya diatas KKM. Setelah berakhir proses pembelajaran, peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merenung atau mengingat kembali apa yang telah dikerjakannya, dan membiarkan secara bebas menafsirkan pengalamannya sendiri, sehingga peserta didik dapat menyimpulkan tentang pengalaman belajarnya

Kesimpulan

Sebelum dan selama tindakan membuat skenario tahap demi tahap kegiatan peserta didik, melakukan autentich assessment partisipasi peserta didik dalam pembelajaran melalui membaca, berdiskusi dan pandangan (*viewing*) dan cara-cara lain melalui *expository teaching strategies*, mengembangkan kebiasaan berpikir kritis, mencari sendiri informasi, menyusun hipotesis dan mengujinya melalui *inquiry teaching strategies*. Belajar bekerja sama, merencanakan bersama, atau mencobakan apa yang dipelajari sebagaimana yang dipelajari guru melalui *activity teaching strategies*. Meningkatkan proses

komunikasi melalui peragaan, perbuatan, dan pemberitahuan, belajar menemukan (*discovery learning*) merupakan salah satu variasi dari inkuiri dalam mata pelajaran IPS topik bermain layang-layang. Cara meningkatkan nilai peserta didik pada mata pelajaran IPS topik bermain layang-layang dapat dilaksanakan dengan strategi pembelajaran konstektual. Dengan strategi pembelajaran konstektual dapat meningkatkan nilai peserta didik diatas batas penguasaan kompetensi dasar yang ditetapkan yaitu 65. Nilai mengalami kenaikan setelah melalui dua siklus. Siklus I rata-rata nilai peserta didik 67,50. Pada siklus II, nilai rata-rata 85,71. Selama kegiatan pembelajaran terjadi interaksi sosial antara peserta didik dengan peserta didik, antara guru denganm peserta didik. Aktifitas pembelajaran berlangsung dalam suasana yng aktif, menyenangkan dan menarik minat peserta didik untuk terus mengikuti kegiatan. Dengan demikian hipotesa pelaksanaan strategi pembelajaran dengan pendekatan konstektual mata pelajaran IPS topik bermain layang-layang dapat meningkatkan nilai peserta didik dengan hasil pencapaian batas proses penguasaan kompetensi dasar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik dapat diterima.

Saran

Diperlukan kreatifitas yang tinggi untuk membuat pembelajaran interaktif yang memuat bahan ajar yang runtut dan sesuai dengan konsep yang akan diajarkan. Sebelum pelaksanaan kegiatan, mengarahkan peserta didik untuk membawa alat-alat tulis yang lengkap termasuk busur. Mencari waktu yang tepat, sehingga peserta didik dapat melaksanakan kegiatan menaikkan layang-layang tanpa terkendala dengan alasan cuaca panas

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud, 2007. *Sistem Penilaian Proses Berbasis Kelas*, Jakarta: Dikdasmen Depdikbud.
- Kemendikbud, 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Standar Nasional Pendidikan*,
- Kunandar, 2007. *Guru Profesional, Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa, E., 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sa'ud, U.S., 2008. *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, 2008. *Membangun Sekolah Efektif*, Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Trianto, 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*, Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.