

**PENDEKATAN, MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN
IPS YANG INOVATIF**

Mata Kuliah : Pengembangan Pembelajaran IPS SD
Kode Mata Kuliah : KPD620303
SKS : SKS
Kelas : 5E
Dosen Pengampu : 1. Deviyanti Pangestu, S.Pd.,
2. Yoga Fernando Rizqi, M.Pd.



Disusun oleh:

1. Della Pratiwi (2213053073)
2. Eni Tri Sundari (2253053001)
3. Sabna Laila Fitri (2213053197)

**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN PENDIDIK SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024/2025**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya makalah dengan judul “Pendekatan, Model dan Strategi Pembelajaran IPS yang Inovatif” dapat diselesaikan tepat waktu untuk memenuhi tugas mata kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD. Kami banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak dalam penyusunan makalah ini.

Kami mengucapkan terimakasih banyak ibu Deviyanti Pangestu, S.Pd., M.Pd., dan bapak Yoga Fernando Rizqi, M.Pd. sebagai dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD yang telah memberikan kami tugas ini sehingga dapat memberikan kami pandangan tentang mata kuliah yang penyusun tekuni, kami sebagai penulis juga mengucapkan terimakasih kepada orang yang terlibat dalam makalah ini sehingga kami dapat menyelesaikannya dengan tepat waktu.

Penyusun sangat berharap semoga makalah ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Bahkan kami berharap lebih jauh lagi agar makalah ini bisa pembaca praktikan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi kami sebagai penyusun merasa bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan makalah ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman kami. Untuk itu kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan makalah ini.

Metro, 29 September 2024

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
BAB II PEMBAHASAN	3
2.1 Pendekatan Pembelajaran Ips Inovatif	3
2.2 Model Pembelajaran IPS Inovatif.....	5
2.3 Strategi Pembelajaran Inovatif	13
BAB III PENUTUP	16
3.1 Kesimpulan.....	16
1.2 Saran	16
DAFTAR PUSTAKA	17
SOAL DAN JAWABAN	19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan IPS memiliki peran yang penting dalam menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan yang berat tersebut. Salah satunya dengan menciptakan suatu pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mengetahui tantangan yang dihadapi dan dapat mengatasi permasalahan yang timbul dalam kehidupan sehari-harinya. Diperkuat dengan adanya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, pembelajaran IPS menuntut peserta didik untuk mampu berpikir kritis, karena persoalan sosial yang dihadapi peserta didik pada saat ini maupun masa depan perlu dikritisi secara arif dan mempertimbangkan berbagai dimensi sosial. Pembelajaran sekarang dimaknai sebagai pembelajaran yang memberikan kecakapan hidup pada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi communication, collaboration, critical thinking and problem solving, dan creative and innovative.

Tujuan pembelajaran IPS yang menuntut peserta didik berpikir kritis hingga saat ini masih belum terlaksana dengan optimal. Fajar Budiyo dalam penelitiannya menyatakan bahwa sebagai mediator pembelajaran peserta didik saat ini masih terpacu pada penggunaan model-model konvensional yang saat ini telah banyak tertinggal dengan inovasi terbaru. Selain itu, dalam pembelajaran IPS pendidik masih memberikan pembelajaran secara textbook yang menjadikan pengetahuan peserta didik kurang berkembang. Kemampuan berpikir kritis peserta didik pun belum sesuai harapan. Hal ini dikarenakan evaluasi yang diberikan oleh pendidik baru pada tahapan level kognitif sampai dengan level kognitif, yang artinya baru sebatas kemampuan berpikir tingkat rendah. Realitas pembelajaran IPS yang juga ditemukan yaitu sangat minimnya penggunaan media

pembelajaran oleh pendidik, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan cenderung membosankan.

Penerapan pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan pada era pembelajaran saat ini, bukan hanya peserta didik namun juga pendidik diuntut mengeluarkan banyak ide yang bervariasi agar pembelajaran tidak membosankan sehingga dapat diserap secara maksimal oleh peserta didik. Penerapan pendekatan, model dan strategi yang berinovatif di harapkan dapat membantu peserta didik menyerap ilmu yang telah di sampaikan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari makalah ini adalah:

1. Apa saja pendekatan pembelajaran IPS yang inovatif?
2. Apa saja model pembelajaran IPS yang inovatif?
3. Apa saja strategi pembelajaran IPS yang inovatif?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan perumusan masalah diatas, penulis makalah ini dimaksudkan untuk:

1. Mengetahui Pendekatan pembelajaran IPS yang inovatif.
2. Mengetahui model pembelajaran IPS yang inovatif.
3. Mengetahui strategi pembelajaran IPS yang inovatif.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Pendekatan Pembelajaran IPS yang Inovatif

Metode pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang inovatif mencakup penggabungan pendekatan baru dan inventif untuk mengajar ilmu pengetahuan sosial. Ini termasuk penggunaan teknologi digital, pembelajaran berbasis proyek, dan koneksi dengan dunia nyata untuk membuat materi IPS lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, membantu mereka memahami lebih dalam, dan mempersiapkan mereka dengan kemampuan yang diperlukan di era saat ini.

Metode pembelajaran IPS yang inventif bertujuan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dengan menggunakan metode yang lebih interaktif dan menarik. Menggabungkan teknologi digital ke dalam proses pendidikan adalah salah satu caranya. Ini termasuk menggunakan aplikasi atau platform online yang memungkinkan peserta didik mempelajari pelajaran secara mandiri dan berbagi informasi dengan teman sekelas. Metode ini membantu membuat pengalaman belajar lebih dinamis dan sesuai dengan zaman.

Pendekatan pembelajaran IPS yang inovatif dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

1. Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)

Model PAIKEM berfokus pada bagaimana peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pendidik harus menciptakan lingkungan yang mendorong peserta didik untuk bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan ide. Pembelajaran inovatif juga dapat diadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan, menjadikan proses belajar lebih menarik dan interaktif.

2. Pembelajaran Berbasis Masalah

Diharapkan bahwa model ini melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

3. Pembelajaran Berbasis Proyek

Model ini melibatkan peserta didik dalam proyek yang membutuhkan kerja sama dan kreativitas. Peserta didik dapat membuat proyek yang berkaitan dengan IPS dan menunjukkan hasilnya. Pembelajaran berbasis proyek ini memungkinkan peserta didik menyelesaikan proyek yang berkaitan dengan subjek IPS, seperti sejarah lokal atau masalah sosial. Dengan proyek ini, peserta didik dapat mempraktikkan pengetahuan mereka, meningkatkan keterampilan kerja sama mereka, dan menemukan cara kreatif untuk memecahkan masalah. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis tetapi juga mengalami praktik penerapan praktik tersebut.

4. Pembelajaran Berbasis Kontekstual

Model ini menekankan penggunaan konteks yang relevan dalam pembelajaran. Peserta didik dapat memahami konsep IPS dengan lebih baik jika diterapkan dalam situasi kehidupan nyata. Pembelajaran menjadi lebih relevan dan berarti jika dikaitkan dengan peristiwa terbaru, masalah dunia, atau kehidupan sehari-hari peserta didik. Hal ini membantu peserta didik memahami bagaimana konsep IPS berlaku dalam kehidupan sehari-hari dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam mencari solusi untuk masalah yang dihadapi masyarakat.

5. Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif

Media seperti puzzle, simulasi Realitas Virtual (VR), dan Augmented Reality (AR) dapat digunakan untuk membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan interaktif. Media-media ini dapat membantu peserta didik memahami konsep IPS dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif.

6. Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif, yang dapat dilakukan melalui platform online seperti diskusi kelompok, kolaborasi daring, dan pembelajaran online, dapat meningkatkan efektivitas dan relevansi pendidikan IPS.

2.2 Model Pembelajaran yang Inovatif

1. Model Pembelajaran *Blended Learning*

Model pembelajaran *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang memadukan model pembelajaran kelas konvensional dengan pembelajaran online menggunakan teknologi informasi (Heny et al., 2021). Secara linguistik, istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata, yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *Blend* mempunyai arti “dicampur untuk meningkatkan kualitas agar menjadi lebih baik, atau suatu formula untuk menyelaraskan gabungan atau campuran. Sedangkan *Learning* yaitu belajar.” Oleh karena itu, model pembelajaran *Blended Learning* adalah model pembelajaran yang mengandung unsur kombinasi atau campuran antara beberapa model (Latifani, 2018).

Blended learning menurut Hick & Hyde melibatkan kombinasi pembelajaran online dengan model pembelajaran lainnya. Peserta didik berinteraksi dan berhadapan langsung dengan model-model tersebut secara individu, sehingga apa yang dialami peserta didik yang satu akan berbeda dengan apa yang dialami peserta didik lainnya. Salah satu fitur yang paling menarik dari model pembelajaran ini adalah kemampuan berinteraksi langsung dengan peserta didik (Long & VanHanh, 2020).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa model *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang memadukan model pembelajaran konvensional tatap muka dengan pembelajaran daring berbasis teknologi IT. Model ini menggabungkan pendekatan pengajaran yang berbeda untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pengalaman belajar peserta didik.

Melalui model *Blended Learning* diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif karena pembelajaran konvensional akan terbantu dengan pembelajaran online yang berbasis infrastruktur teknologi informasi dan dapat dilakukan dimana saja. Hal ini dapat dicapai oleh seorang pendidik dengan memanfaatkan perkembangan yang ada saat ini dengan menggunakan model *Blended Learning*.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas pada mata pelajaran IPS adalah *Problem Based Learning (PBL)*. Keuntungan PBL adalah pembelajaran yang menggunakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada peserta didik, memberikan pembelajaran dan pengajaran yang relevan dengan kehidupan dan kontekstual.

Pembelajaran PBL mengutamakan peserta didik mengembangkan pemikiran, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektualnya. Model pembelajaran ini menawarkan peserta didik sebanyak mungkin kesempatan untuk melakukan penyelidikan (penemuan), motivasi dan akan terjalinnya kerjasama untuk menyelesaikan tugas.

Problem Based Learning yang disingkat *PBL* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah dan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya dan disertai dengan penalaran yang logis, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas tersebut.

Ciri-ciri PBL meliputi kegiatan yang mengarahkan peserta didik pada permasalahan atau pertanyaan autentik yang membutuhkan kolaborasi untuk memecahkan masalah tersebut.

Seperti model pembelajaran lainnya, model pembelajaran *Problem Based Learning* mempunyai kelebihan. Menurut Paulina (2005:99), kelebihan *PBL* adalah:

- a. Fokus pada kebermanaan, bukan fakta (*deep versus, surface learning*)
- b. Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berinisiatif
- c. Pengembangan Keterampilan dan Pengetahuan
- d. Pengembangan Keterampilan Interpersonal dan Dinamika Kelompok
- e. Pengembangan Sikap “*Self Motivated*”
- f. Tumbuhnya Hubungan Peserta didik-fasilitator (bukan Peserta didik-pendidik)
- g. Jenjang Pencapaian Pembelajaran dapat ditingkatkan.

Tahap Pembelajaran Model *Problem Based Learning*

Disamping memiliki kekuatan seperti disebutkan di atas, model pembelajaran PBL juga harus dilakukan dengan tahap-tahap tertentu. Menurut Fogarty (Made 2009: 92), tahap-tahap model pembelajaran Problem Based Learning adalah sebagai berikut:

Selain mempunyai kelebihan-kelebihan di atas, model pembelajaran PBL juga harus diwujudkan dalam tahapan-tahapan tertentu. Menurut Fogarty (Made 2009:92), langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) menemukan masalah
- 2) mendefinisikan masalah
- 3) mengumpulkan fakta
- 4) menyusun hipotesis (dugaan sementara)
- 5) melakukan penyelidikan
- 6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan
- 7) menyimpulkan alternatif pemecahan secara kolaboratif
- 8) melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

3. Model Pembelajaran *Discovery learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu model pengembangan model pembelajaran dimana peserta didik dituntut untuk

dapat aktif dengan menemukan diri dan menyelidiki diri, sehingga hasil yang diperoleh peserta didik tertanam dalam ingatan serta tidak mudah dilupakan.

Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat mendorong peserta didik melakukan penelitian untuk menemukan kebenaran ilmiah. Jerome Brunner (Hosnan, 2014: 281) menemukan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model yang mendorong peserta didik untuk bertanya dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip praktis umum dan contoh-contoh pengalaman.

Menurut Bell (Hosnan, 2014:281), model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang dihasilkan dari manipulasi, penataan dan transformasi informasi yang dilakukan peserta didik sehingga mereka menemukan informasi baru. Dalam model pembelajaran ini, peserta didik dapat membuat perkiraan (menebak), merumuskan hipotesis dan menemukan kebenarannya dengan menggunakan proses induktif atau deduktif, melakukan observasi dan membuat masalah.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada pengalaman langsung peserta didik dalam eksplorasi dan penemuan prinsip-prinsip ilmiah, dengan tujuan membantu mengembangkan keterampilan. pemahaman yang lebih mendalam dan berpikir kritis.

Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik diharapkan dapat mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh pendidik dan nantinya diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang selanjutnya dan hasil belajar.peserta didik.

Kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran karena ia berpikir dan menggunakan keterampilannya untuk menemukan hasil akhir. Peserta didik benar-benar memahami materi pembelajaran karena mengalami

sendiri proses penelitiannya. Sesuatu yang dipelajari dengan cara ini akan diingat lebih lama.

Kekurangan dalam model pembelajaran *Discovery Learning* diantaranya adalah, membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan dengan belajar menerima. Untuk mengurangi kelemahan tersebut maka diperlukan bantuan pendidik. Bantuan pendidik dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dengan memberikan informasi secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dimuat dalam lembar kerja peserta didik (LKS) yang telah dipersiapkan oleh pendidik sebelum pembelajaran dimulai. Kekurangan model pembelajaran *Discovery Learning* antara lain membutuhkan waktu belajar yang lebih lama.

4. Model Pembelajaran *Inquiry*

Sesuai dengan pendapat Hamdayama (2014), model pembelajaran *inquiry* merupakan suatu cara dalam kegiatan pendidikan untuk belajar lebih banyak dan mendapatkan alasan dari gagasan peserta didik. Oleh karena itu, peserta didik hendaknya mencoba sendiri tanpa campur tangan orang lain.

Sebagaimana didefinisikan oleh Ambarjaya (2012), model pembelajaran *inquiry* adalah hubungan antara kegiatan pendidikan secara bertanggung jawab dan sistematis untuk menemukan dan menanggapi suatu masalah. Oleh karena itu, peserta didik harus mempunyai pikiran reseptif.

Berdasarkan pengetahuan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* merupakan serangkaian pembelajaran yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berpikir secara cermat, analogis, dan sistematis, untuk mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Oleh karena itu, peserta didik harus aktif ketika belajar.

Ciri-ciri model pembelajaran *inkuiry* antara lain:

- a. Model pembelajaran *inquiry* ini melibatkan seluruh peserta didik agar mampu belajar dengan tekun, produktif dan terbarukan, sehingga pendidikan terfokus pada *student center*.
- b. Dalam model pembelajaran *inquiry* ini, pendidik berperan sebagai pemberi bimbingan kepada peserta didik untuk terus meningkatkan perilaku mandiri.
- c. Model pembelajaran *inquiry* ini dilaksanakan melalui tanya jawab oleh pendidik dan peserta didik, yang bersama-sama akan memecahkan masalah dan pemecahannya.
- d. Lewat cara pertanyaan dan jawaban sesama pendidik dan peserta didik maka akan menyelesaikan persoalan maupun jalan keluar secara bersama-sama. Peserta didik bisa memecahkan persoalan tersebut dengan benar.

Tahap-tahap model pembelajaran *inquiry* antara lain:

- 1) Adaptasi,
- 2) Meringkas persoalan,
- 3) Menyebutkan dugaan sementara,
- 4) Merangkai bahan,
- 5) Mengukur teori.

Keunggulan model pembelajaran *inquiry* antara lain:

- a. Menolong peserta didik agar menumbuhkan dan memiliki keahlian melalui cara psikologis.
- b. Peserta didik mendapatkan wawasan melewati individu maka bisa mengerti serta bisa memecahkan solusinya.
- c. Bisa membangun semangat peserta didik untuk belajar semakin rajin dan tekun kembali.

Kekurangan dalam model pembelajaran *inquiry* antara lain:

- a. Lebih mengutamakan pengetahuan.
- b. Sulit mengontrol keberhasilan peserta didik dan memerlukan masa yang lama.
- c. Semua kategori untuk tercapainya belajar.

5. Model Pembelajaran RADEC (*Read-Answer-Discuss-Explain and Create*)

Model pembelajaran RADEC merupakan model pembelajarn yang menggunakan sintaknya sebagai nama model pembelajaran itu sendiri, yaitu *read* atau membaca, *answer* atau menjawab, *discuss* atau berdiskusi, *explain* atau menjelaskan, dan *create* atau menciptakan.

Model pembelajaran *Read, Answer, Discuss, Explain, and Create* (RADEC) merupakan salah satu model yang dikembangkan sesuai dengan karakter bangsa Indonesia (Pratama, Sopandi, and Hidayah). Model pembelajaran RADEC Juga merupakan salah satu alternatif model pembelajaran inovatif yang didasarkan pada sistem pendidikan Indonesia dimana peserta didik dituntut untuk memahami berbagai konsep ilmu pengetahuan dalam waktu yang terbatas (Pratama, Sopandi, Hidayah, et al.).

Langkah-langkah dari model pembelajaran RADEC:

a. Tahap *Read*.

Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk membaca bahan ajar yang telah pendidik persiapkan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

b. Tahap *Answer*.

Pada tahap ini, pendidik memberikan soal pasca-membaca untuk melihat peserta didik mana yang membaca dan peserta didik mana yang tidak membaca.

c. Tahap *Discuss*

Pada tahap *Discuss* terlihat bahwa peserta didik aktif dan bersemangat, karena peserta didik sebelumnya sudah memiliki bekal materi yang sangat cukup untuk mendiskusikan masalah mengenai mata pelajaran IPS.

d. Tahap *Explain*

Pada model pembelajaran RADEC lebih interaktif dan komunikatif. Kegiatan presentasi dalam pembelajaran *inquiry* cenderung kurang memberikan semangat belajar kepada peserta didik.

e. Tahap *Create*

Kegiatan dalam tahap ini adalah mengembangkan ide-ide kreatif peserta didik dalam kegiatan pembuatan produk.

6. Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Model pembelajaran *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang menyatukan kiat-kiat, petunjuk, strategi dan keseluruhan proses pembelajaran yang dapat mempertajam kecerdasan dan daya ingat serta menjadikan pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan dan bermanfaat” (Thobroni, 2015: 221).

Dengan menggunakan model pembelajaran kuantum, peserta tidak hanya mengetahui apa yang mereka pelajari, tetapi juga mengetahui apa yang mereka pelajari.

Kerangka rerancangan belajar Quantum Learning terdiri atas 8 tahap yaitu, 1) kekuatan ambak, pada tahap ini dilakukan dengan memberikan motivasi, 2) penataan lingkungan belajar, pada tahap ini membuat peserta didik merasa aman dan nyaman, 3) memupuk sikap juara, dengan memberikan pujian, 4) membebaskan gaya belajar, memberikan gagasan kepada peserta didik dalam belajar untuk menggali informasi, 5) membiasakan mencatat, mengungkapkan kembali apa yang diperoleh dengan menggunakan bahasa sendiri, 6) membiasakan membaca, tahap ini meningkatkan pemahaman bahasa dan wawasan, 7) menjadikan anak lebih kreatif, hal ini dapat menemukan rasa ingin tahu dan memungkinkan peserta didik menghasilkan ide-ide yang segar, 8) melatih kekuatan memori, tahap ini dapat meningkatkan kemampuan daya ingat peserta didik.

Kerangka desain model pembelajaran *Quantum Learning* terdiri dari 8 fase yaitu 1) gaya gelombang, 2) lingkungan belajar terstruktur, 3) menumbuhkan sifat juara kepada peserta didik, 4) membebaskan gaya belajar, 5) belajar mencatat, 6) pembiasaan membaca, 7) menjadikan anak lebih kreatif, 8) melatih daya ingat.

7. Model Pembelajaran *Quantum Teaching*

Menurut Rusman (2010:330) model “pembelajaran Kuantum (*Quantum Teaching*) merupakan bentuk inovasi dari perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar.” Ada enam komponen utama dalam model pembelajaran *Quantum Teaching*, yaitu (1) tumbuhkan, (2) alami, (3) namai, (4) demonstrasikan, (5) ulangi dan (6) rayakan. Atau yang dikenal dengan istilah TANDUR.

Dengan model pembelajaran *Quantum Teaching* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dapat mengembangkan potensinya secara optimal melalui metode yang efektif yaitu: menumbuhkan, bereksperimen, memberi nama, mendemonstrasikan, mengulang dan merayakan.

Dengan pembelajaran interaktif seperti ini akan tercipta suasana yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, yang pada akhirnya akan meningkatkan keterampilan dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS.

2.3 Strategi Pembelajaran IPS yang Inovatif

Strategi Pembelajaran adalah metode dalam arti luas yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, penilaian, pengayaan, dan remedial yaitu memilih dan menentukan perubahan perilaku, pendekatan prosedur, metode, teknik, dan norma-norma atau batas-batas keberhasilan. Pendidik akhirnya menjadi sorotan, karena merekalah yang menjadi patokan terdepan dalam berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi seperti itu, pendidik dituntut untuk mengembangkan keahlian, pengetahuan, dan melahirkan hal-hal yang baru (Purwadhi, 2019).

Strategi yang dapat di terapkan dalam pembelajaran IPS agar pembelajaran lebih inovatif yaitu:

1. Strategi Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Made Wena (2013: 190), menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (peserta didik lain) sebagai sumber belajar, di samping pendidik dan sumber belajar lainnya. Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil peserta didik yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Peserta didik dalam pembelajaran kooperatif bekerja dalam kelompok - kelompok kecil secara kolaborasi yang anggotanya dari 2 sampai 5 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif ini membuat situasi belajar menjadi menarik karena proses belajarnya peserta didik akan berinteraksi satu sama lain.

2. Model Jigsaw

Model Pembelajaran Jigsaw diperkenalkan oleh Elliot Aronson, Dari Universitas Texas USA pada tahun 1978. Pada model ini peserta didik lebih berperan dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran ini termasuk pembelajaran kooperatif dengan menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model jigsaw merupakan tipe belajar kooperatif dengan cara peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4 - 6 secara heterogen. Peserta didik bekerjasama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam tipe pelajaran jigsaw, peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya. Dalam tipe Jigsaw, peserta didik bekerja kelompok selama dua kali, yakni

dalam kelompok mereka sendiri dan dalam “kelompok ahli”. Skor yang diperoleh tiap anggota dari hasil ujian/kuis individu ini akan menentukan skor yang diperoleh kelompok mereka.

3. Strategi Pembelajaran Komputer

Strategi pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui strategi pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi peserta didik. Dengan rancangan strategi pembelajaran berbasis komputer yang bersifat interaktif diharapkan akan mampu meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik dalam belajar. Salah satu ciri yang paling menarik dari pembelajaran berbasis komputer terletak pada kemampuan berinteraksi secara langsung dengan peserta didik.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Pendekatan Pembelajaran IPS yang Inovatif

1. Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM)
2. Pembelajaran Berbasis Masalah
3. Pembelajaran Berbasis Proyek
4. Pembelajaran Berbasis Kontekstual
5. Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif
6. Pembelajaran Kolaboratif

Model Pembelajaran yang Inovatif

1. Model Pembelajaran Blanded Learning
2. Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)
3. Model Pembelajaran Discovery learning
4. Model Pembelajaran Inquiry
5. Model Pembelajaran RADEC (Read-Answer-Discuss-Explain and Create)
6. Model Pembelajaran Quantum Learning
7. Model Pembelajaran Quantum Teaching

Strategi pembelajaran IPS inovatif

1. Strategi Kooperatif
2. Model Jigsaw
3. Strategi Pembelajaran Komputer

3.2 Saran

Setelah mengetahui dan memahami pendekatan, model dan strategi pembelajaran IPS inovatif, diharapkan pendidik atau pembaca dapat memanfaatkan serta menerapkan dengan sebaik-baiknya sebagai sarana belajar bagi peserta didik. Sehingga membantu pendidik untuk meningkatkan standar pengajaran IPS dan membekali peserta didik menjadi generasi yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTKA

- Ambarjaya, Beni. 2012. Psikologi Pendidikan dan Pengajaran Teori dan Praktik. Jakarta: Buku Seru.
- Anggraini, W. (2019). Strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw: pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 98-106.
- Arsi, A. A. (2010). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran IPS bagi Pendidik-pendidik SD/MI di Kebumen. *Jurnal Abdimas*, 14(1).
- Arwin, A. (2018). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Ips Dengan Model Quantum Teaching Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 1-11.
- Farida, S. (2015, May). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Inovasi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP Tahun 2015* (Vol. 1, No. 1).
- Hamdayama, Jumanta. 2014. Model dan Model Pembelajaran Kreatif. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hardianto, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Yogyakarta: Ghalia Indonesia.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84-92.
- Latiffani, C. (2018). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahapeserta didik Stmik Royal Kisaran. *Dinamika Pendidikan*.
- Long, N. T., & Van Hanh, N. (2020). A structural equation model of blended learning culture in the classroom. *International Journal of Higher Education*, 9(4).
- Mardewi, A., Elpisah, E., & Devilla, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Blanded Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPS Di UPT SPF SDN Mattoanging. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 5857-5870.

- Ningsih, T. (2022). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1385-1395.
- Paulina Panen. 2005. *Konstruktivisme Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Puspitasari, E. (2016). Inovasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(1).
- Putra, I. K. R., Rati, N. W., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(1), 42-52.
- Rindiana, T., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Model pembelajaran RADEC untuk meningkatkan higher order thinking skill dalam pembelajaran ips di sekolah dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 89-100.
- Rusman. (2011). *Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap kemandirian belajar peserta didik di rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159-170.
- Suyanti, S., & Nur Antika Eky Hastuti, D. (2023). *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF IPS SD*.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yusnaldi, E., Wibowo, S. P., Azzahra, S., Sitorus, P. A., Hutasuhut, N. A., & Nadya, L. (2023). Strategi Pendidik dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik dalam Pembelajaran IPS di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32160-32166.

SOAL DAN JAWABAN

1. Pendekatan saintifik dalam IPS melibatkan lima langkah kegiatan belajar, *kecuali...*

- A. Mengamati
- B. Menelaah
- C. Mencoba
- D. Menanya

Jawaban: B. Menelaah

2. Model pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi melibatkan langkah strategi terakhir.....

- A. Menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi
- B. Menentukan dan menganalisis KD sekaligus menentukan target yang akan dicapai
- C. Merumuskan indikator
- D. Merumuskan tujuan pembelajaran

Jawaban: A. Menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi

3. Strategi pembelajaran inovatif melibatkan unsur keterbaruan dan kemampuan memecahkan masalah.....

- A. Dapat memecahkan suatu masalah
- B. Memiliki unsur keterbaruan
- C. Memiliki unsur keterbaruan dan dapat memecahkan masalah
- D. Tidak harus baru yang penting pembelajarannya menjadi bervariasi

Jawaban: C. Memiliki unsur keterbaruan dan dapat memecahkan masalah

4. Rumusan kegiatan inti pembelajaran berdasarkan pada hal-hal berikut ini, kecuali.....
- A. IPK
 - B. Karakteristik peserta didik
 - C. Pendekatan saintifik
 - D. Sumber belajar

Jawaban: C. Pendekatan saintifik

5. Strategi pembelajaran berorientasi kemampuan berpikir tingkat tinggi melibatkan langkah-langkah berikut ini....
- A. Menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi
 - B. Menentukan dan menganalisis KD sekaligus menentukan target yang akan dicapai
 - C. Merumuskan indikator
 - D. Merumuskan tujuan pembelajaran

Jawaban: A. Menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi

6. Model pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi melibatkan langkah strategi terakhir.....
- A. Menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi
 - B. Menentukan dan menganalisis KD sekaligus menentukan target yang akan dicapai
 - C. Merumuskan indikator
 - D. Merumuskan tujuan pembelajaran

Jawaban: A. Menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi

7. Pembelajaran kooperatif tipe "jigsaw" mendorong peserta didik untuk.....
- A. Bekerja secara individu tanpa bantuan teman
 - B. Berkompetisi dengan peserta didik lain

- C. Bekerja dalam kelompok dengan pembagian tugas yang spesifik
- D. Menghafal materi IPS secara bersama-sama

Jawaban: C. Bekerja dalam kelompok dengan pembagian tugas yang spesifik

8. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS dapat mendukung inovasi dengan cara.....
- A. Membuat peserta didik menghafal lebih banyak
 - B. Membatasi akses peserta didik ke sumber informasi
 - C. Memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan dinamis
 - D. Mengurangi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran

Jawaban: C. Memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan dinamis

9. Model pembelajaran PAIKEM bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang.....
- A. Fokus pada ceramah pendidik dan catatan peserta didik
 - B. Mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi
 - C. Mengharuskan peserta didik belajar secara mandiri tanpa interaksi
 - D. Berfokus hanya pada pemahaman teori tanpa praktik langsung

Jawaban: B. Mendorong peserta didik untuk aktif bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi

10. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek bertujuan untuk.....
- A. Membiarkan peserta didik bekerja sendiri tanpa interaksi dengan teman
 - B. Memberikan proyek yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran
 - C. Melibatkan peserta didik dalam kerja sama kelompok untuk menyelesaikan proyek yang berhubungan dengan IPS
 - D. Mengurangi waktu diskusi dan meningkatkan waktu untuk ujian tertulis

Jawaban: C. Melibatkan peserta didik dalam kerja sama kelompok untuk menyelesaikan proyek yang berhubungan dengan IPS