

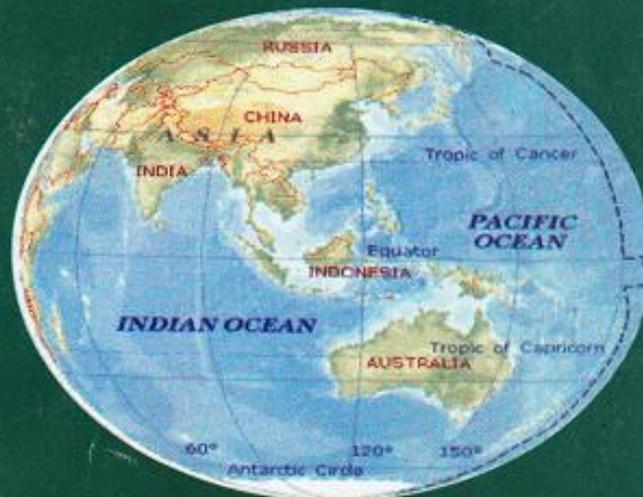
VOLUME X NO.4 OKTOBER 2008

ISSN 1411-5352



Jurnal ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

TERAKREDITASI
SK. Ditjen Dikti No.55/DIKTI/Kep./2005
Tanggal 17 Nopember 2005



Diterbitkan oleh :
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS JEMBER

Bekerjasama dengan :
HIMPUNAN SARJANA PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL JAWA TIMUR

JURNAL ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Merupakan jurnal ilmiah *terakreditasi* yang memuat artikel ilmiah hasil penelitian atau kajian konseptual/analisis kritis dalam bidang ilmu-ilmu sosial dan pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

DEWAN REDAKSI

Ketua Penyunting

Dr. Sukidin, M.Pd.

Wakil Ketua

Drs. M. Na'im, M.Pd.

Penyunting Pelaksana

Dr. Bambang Hari Purnomo, M.A.

Drs. I. Wayan Wesa Atmadja, M.Si.

Dra. Kayan Swastika, M.Si.

Dra. Sri Kantun, M.Ed.

Dra. Retno Ngesti, M.P.

Drs. Suranto, M.Pd.

Drs. Budiono, M.Si.

Penyunting Ahli

Prof. Dr. Simanhadi Widyaprakosa (UNEJ)

Dr. Agus Suman, DEA (UNIBRAW)

Prof. Dr. Hotman Siahaan (UNAIR)

Prof. Suyanto, Ph.D. (UNY)

Prof. Dr. Suhartono (UGM)

Mutrofin, M.Pd. (LSM)

Prof. Dr. Tjuk Wirawan (UNEJ)

Tata Letak

Nur Kuncoro W.D., S.H.

Pelaksana Tata Usaha

Chumi Z.F., S.Pd.

Drs. Marbawi

Jurnal ILMU PENGETAHUAN SOSIAL terbit pertama kali pada bulan Januari 2000 sebagai hasil kerjasama Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Jember dengan Dinas Pendidikan Pemerintah Kabupaten Jember

Alamat Redaksi

Kampus FKIP Universitas Jember

Jl. Kalimantan III/3 Jember Kotak Pos 162 Telp/Fax. (0331) 334988

E-mail : sukidin2005@yahoo.co.id

Rekening Bank : Sukidin No. 0035320099 BNI 46 Cabang Jember

Jurnal ILMU PENGETAHUAN SOSIAL terakreditasi sebagai Jurnal Ilmiah Nasional dengan Surat Keputusan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 55/DIKTI/kep/2005 tanggal 17 Nopember 2005.

Daftar Isi

Mantra “Maling” Dalam Tradisi Lisan Jawa Masyarakat Jawa Timur Sukatman	1-10
Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Sains Dan PKPS Di SDN Bantul Timur Melalui Implementasi Strategi Pembelajaran Kelas Rangkap (PKR) Dengan <i>Cooperative Learning</i> Paidi, C. Asri Budiningsih, Dan Siti Nurjanah	11-27
Analisis Efektivitas Pelatihan Karyawan Asuransi Jiwa Bersama (AJB) Bumi Putera Jember Wiji Utami	28-42
Integrasi Sosial Antara Kelompok Masyarakat Muslim Dan Nasrani Di Desa Gunung Malang Kecamatan Sumberjambe Jember Kahar Haerah	37-43
Tradisi Seblangan Masyarakat Using Di Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi Suatu Tinjauan Historis Harini Dan Sugiyanto	44-54
Pengembangan Profesi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Di Sekolah <i>Sri Surachmi</i>	55-65
Analisis Perilaku Konsumen Berbasis Kualitas Pelayanan Pada Bisnis Jasa Perhotelan Bambang Irawan	66-77
Pengaruh Faktor Sosial Ekonomi Pengrajin Gula Kelapa Terhadap Peningkatan Kemampuan Produksi Tanti Kustiari	78-85
Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran IPS SD Se-Eks Kotatiff Jember Tahun 2008 Nurul Umamah	86-96
Pengaruh Penggunaan Komputer Multi Media Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan Haris Lifiatno	97-102
Peranan Pemuda Kereta Api Dalam Revolusi Fisik Di Bandung Eko Crys Endrayadi	103-110

KEMAMPUAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN DESAIN PEMBELAJARAN IPS SD SE-EKS KOTATIF JEMBER TAHUN 2008

Nurul Umamah

***Abstract:** academic activity in elementary school is a daily social activity. The activity is a part of nation building to support modern Indonesian culture. How ever there are a lot of gaps. The gap can be reduced if teachers do pedagogical manipulation in the class. Pedagogical manipulations are started from instructional design. The goal of this research is to identify teacher competence in developing the instructional design. Method of the research is quantitative approach. The data analyze using descriptive statistics. Result of the research shows that: (1) The teachers competence in developing instructional design are good; (2) The teachers activity in developing instructional design are based on teachers intuition, not based on scientific research and theory; (3) The teachers have lack of understanding on philosophy, basic theory and procedure to develop instructional design.*

Kata Kunci: Kemampuan Guru, Mengembangkan, Desain Pembelajaran IPS SD

Kompleksitas permasalahan pendidikan, senantiasa menjadi bagian dari perjalanan proses pendidikan. Pemicu utama munculnya permasalahan tersebut adalah ketidaksesuaian visi, misi dan tujuan pendidikan antara para ahli/praktisi pendidikan dengan aparat pemerintah (birokrat) (Wagner, 2006). Perbedaan visi tersebut mengakibatkan perdebatan panjang dan munculnya kebijakan sebagai solusi yang gagal (Wagner, 2006).

Kegiatan pendidikan merupakan bagian integral kemasyarakatan dan kebudayaan, berorientasi lokal, nasional maupun universal. Kegiatan pendidikan di sekolah dasar merupakan peristiwa sosial sehari-hari di masyarakat Indonesia. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan Indonesianisasi generasi muda bangsa sebagai pendukung kebudayaan Indonesia modern (Dimiyati, 2002).

Dalam dunia pendidikan sering ditemukan kesenjangan antara kebutuhan masyarakat, tujuan pendidikan, kurikulum, desain instruksional di kelas, penyusunan buku ajar, keadaan belajar si belajar dan sikap pembelajar terhadap belajar. Kesenjangan tersebut dapat diperkecil bila pembelajar dapat melakukan

rekayasa pedagogis di kelas. Kurikulum sebagai rekayasa pedagogis makro, dituntut untuk dapat melakukan rekonstruksi masyarakat dan kebudayaan ideal. Sedangkan desain instruksional di kelas, adalah rekayasa pedagogis sesuai dengan kondisi realistik kelas (Dimiyati, 2001).

Di samping itu, agar tidak terjadi kesenjangan kurikulum dengan masyarakat harus dilakukan analisis budaya. Analisis budaya adalah upaya untuk memahami dan menjelaskan logika dari tingkah laku serta tindak tanduk sosial dari suatu masyarakat tertentu. Dengan asumsi setiap tindakan mengandung sistem makna tertentu yang melatarbelakanginya. Sistem makna ini nanti yang bisa menghasilkan "nilai-nilai" yang membentuk etos masyarakat.

Pebelajar sebagai bagian dari masyarakat harus memahami etos masyarakat. Berkaitan dengan kompleksitas permasalahan dalam pendidikan/pembelajaran, penelitian ini ingin melakukan identifikasi permasalahan-permasalahan tersebut, difokuskan pada aktivitas guru dalam menyusun dan mengembangkan desain pembelajaran, sebagai bagian dari tugas profesionalnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri se eks-kotatiff Jember. Tepatnya di SDN Sumbersari V, SDN Kapatihan IV, SDN Patrang II, SDN Jember Kidul II, SDN Jember Lor VI. Responden dalam penelitian ini sejumlah 10 orang guru IPS SDN, yang ditentukan secara *cluster random sampling*. Penulis mengambil responden secara acak pada 5 wilayah, dengan mempertimbangkan masing-masing wilayah diwakili 2 responden, sekaligus mewakili gugus yang berbeda. 2 responden tersebut diambil berdasarkan spesifikasi guru IPS SD kelas 1 s/d 3 diwakili 1 orang guru. Guru IPS SD kelas 4 s/d 6 diwakili 1 orang guru. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 10 Januari s/d Maret 2008. Dengan rincian kegiatan 10 s/d 15 Januari 2008 membuat rancangan dan penyusunan instrumen. Tanggal 15 Januari s/d 18 Februari 2008 pengumpulan data, Tanggal 19 Februari s/d 27 Maret 2008, dilakukan analisis data, pembahasan dan penyusunan hasil penelitian.

Item pertanyaan dalam instrumen penelitian dikembangkan berdasarkan komponen-komponen dalam desain pembelajaran. Format instrumen diadaptasi dari buku Arends, RT. 2004. *Guide to Field Experiences and Portofolio Development to accompany Learning to Teach*. Sixth Edition. New York: Mc Graw-Hill Companies. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan distribusi frekuensi, dengan cara data capaian masing-masing item hasil penelitian diekspresikan dalam bentuk persentase dari keseluruhan sampel. Di dukung dengan data hasil observasi dan wawancara yang diekspresikan secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

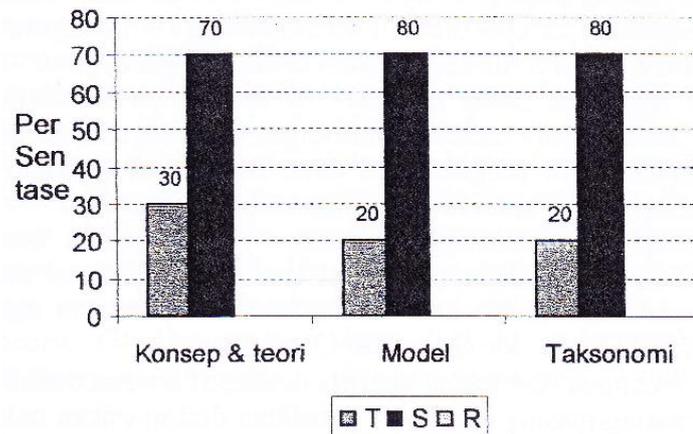
Kemampuan Guru dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran adalah prosedur sistematis untuk mengembangkan pendidikan dan program pelatihan dalam gaya yang reliabel dan konsisten. Desain pembelajaran adalah proses kompleks yang kreatif, aktif dan iteratif (Gustafon & Branch, 1997). Desain pembelajaran merupakan sebuah sistem. Sistem merupakan integrasi dari seperangkat elemen yang saling berinteraksi satu sama lain (Banathy, 1987). Karakteristik utama sebuah sistem adalah saling tergantung (*interdependent*), sinergis (*synergistic*), dinamis (*dynamic*) dan sibernetik (*cybernetic*) (Gustafon & Branch, 1997).

Pada saat mau mendesain pembelajaran, hal pertama yang harus dikuasai guru adalah memahami konsep tentang desain pembelajaran. Konsep adalah representasi kategori dari obyek, peristiwa atau kesatuan atribut lainnya (Jonassen, 2006). Perubahan konsep akan mempengaruhi bagaimana seseorang belajar, mendesain pembelajaran dan melakukan proses pembelajaran (Jonassen, 2006). Kedua memahami teori yang melandasi belajar dan pembelajaran (Hall, 2007). Ketiga memahami paradigma dalam teori desain pembelajaran. Empat strategi dalam pengembangan desain pembelajaran, adalah : (1) Analisis ~ingsi, meliputi (a) seleksi dan organisasi isi, (b) seleksi dan organisasi pengalaman pebelajar, (c) memenej pebelajar, (d) mengevaluasi pembelajaran dan menjalankan sistem; (2) analisis komponen, komponen atau seperangkat komponen dipilih bila memenuhi kriteria: (a) potensial mtuk menyelesaikan tugas khusus, (b) memiliki kemampuan integrasi dengan komponen lain, (c) relevan untuk pebelajar, (d) praktis dan (e) ekonomis. (3) distribusi dan (4) penjadwalan Banathy, Bela, H., 1991).

Banyak faktor yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan desain pembelajaran. Mulai dari aliran filosofis yang dianut oleh pembuat kurikulum (idealisme, realisme, :erenialisme, eksistensialisme, esensialisme, pragmatisme, dll), Model kurikulum yang dipakai (Subyek akademis, Humanistik, Rekonstruksi Sosial, Teknologis). Aliran filosofis yang : anut oleh pembuat kurikulum sangat mempengaruhi dalam pengembangan desain belajar. Masing-masing aliran memiliki refleksi desain dan model yang berbeda-beda.

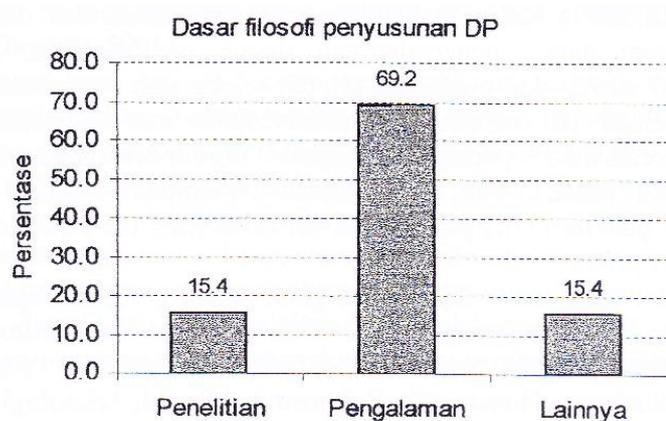
Fakta tentang pemahaman guru akan konsep & teori, model dan taksonomi pembelajaran tersaji pada gambar 1. Dalam pemahaman konsep & teori, sejumlah 30% guru mengakui memiliki kemampuan tinggi, 70% memiliki kemampuan sedang. Pemahaman guru terhadap model-model pembelajaran 20% tinggi dan 80% sedang. Pemahaman terhadap taksonomi tujuan pembelajaran 20% tinggi dan 80% sedang.



Gambar 1 Pemahaman guru IPS SD se Eks-kotatif Jember terhadap konsep dan teori, model desain pembelajaran dan taksonomi tujuan pembelajaran.

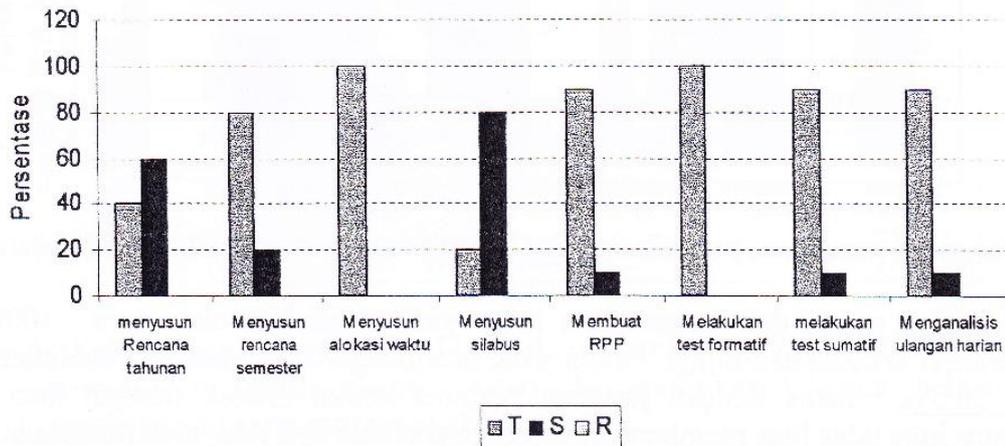
Mengenai dasar filosofi yang dipakai guru dalam membuat dan mengembangkan desain pembelajaran tersaji pada gambar 2 di bawah ini. Sejumlah 15.4% guru menjawab berdasarkan penelitian, 69.2% berdasarkan pengalaman dan 15.4% berdasarkan lainnya. Namun ketika diminta memberikan contoh, semua guru hanya bisa menjawab yang dimaksud dengan berdasarkan pengalaman. Itupun dengan jawaban yang sangat variatif dan tidak cocok dengan filosofi pembuatan desain pembelajaran.

Ketika dilakukan wawancara, guru ditanya mengenai konsep dasar, teori dan paradigma yang dipakai dalam pembuatan desain pembelajaran dan pengembangannya guru tidak dapat menjelaskan. Menurut mereka acuan utamanya adalah petunjuk dari dinas pendidikan yang disosialisasikan melalui forum Kelompok Kegiatan Guru (KKG). Berikut disajikan gambar tentang dasar filosofi guru dalam mengembangkan desain pembelajaran.



Gambar 2. Dasar filosofi guru saat menyusun Desain Pembelajaran

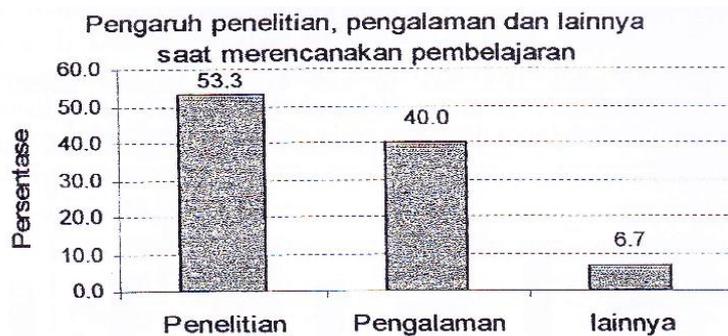
Refleksi kompetensi guru IPS SD se eks kotatif Jember dalam membuat dan mengembangkan desain pembelajaran disajikan pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Kemampuan guru IPS SD dalam menyusun rencana tahunan, rencana semester, silabus, RPP, test formatif, sumatif dan analisis ulangan harian

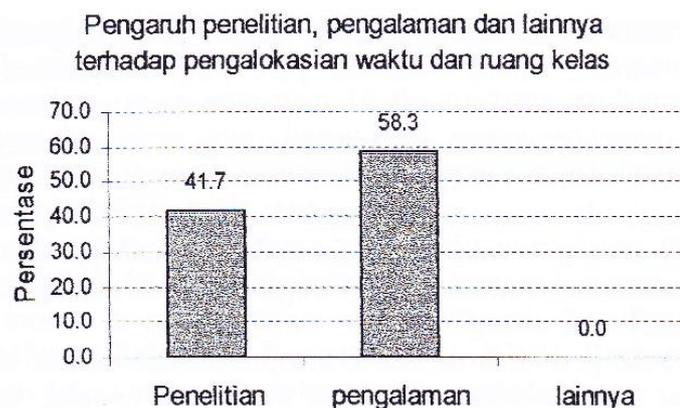
Berdasarkan hasil angket dari gambar 3, dengan sampel sejumlah 10 orang diperoleh fakta yang sangat variatif, namun tidak ada guru yang menyatakan memiliki kemampuan rendah. Sebarannya adalah sebagai berikut : (a) kemampuan guru dalam menyusun rencana tahunan 40% tinggi dan 60% rendah, (b) kemampuan guru dalam menyusun rencana semester 80% tinggi dan 20% sedang, (c) kemampuan menyusun alokasi waktu 100% menyatakan kemampuannya tinggi; (d) menyusun silabus 20% tinggi dan 80% sedang; (e) membuat RPP 90% tinggi dan 10% sedang; melakukan tes formatif 100% menyatakan kemampuannya tinggi, sedangkan untuk melakukan tes sumatif 90% tinggi dan 10% sedang; (f) menganalisis ulangan harian, 90% tinggi dan 10% sedang.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa tren kemampuan guru dalam membuat perangkat pembelajaran berdasarkan pengakuan mereka, mayoritas tinggi. Ketika penulis lacak dengan menggunakan form angket 2, sejumlah 53.3% menyatakan pembuatan perencanaan pembelajarannya dipengaruhi oleh penelitian dan 40.0% dipengaruhi pengalaman, sedangkan 6.7% dipengaruhi oleh faktor lainnya. Namun saat diminta memberikan contoh 90% responden tidak bisa memberikan contoh pengaruh penelitian yang dia maksud. Hanya 10% responden yang bisa menjawab. Hampir 100% persen memberikan contoh berdasarkan pengaruh pengalaman atau intuisinya. Responden yang menjawab lainnya juga tidak dapat memberikan contoh. Hal ini membuktikan bahwa sebenarnya hampir 100% guru membuat desain pembelajaran didasarkan atas pengalaman dan intuisinya sendiri. Data hal-hal yang mempengaruhi guru dalam merencanakan pembelajarannya tampak pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Pengaruh penelitian, pengalaman dan lainnya saat merencanakan pembelajaran

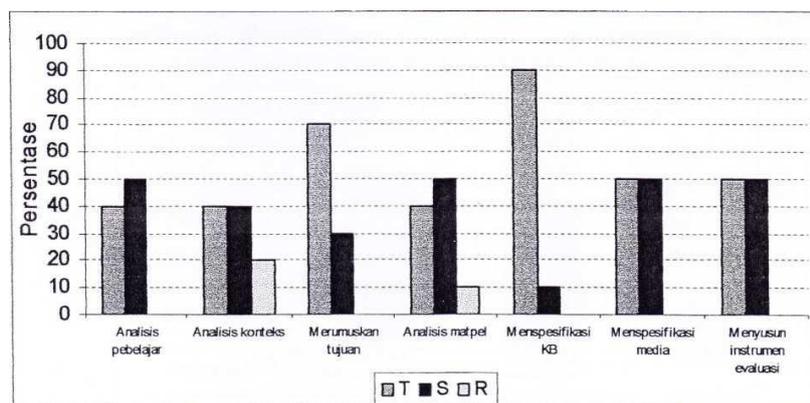
Pengalokasian waktu dan pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru 100% guru mengaku memiliki kemampuan tinggi. Faktor yang mempengaruhinya adalah penelitian 41.7%, pengalaman 58.3%. Sama dengan jawaban pertama ketika dilacak dengan item angket berikutnya guru juga tidak bisa memberikan contoh, penelitian apa yang mempengaruhi konsep berfikirnya saat mengalokasikan waktu dan lokasi. 100% guru memberi contoh berdasarkan pengalaman. Sajian faktor yang mempengaruhi guru saat mengalokasikan waktu dan pengelolaan kelas pada gambar 5. di bawah ini.



Gambar 5. Pengaruh penelitian, pengalaman dan lainnya terhadap pengalokasian waktu dan pengelolaan kelas

Aktivitas Guru dalam Analisis Kebutuhan Pebelajar

Dalam langkah analisis pebelajar, desainer/pembelajar harus memahami harapan apa yang dimiliki pebelajar untuk belajar. Hal ini berkaitan dengan cita-cita, kepercayaan dan atribusi (Jernigan, 2004). Di samping itu gaya belajar pebelajar memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar (Cooze, 2007., Ardian, 2004). Kemampuan guru dalam melakukan analisis pebelajar tersaji pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Kemampuan guru IPS SD untuk melakukan analisis pebelajar dan konteks, merumuskan tujuan, analisis materi, dan spesifikasi kegiatan belajar dan media pembelajaran serta instrumen evaluasinya

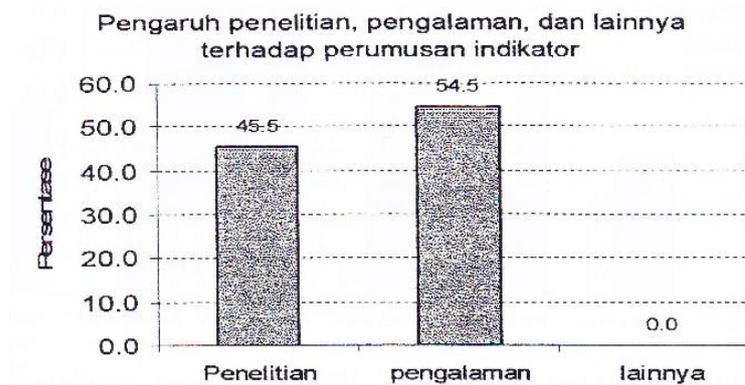
Gambar 6 melukiskan kemampuan guru untuk melakukan (a) analisis pebelajar, sejumlah 40% tinggi dan 60% sedang; (b) analisis konteks, sejumlah 40% tinggi, 40% sedang dan 20% rendah; (c) merumuskan tujuan, sejumlah 70% mengakui memiliki kemampuan tinggi dan 30% kemampuannya rendah; (d) analisis materi, sejumlah 40% tinggi, 50% sedang dan 10% rendah; (e) spesifikasi kegiatan belajar 90% tinggi dan 10% rendah; (f) media pembelajaran, sejumlah 50% menyatakan kemampuannya tinggi dan 50% kemampuan tinggi. I g) untuk penyusunan instrumen evaluasi, sejumlah 50% menyatakan kemampuannya tinggi dan 50% kemampuan tinggi. Guna melengkapi angket penulis menanyakan bagaimana cara guru melakukan analisis pebelajar, analisis pebelajar dilakukan guru dengan cara melihat tingkat kecerdasan dan tingkat kelas. Sedangkan analisis konteks dengan memasukkan unsur kepentingan sekolah dan titipan materi dari dinas pendidikan.

Di samping itu guru juga harus melakukan analisis konteks. Disadari bahwa kondisi riil bangsa Indonesia dalam dimensi sosio kulturalnya merujuk pada (1) keanekaragaman dan kesatuan Indonesia, yang menjadi kenyataan dan persoalan bangsa; (2) kenyataan obyektif menunjukkan kehinekaan lebih mencolok daripada ketunggalannya; (3) kemajemukan telah menjadi bagian dari sejarah Indonesia yang senantiasa diwarnai dngan ketegangan dan konflik-konflik; (4) kenyataan kesatuan Indonesia juga merupakan kenyataan riil secara historis; (5) lapisan asli Indonesia sulit dijabarkan secara pasti; (6) sejarah Indonesia sebagaimana yang dikemukakan Van Leur adalah sejarah internasional; sejarah antar bangsa; (7) pengaruh peradaban India memperkuat kebudayaan asli Indonesia; (8) Islam jauh lebih berhasil menanamkan pengaruhnya pada masyarakat; (9) perjumpaan dengan bangsa Barat tidak membawa pengaruh drastis; (10) sejarah Indonesia menampakkan kesinambungan mengesankan dan luar biasa. Fakta ini menjadi

bahan pertimbangan guru untuk merumuskan tujuan pembelajarannya (Darmaputera, E., 1987).

Aktivitas Guru dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada hakekatnya mengacu pada hasil pembelajaran yang diharapkan. Sebagai hasil pembelajaran yang diharapkan, tujuan pembelajaran ditetapkan terlebih dahulu, berikutnya semua upaya pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut (Degeng, 1993). Sedangkan tujuan performansi adalah uraian terinci mengenai apa yang mampu dikerjakan siswa setelah mengikuti suatu satuan pembelajaran. Aktivitas guru saat merumuskan tujuan pembelajaran guru 45.5% dipengaruhi oleh penelitian dan 54.5% dipengaruhi oleh pengalaman. Hal ini disajikan pada Gambar 7, berikut ini.

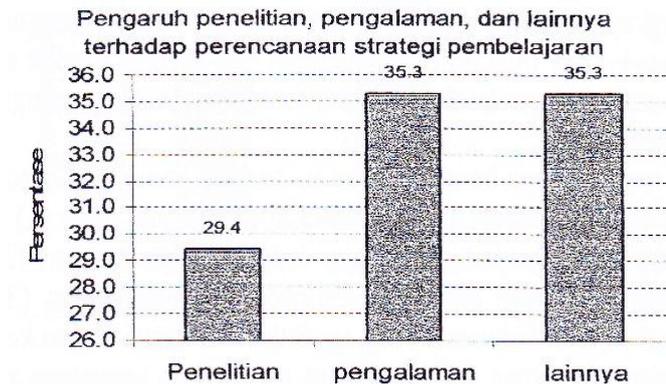


Gambar 7. Pengaruh penelitian, pengalaman dan lainnya terhadap penyusunan indikator

Aktivitas Guru dalam Menentukan Strategi dan Metode Pembelajaran

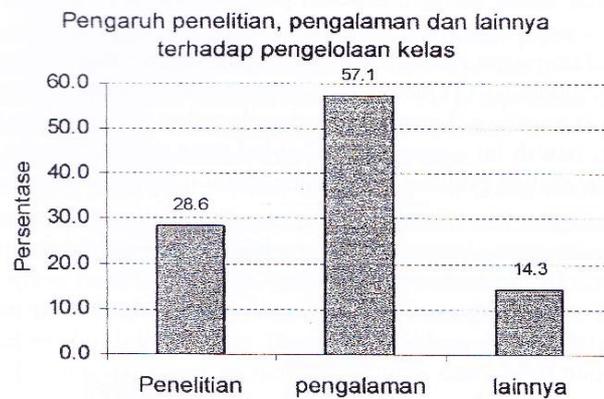
Instructional strategy prescribes sequences and methods of instruction to achieve an objective (Kemp, et al, 1996). Dalam menyusun strategi pembelajaran, di samping harus diawali dengan analisis , perumusan tujuan, dll. desainer/pembelajar juga harus memperhatikan peranan masing-masing variabel dalam pembelajaran. Variabel pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Kemampuan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran dipengaruhi oleh 29.4% penelitian, sejumlah 35.3% pengalaman dan 35.3% pengaruh lainnya. Sebagaimana item angket lainnya 80% guru dapat memberikan contoh pada pengalaman. Sedangkan contoh yang berdasarkan penelitian, hanya 10% yang menjawab. Contoh lainnya tidak ada yang mengisi.



Gambar 8. Pengaruh penelitian, pengalaman dan lainnya terhadap strategi pembelajaran

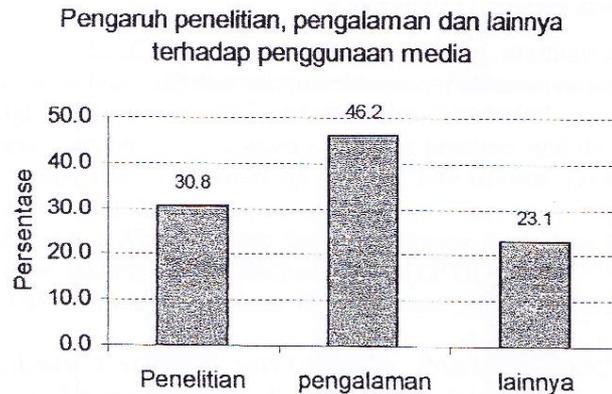
Aspek pengelolaan kelas guru dipengaruhi oleh 28.6% penelitian, 57.1% pengalaman dan 14.3% lainnya. Sajian tentang hal ini ada pada Gambar 9 berikut ini.



Gambar 9. Pengaruh penelitian, pengalaman dan lainnya terhadap pengelolaan kelas

Aktivitas Guru dalam Memilih, Mengembangkan dan Menggunakan Media Pembelajaran

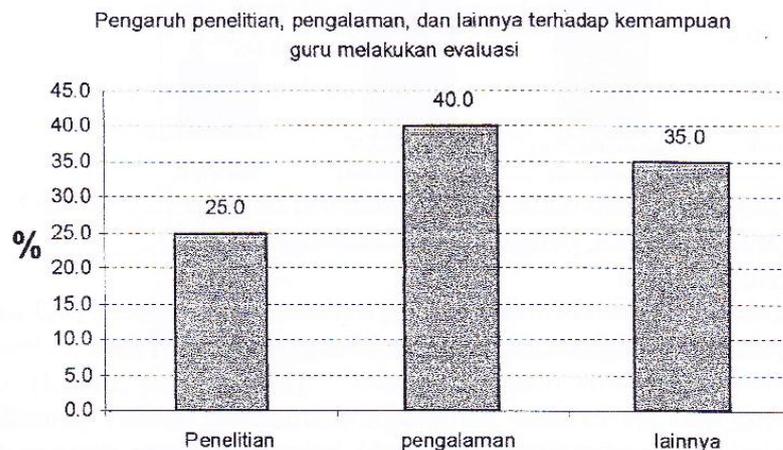
Media merupakan bagian dari metode pembelajaran. Metode adalah prosedur dari pembelajaran yang dipilih untuk menolong pebelajar untuk mencapai tujuan atau internalisasi isi atau pesan. Media adalah pembawa informasi antara sumber dan penerima (Chambers, 2005). Proses pemilihan, pengembangan dan pemanfaatan media harus melalui prosedur yang telah ditentukan (Heinich, *et aL*, 2001, Chambers, *et aL*, 2005). Dalam memilih, memanfaatkan dan membuat media, keputusan guru dipengaruhi oleh 30.8% penelitian, 46.2% pengalaman dan lainnya 23.1%. Informasi tentang hal ini disajikan pada Gambar 10 di bawah ini.



Gambar 10. Pengaruh penelitian, pengalaman dan lainnya terhadap penggunaan media pembelajaran

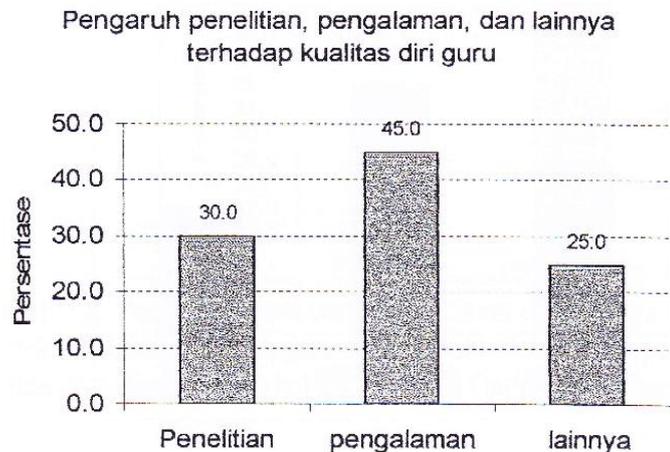
Aktivitas Guru dalam Mengembangkan dan melakukan evaluasi pembelajaran

Perubahan strategi dan fungsi penilaian dalam pendidikan di Indonesia memerlukan perubahan paradigma. Paradigma penilaian yang diharapkan adalah penilaian yang tidak membuat pebelajar takut. Penilaian yang mampu merefleksikan kemampuan pebelajar secara keseluruhan, baik aspek kognitif maupun afektifnya (Wallace, *et al*, 2006) dan mampu merangsang pebelajar untuk mengoptimalkan potensi dirinya (Ketterlin, *et al*, 2005., Abell, 2006). Setidaknya dalam proses evaluasi terdapat tiga langkah yang meliputi (1) mengumpulkan data yang tepat (pengukuran), (2) mempertimbangkan data tersebut dengan menggunakan tolok ukur tertentu, dan (3) membuat keputusan berdasarkan data dan tindakan-tindakan yang ada. Gambar 11 di bawah ini menampilkan hal-hal yang mempengaruhi guru saat melakukan evaluasi. Dalam melakukan evaluasi guru dipengaruhi oleh 25% penelitian, 40% pengalaman dan lainnya 35%.



Gambar 11 Pengaruh penelitian, pengalaman dan lainnya terhadap evaluasi

Upaya yang dilakukan oleh guru dalam rangka peningkatan kualitas dirinya dipengaruhi oleh 30% penelitian, 45% pengalaman dan lainnya 25%. Informasi tentang hal ini disajikan pada gambar 12 di bawah ini.



Gambar 12. Pengaruh penelitian, pengalaman dan lainnya terhadap pengembangan kualitas diri guru

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan desain pembelajaran IPS SD Se-Eks Kotatif Jember, berdasarkan pengakuan responden menunjukkan tendensi yang variatif. Beberapa guru menyatakan memiliki kemampuan tinggi yang dipengaruhi oleh penelitian. Namun dari item pertanyaan angket berikutnya dapat dilacak, dalam mendesain pembelajaran guru cenderung dipengaruhi oleh pengalaman dan intuisinya sendiri.
2. Telaah kurikulum guru Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar se-eks Kotatif Jember, berdasarkan komponen-komponen dalam desain pembelajarannya menunjukkan secara teoritis hasil desain buatan guru sudah sangat baik, dengan variasi metode yang cukup. Namun sayang setelah ditelaah berdasarkan hasil wawancara, guru kurang memahami filosofi, dasar teori dan langkah-langkah dalam pembuatan desain. Desain telah tersusun dengan baik, karena guru tinggal mencontoh desain hasil kerja Tim Dinas Pendidikan yang selalu disosialisasikan melalui kegiatan KKG. Hasil tugas siswa menunjukkan tugas siswa lebih mengarah pada aspek pengetahuan sosial dan kurang mengarah pada sikap dan ketrampilan sosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Abell, M. (2006). Individualizing learning using intelligent technology and universally designed curriculum. *The Journal of Technology, Learning, and Assessment*, 5(3), 1-20. diakses tanggal 19 November 2007.
- Ardian. (2004). Metode Mengajar Berdasarkan Tipologi Belajar Siswa. *Pendidikan Network*. Diakses tanggal 12 Januari 2008.
- Arends, R.I. 2004. *Guide to Field Experiences and Portofolio Development to accompany Learning to Teach*. Sixth Edition. New York: Mc Graw-Hill Companies.
- Banathy, Bela, H. (1987). Instructional systems design. In R.M. Gagne (Ed.). *Instructional technology Foundations* (pp. 85-112). Hillslade, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Banathy, Bela, H. (1991) *System Design of Education*. Englewood Cliff. New Jersey: Ed Technology Pub.
- Chambers, D.P. & Stacey, K. (2005). Developing and using multimedia effectively for undergraduate teacher education. *Australasian Journal of Educational Technology*. 21(2): 211-221 diakses tgl 10 November 2007.
- Cooze, M. (2007). Learning styles: A focus upon e learning practices and their implications for successful instructional design. *Journal of Applied Educational Technology*. 4(1): 20, diakses tgl 29 Desember 2007.
- Dimiyati, Moh. 1988. *Landasan Kependidikan Suatu Pengantar Pemikiran Keilmuan Tentang Kegiatan Pendidikan*. Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK
- Dimiyati, Moh. 2001. *Dilema Pendidikan Ilmu Pengetahuan*. Malang: Kerjasama IPTPI dan Prodi TEP UM
- Dimiyati, M. 2002. Keilmuan Pendidikan Sekolah Dasar, *Problem Paradigma Teorisisasi dan Orientasi Praktis Delematis*. Penerbit: Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia (IPTPI) Cabang Malang bekejasama dengan Program Studi Teknologi Pembelajaran PPS UM Malang.
- Eka Darmaputera. 1987. *Pancasila Identitas dan Modernitas*. Jakarta: Gunung Mulia
- Gustafon, K.L. & Branch, R. (1997). Revisioning models of instructional development. *Educational Technology Research and Development*, 45(3): 73-89.
- Hall, M.P. (2005). Bridging the heart and mind: community as a device for linking cognitive and affective learning. *Journal of Cognitive Affective Learning*, 1 (Spring), 8-12, diakses tanggal 11 November 2007.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E. (2001). *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Simon and Schuster.

- Jernigen, C.G. (2004). What do students expect to learn? The role of learner expectancies, belief, and attributions for success and failure in student motivation. *Current Issues in Education*. 7(4). diakses tanggal 29 Desember 2007.
- Jonassen, D.H. (2006). On the role concept in learning and instructional design. *ETR & D*. 54 (2), 177-196. diakses tanggal 19 November 2007.
- Kemp, J., Morisson, G, & Ross, S. (1998). *Designing effective instruction* (2nd ed.). New York: Merrill.
- Ketterlin, L.R. & Geller. (2005). Knowing what all students know: Procedures for developing universal design for assessment. *The Journal of Technology, Learning, and Assessment* 4(2): 1-22. diakses tanggal 19 November 2007.
- Wagner, P. A. (2006). Education: Misunderstood purpose and failed solution. *Current Issues in Education*. 9(2). diakses tanggal 29 Desember 2007.
- Wallace, B. A.& Truelova, J.E. (2006). Monitoring student cognitive-affective processing through reflection to promote learning in high-anxiety contexts. *Journal of Cognitive Affective Learning*. 3 (1): 22-27, diakses tanggal 19 September 2007.