**BAB II**

**KAJIAN TEORI**

1. **Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh guru agar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Menurut Sapriya (2009:20) pengertian IPS disekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmusosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang SD tidak terlihat aspek disiplin ilmu krena lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistik.

1. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

 lmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebuah mata pelajaran yang memfungsionalkan dan merealisasikan ilmu-ilmu social yang bersifat teoritik kedalam kehidupan nyata di masyarakat. Di bawah ini pengertian IPS menurut para ahli diantaranya :

Muhammad Nu’man Soemantri (Ika, 2009:36) “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu social, ideology Negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah”.

Somantri (saprya 2009:9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

 IPS Pada hakikatnya adalah sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang dan masa depan yang akan datang untuk membantu pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dibutuhkan warga Negara di masyarakat.

1. **Fungsi dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. Fungsi mata pelajaran pengetahuan sosial di SD dan MI adalah untuk mengembangjan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan peserta didik mengenai masyarakat, bangsa, dan Negara Indonesia.
3. Tujuan mata pelajaran pengetahuan social di SD dan MI adalah:
4. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
5. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan social.
6. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
7. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.
8. **Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS SD/MI**

Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS adalah:

1. Sistem sosial dan budaya,
2. Manusia, tempat, dan lingkungan,
3. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan,
4. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan,
5. Sistem berbangsa dan bernegara.
6. **Pendekatan, Pengorganisasian Materi dan Penilaian Mata Pelajaran IPS SD/MI**

 Pendekatan yang digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pendekatan terpadu *(integrated approach)* dan pendekatan belajar kontekstual untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan, sikap, serta keterampilan sosial. Pendekatan tersebut diwujudkan antara lain melalui metode 1) inkuiri, 2) ekaploratif, 3) pemecahan masalah. Metode-metode tersebut dapat dilaksanakan di luar kelas dengan memperhatikan sumber belajar.

 Pembelajaran perlu diikuti dengan praktik belajar, yakni menggunakan inovasi pembelajaran yang dirancang sebaik dan setepat mungkin agar dapat membantu siswa memahami fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi melalui praktik belajar secara empiric.

 Pengorganisasian materi menggunakan pendekatan kemasyarakatan yang meluas yakni dimulaindari hal-hal yang terdekat dengan siswa (keluarga) ke hal yang lebih jauh (global) yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang pada dasarnnya mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui pendidikan berbasis nilai. IPS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakkhlak mulia, cerdas dan bertanggung jawab.

 Proses pembelajaran dan penilaian dalam mata pelajaran IPS perlu memperhatikan tidak hanya menekankan pada dampak instruksional yang terbatas pada pengembangan aspek-aspek afektif dan psikomotorik serta memperoleh dampak pengiringnnya saja, tetapi pembelajaran dan pengelolaan kelas harus mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan produktif untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa melalui keterlibatannya secara proaktif dan interaktif. Keterlibatan tersebut akan mendorong siswa memiliki pengalaman belajar yang bermakna untuk mengembangkan kehidupan dan prilakunya.

 Untuk membelajarkan IPS di sekolah dasar diperlukan pendekatan yang membuat proses belajar mengajar yang efektif dan bermakna bagi siswa, dalam setiap pokok bahasan guru seharusnya menggunakan berbagai pendekatan atau model yang sesuai untuk pokok bahasan yang akan diajarkan, agar pembelajaran tidak menjenuhkan dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa.

Menurut Depdiknas (2006: 103), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokrasi.
2. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
3. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
4. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
5. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.
6. **Definisi Pembelajaran**

 Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan ketrampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien Mashudi, Toha dkk, (Dimyati, mudjiono 2006:3). Oleh karena itu dalam pembelajaran guru perlu menciptakan suasana yang kondusif dan strategi belajar yang menarik minat siswa.

 Trianto (2010:17) mengatakan ‟Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

 Di sisi lain pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik.

 Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreativitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang menandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.( UU No.20/2003, Bab 1 Pasal ayat 20).

 Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen :

1. Siswa

 Seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

1. Guru

 Seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif.

1. Tujuan

 Pernyataan tentang perubahan perilaku ( kognitif, psikomotor, afektif) yang diinginkan terjadi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

1. Isi pelajaran

 Segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

1. Metode atau model

Cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan.

1. Media

Bahan pengajaran dengan fakta atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada siswa.

1. Evaluasi

Cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

 Adapun ciri-ciri pembelajaran yang menganut unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa sebagai berikut :

1. Motivasi belajar
2. Bahan ajar
3. Alat Bantu Ajar
4. Suasana Belajar
5. Kondisi siswa yang belajar
6. **Hakikat Belajar**

Belajar pada Hakikatnya adalah suatu proses interaksi terhadap situasi yang ada disekitar individu. Berjalan dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

 Sardiman (2011:21), belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa-raga, fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsure cipta,rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

 Purwanto dalam dimyati (2011:38-9) mengatakan, belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

Dari beberapa kutipan diatas dapat disimpulkan beberapa hal yang menyangkut pengertian belajar sebagai berikut :

1. Belajar merupakan suatu proses, yaitu kegiatan yang berkesinambungan yang dimulai sejak lahir dan terus berlangsung seumur hidup.
2. Dalam belajar terjadi adanya perubahan tingkah laku yang bersifat relatif permanen.
3. Hasil belajar ditujukan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan
4. Adanya peranan kepribadian dalam proses belajar antara lain aspek motivasi, emosional, sikap dan sebagainya.
5. **Hasil Belajar**

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam mengajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar.

 Dari konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Diantara keduanya itu terjadi interaksi dengan guru. Kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar mengajar saja harus bisa mendapatkan hasil bisa juga Melalui kreatifitas itu tampa adanya intervensi orangalain sebagai pengajar.

 Bloom 1956 (Suprijono 2006:55) mengemukakan tiga ranah hasil belajar siswa yaitu kognitif, Afektif dan Psikomotor.

* 1. Kawasan Kognitif

Perilaku yang merupakan proses berfikir atau perilaku yang termasuk hasil kerja otak. Beberapa kemampuan kognitif tersebut, antara lain sebagai berikut:

1. Pengetahuan, tentang suatu materi yang telah dipelajari.
2. Pemahaman, memahami makna materi.
3. Aplikasi atau penarapan penggunaan materi atau aturan teoritis yang prinsip.
4. Analisa, sebuah proses analitis teoritis menggunakan kemampuan akal.
5. Sintesa, kemampuan memadukan konsep, sehingga menemukan konsep baru.
6. Evaluasi, kemampuan melakukan evaluative atas penguasaan materi pengetahuan.
	1. Kawasan Afektif

 Kawasan afektif meliputi tujuan belajar berkenaan dengan minat, sikap, dan nilai serta pengembangan penghargaan dan penyesuaian diri. Kawasan ini dibagi menjadi lima jenjang tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Penerimaan (receiving) meliputi kesadaran akan adanya suatu system nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut.
2. Pemberian respon (responding) meliputi sikap ingin merispon terhadap system, puas dalam emberi respon.
3. Pemberian nilai atau penghargaan (valuing) penilaian meliputi penerimaan terhadap suatu system nilai, memilih system nilai yang disukai dan memberikan komitmen menggunakan system nilai tertentu.
4. Pengorganisasian (organization) meliputi memilah dan menghimpun system nilai yang akan digunakan.
5. Karakterisasi (characterization) karakteristik meliputi perilaku terus menerus sesuai dengan system nilai yang telah diorganisasikannya.
	1. Kawasan Psikomotor

 Lima jenjang tujuan belajar ranah psikomotor, kelima jenjang tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Meniru, kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespon.
2. Menerapkan, kemampuan mengikuti pengarahan, gerakan pilihan dan pendukung dengan membayangkan gerakan orang lain.
3. Memantapkan, kemampuan memberikan respon yang terkoreksi atau respon dengan kesalahan-kesalahan terbatas.
4. Merangkai, koordinasi rangkaian gerak dengan membuat aturan yang tepat.
5. Naturalisasi, gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis mental.

Berikut dikemukakan definisi hasil belajar menurut para ahli :

1. Purwanto (Dimyati dan Mudjiono 2006:54 )mengatakan :Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.
2. Dimiyati Dan Mudjiono (2006:200) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah di berikan tes hasil belajar pada setiap akhir pelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.
3. Hamalik (Udin Syaefudin sa’ud 2012: 120) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.
4. Sudjana (2010: 204) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.
5. Suprijono (2009: 67) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.
6. Mulyasa (Dimyati dan Mudjiono 2006:44) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

 Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan Psikomotor yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar.

1. **Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning***

**Pengertian model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning***

Pendaekatan *Contextual Teaching And Learning* merupakan konsep belajar dan mengajar yang menbantu guru mengaitakan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorongsiswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dalam konteks ini siwa perlu mengerti apa makna belajar, manfaatnya , dalam status apa mereka dan mencapainya. Dengan ini siswa akan menyadari bahwa apa yang mereka pelajari berguna sebagai kehidupan nanti . sehingga akan membuat mereka menposisikan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal yang bermanfaat untuk kehidupannya nanti dan siswa akan berusaha untukmencapainya.

Beberapa pendapat pembelajaran *contextual teahing and learning* adalah sebagai berikut:

1. Johnson dalam Rusman (2002: 241) menyatakan bahwa *contextual teahing and learning* adalah pembelajaran kontestual memungkinkan siswa menghubungkan isi materi dengan kehidupan sehari-hari untuk menemukan makna atau pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dalam menghubungkan dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong untuk dapat menerapkan dalam kehidupan merekan.
2. Menurut Sanjaya (2005) pendekatan Contextual Teaching and Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses ketrlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkanya dengan situasi kehidupan nayata sehingga mendorong siswa untuk dapat menemukan materi yang dipelajari.
3. Menurut Nurhadi dalam Rusman (2002:241) pembelajaran Contextual Teasching and Learning adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antar amteri dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapanya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan ketujuh komponen utama pembelajaran afektif, yaitu: Konstrutivisme (membangun),Bertanya (*questing* ), Menemukan ( *inquery*), Kelompok Belajar ( *learning community)*, Pemodelan ( *medeling* ), dan Penelitian Sebenarnya ( *authentic assessment* ).

 Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkn bahwa penbelajaran *contextual teaching and learning* adalah suatu model pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipeljari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga ,sekolah, masyrakat, maupun warga Negara dengan tujuan untukmenemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya. Dengan demikian pembelajaran tidak sekedar dilihat dari sisi produk, tetapi pentingnya adalah proses.

**Karakteristik pembelajaran *contextual teaching and learning***

Ada lima karakteristik dalam proses pembelajaran yang menggunakana pendekanatan Contextual Teaching and Learning ( Sanjaya, 2006:254), diantaranya sebagai berikut :

Dalam pendekatan *Contextual Teaching and Learning*, pembelajaran merupakan proses pengaktifan pembelajaran yang sudah ada ( *activing knowledge* ) artinya materi yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari.

Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menabah pengetahuan baru, yang diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajan dimulai dengan cara mempelahari secara keseluruhan, kemudian memperlihatkan detailnya.

Pemahaman pengetahuan, artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tapi untuk difahami dan diyakini misalnya dengan cara meminta tanggapan dari orang lain tentang pengetahuan yang diperolehnhya dan berdasarkan tanggapan tersebut baru pengetahuan ini dikembangkan.

Memperkatekan pengetahuan dan pengalaman tersebut, artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasaikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.

Melakukan refleksi ( *reflection and knowledge* ) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

**Asas –asas *contextual teaching and learning***

Sesuai dengan aumsi yang mendasarinya, bahwa pengetahuan itu diperoleh anak bukan dari informasi yang diberikan oleh orang lain termasuk guru, akan tetapi pada proses menemukan dan mengkontruksikannya sendiri, maka guru harus menghindari mengajar sebagai proses penyampaian informasi. Guru perlu memandang siswa sebagai subjek belajar dengan segala keunikannya. Siswa adalah organisme yang aktif yang memiliki potensi untuk membangun pengetahuannya sendiri. Kalaupun guru memberikan informasi kepada siswa, guru harus memberikan kesempatan untuk menggali informasi itu agar lebih bermakna untuk kehidupan mereka.

CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki 7 asas, asas-asas inilah yang melandasi pelaksanaan proses pembelajarandengan menggunakan pendekatan CTL. Selanjutnya ketujuh asas ini di jelaskan di bawah ini.

1. Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Dimuka telah dibahas bahwa filsafat konstruktivisme yang mulai digagas oleh mark baldawin dan dikembangkan dan diperdalam oleh Jean Peaget menganggap bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari objek semata, tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya.

1. *Inquiri*

Asas yang kedua adalah inquiri, artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berfikir secara sistematis.

1. Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berfikir.

1. Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Dalam CTL penerapan asas masyarakat belajar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui kelompok belajar.

1. Pemodelan (*Modeling*)

Yang dimaksud dari asas modeling adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa.

1. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya.

1. Penilaian nyata (*Authentic Assesment*)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa.

**Langkah-langkah pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah sebagai berikut :**

Langkah pembelajaran penerapan pendekatan kontekstual berdasarkan strategi pembelajaran kontekstual bern dan erickxon (2001), strategi pembelajaran kontekstual meliputi tahapan yaitu:

a. Pembelajaran yang berbasis masalah (*problem based learning)* pendekatan yang melibatkan siswa dalam memecahkan maalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.pendekatan ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi dan mempresentasikan penemuan

b. *Cooperative learning* (pembelajaran koopertif) pendekatan yang mengorganisasikan pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerjasama untuk mencapai pembelajaran.

c. Pembelajaran berbasis proyek (*project base learning*) pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin melibatkan siswa dan memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya. Mendorong siswa untuk bekerja sendiri membangun pembelajaran dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.

d. Pemebelajaran pelayanan (service learning) pendekatan yang menyediakan suatu aplikasi praktis suatu pembangunan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat Melalui peoyek dan aktivitas.

e. Pembelajaran berbasis kerja (*work based leraning*), pendekatan di mana tempat kerja, kegiatan integrasi dengan metri di kelas untuk keprntingan para siswa dan bisnis.

 Menurut Howey R. Keneth dalam bukunya Rusman (2010:190), Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam Pembelajaran Kontektual adalah sebagai berikut :

1). Kembangkan pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.

2). Laksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiry untuk semua topik.

3). Kembangkan sikap ingin tahu siswa dengan bertanya.

4). Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.

5). Lakukan refleksi diakhir pertemuan.

6). Lakukan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*) dengan berbagai cara.

**Kelebihan Model *Contextual Teaching And Learning***

1. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil.

Artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata. Bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional akan tetapi materi yang di pelajari akan tertanam erat dalam memori siswa,sehingga tidak akan mudah dilupakan.

1. Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran CTL menganut aliran kontruktivisme, dimana seporang siswa dituntun untuk filosofis kontruktivisme siswa diharapka belajar melalui “mengalami” bukan “menghapal”

**Kelemahan *contextual teaching and learning* :**

1. guru lebih intensif dalam membimbing, karena dalam metode CTL guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebgai sebuah tim yang bekerjasama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi siswa. Siswa dipandang bagi individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasanpengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru bukan lah sebagai instruktur atau penguasa yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing siswa agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
2. guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide dan mengajak siswa agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendri. Namun dalam kontex ini tentunya guru memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar pembelajaran sesuai dengan apa yang di terapkan semula.
3. **Peninggalan Sejarah**

**1.Pengertian sejarah**

Sejarah adalah kejadian yang terjadi pada masa lampau yang disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Peninggalan peninggalan itu di sebut sumber sejarah. Dalam bahasa inggis sejarah disebut history yang artinya masa lampau.

 Arti peninggalan sejarah, supaya generasi-generasi berikutnya mengenal perjalanan dan perjuangan orang-orang terdahulu dan supaya kita bias menghargai masa depan.

 Seajrah adalah cerita tentang kehidupan yang benar-benar terjadi di masa lalu. Sedangkan peninggalan sejarah artinya warisan masa lampau yang mempuanyai nilai sejarah. Ada bermacam-macam bentuk peninggalan sejarah. Peninggalan sejarah bisa berupa fosil, peralatan dari masa lampau, prasati, patung, bangunan, naskah, dan cerita atau hikayat.

 Jadi peninggalan sejarah artinya warisan masa lampau yang mempunyai nilai sejarah, jadi bukan sembaang peninggalan. Peninggalan sejarah membantu kita mengetahui apa yang terjadi dimasa lampau.

 Ada beberapa macam peninggalan sejarah. Peninggalan sejarah bias berupa fosil, peralatan dari masa lampau, prasasti, patung, bangunan, naskah/tulisan, dan cerita atau hikayat.

**2.Bentuk-bentuk peninggalan sejarah**

Fosil

Fosil adalah sisa tulang benulang manusia dan hewan atau tumbuhan yang membatu. Tulang benulang dan sisa-sisa tubuhan ituberasal dari manusia purba, mereka tertanam dilapisan tanah. Umumnya fosil-fosil ini sudah berumur jutaan tahun. Dari fosil-fosil itu kita bias mengetahui kehidupan pada zaman purba.

Di beberapa tempat di Indonesia ditemukan berbagai fosil, salah satunya adalah fosil tengkorak manusia purba dari sangiran (jawa tengah). Fosil ini ditemukn pertama kali oleh E.Dubois. dengan penemuan ini kita tahu bahwa hawa sudah ada manusia purba ribuan tahun lalu.

1. Peralatan dari zaman dulu

Ada banyak peninggalan berupa peralatan yang dipakai pada zaman dahulu. Peralatan itu di pakai untuk berburu, menangkap ikan, dan bertani,. Ada peralatan yang di buat dari tualng, batu dan logam. Dari peninggalan ini kita bias kehidupan dan jenis pekerjaan orang pada masa lampau.

1. Prasasti

Prasasti adalah tulisan –tulisan dari masa lampau .tulisan ini ditulis pada batu, emas, perak, perunggu, tembaga, tanah liat, atau tanduk binatang. Prasasti umumnya berisi cerita tentang suatu kerajaan. Dari prasati kita bisa informasi tentang silsilah raja, perjanjian antar kerajaan, hokum suatu kerajaan, agama yang dianut raja, dan sebagainya. Di Indonesia banyak sekali ditemukan prasasti. Misalnya, prasasti ciareuteun, prasasti yupa, dan prasasti kedukan bukit. Prasasti-prasasti itu umumnya berasal dari kerajaan-kerajaan yang pernah hidup dan erkembang di Indonesia. Kebanyakan prasasti yang ditemukan di Indonesia menggunakan bahasa sanskerta dan hurup pallawa. Ada juga prasati yang menggunakn bahasa melayu kuno.

1. Patung arca

Banyak sekali peningglan sejarah barupa patung atau arca. Kebanyakn patung atau arca ini berasal dari kerajaan hindu dan budha. Bentuk patung itu bermacam-macam. Ada patung dewa-dewa, ada patung budhaa ada patung raja dan ratu, dan ada juga patung yang berupa binatang. Patung-patung itu terbuat dari batu, perunggu, atau bahkan emas.

1. Bangunan

Bangunan yang mempunyai nilai sejarah sendiri ada bermacam-macam. Bangunan yang bernilai sejarah anatara lain, candi, gedung, tempat ibadat, benteng, istana, tugu,/monument, dan makam.

1. Candi

Candi adalah bangunan kuno yang terbuat dari susunan batu. Candi didirikan sebagai temapt untuk melaksanakan upacara keagamaan. Di Indonesia di temukan bnayak candi. Candi yang ada di Indonesia merupakan penunggalan kerajaan-kerajaan hindu dan budhha. Contoh peninggalan sejarah berupa candi antara lain candi Borobudur, prambanan, muaratakus, dan mendut.

1. Gedung

Gedung dalah suatu bangunan rumah. Banyak gedung yang mempunyai nilai sejarah. misalnya, gedung stovia, gedung sumpah pemuda, gedung proklamasi

1. Tempat ibadat

Di indonesiaterdapat banyak sekali tempat ibadah misalnya, masjid, gereja, kuil, pura,dan kelenteng. Ada tempat ibadah yang sudah dibangun ratusan tahun lalu. Contoh tempat ibadah yang benilai sejarah antara lain adalah masjid demak (Jawa Tengah), gereja katedral Jakarta, pura besakin (bali).

1. Benteng

Benteng adalah bnagunan yang dipergunakan untuk mempertahankan diri dari seorang musuh. Benteng-benteng yang yang ada di Indonesia kebanyakan adalah peninggalan belanda, portugis, dan spayol. Misalnya, benteng duurstede di Maluku, benteng malourough di Bengkulu, benteng vrdeburg di Yogyakarta.

1. Istana

Istana adalah tempat tinggal raja atau pemimpin Negara. Di Indonesia ada bnayak istana yang benilai sejarah. Misalnya kraton di Yogyakarta, kraton Cirebon, istana Negara, dan istana bogor.

1. Tugu/monument

Tugu/monument adalah suatu bentuk bangunan yang didirikan untuk memperingati suatu peristiwa. Peristiwa itu dianggap penting atau bersejarah, misalnya tuguproklamator di Jakarta, monument yogya kembali, monas dan monument pancasila sakti di lubang biaya.

1. Makam

Makam yang mempunyai nilai sejarah adalah tempat tempat dikuburkannya tokoh-tokoh penting dalam sejarah , misalnya makam diponogoro dimanado, makam bungkarno, makm raja-raja Yogyakarta dan Surakarta di imogiri.

1. Naskah

Contoh peninggalan sejarah berbentuk naskah/ tulisan anatara lain buku /kitab dan dokumen-dokumen penting. Cotoh buku peninggalan sejarah antara lain: kitab Negara kertagama, kitab mahabarata, dank tab sutasoma. Contoh deokumen penting adalah naskah proklamsi, naskah supersemar, dan naskah-naskah perjanjian.