

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
HYPERCONTENT PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN
IPS SD DI PROGRAM STUDI PGSD UNIVERSITAS
TADULAKO**

***DEVELOPMENT OF A HYPERCONTENT BASED LEARNING
MODEL IN THE ELEMENTARY SOCIAL STUDIES
EDUCATION COURSE AT THE PRIMARY SCHOOL TEACHER
EDUCATION STUDY PROGRAM, TADULAKO UNIVERSITY***

AVI FRIANTO MADOKALA

TESIS

Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Magister Pendidikan IPS
pada Program studi Pendidikan IPS Program Magister



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS PROGRAM MAGISTER
PASCA SARJANA
UNIVERSITAS TADULAKO
PALU
2024**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS
HYPERCONTENT PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN
IPS SD DI PROGRAM STUDI PGSD UNIVERSITAS
TADULAKO**

Oleh
AVI FRIANTO MADOKALA
A 322 20 004

TESIS

Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Magister Pendidikan IPS
pada Program studi Pendidikan IPS Program Magister



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS PROGRAM MAGISTER
PASCA SARJANA
UNIVERSITAS TADULAKO
PALU
2024**

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan dan Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA, PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Kajian Pustaka.....	9
2.3 Kerangka Pemikiran & Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	39
3.2 Desain Penelitian.....	39
3.3 Prosedur Penelitian.....	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data	44
3.5 Metode Analisis.....	44
3.6 Definisi Operasional Variabel	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49

4.1 Hasil Penelitian.	49
4.2 Pembahasan.	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan.	69
5.2 Saran.	70
Daftar Pustaka.	72
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

4.1 Bahan Pembelajaran IPS SD	61
4.2 Rekapitulasi Uji Pakar Bahasa	62
4.3 Rekapitulasi Uji Pakar Media	63
4.4 Rekapitulasi Uji Pakar Materi	64
4.5 Rekapitulasi Uji Keterbacaan Mahasiswa.....	65

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
3.1 Bagan Kerangka Konseptual Penelitian.	37
4.1 Modul mahasiswa fakta, konsep dan generalisasi	52
4.2 Tampilan Bagian Awal Modul	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	85
Lampiran 2 Modul Pembelajaran.	86
Lampiran 3 RPS.	120
Lampiran 4 Instrumen Ahli Materi.	123
Lampiran 5 Instrumen Ahli Bahasa	129
Lampiran 6 Instrumen Ahli Media.	132
Lampiran 7 Instrumen Keterbacaan Modul Mahasiswa.	139
Lampiran 8 Soal Uji Keterbacaan Modul	145
Lampiran 9 Uji Keterbacaan Modul	160
Lampiran 10 Jawaban Uji Keterbacaan Modul.	161
Lampiran 11 Hasil Telaah Instrumen Ahli Materi..	162
Lampiran 12 Hasil Telaah Instrumen Ahli Bahasa	164
Lampiran 13 Hasil Telaah Instrumen Ahli Media.	167
Lampiran 14 Hasil Belajar Mahasiswa	171
Lampiran 15 Dokumentasi.	173
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup.	175

PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS HYPERCONTENT PADA MATA KULIAH PEMBELAJARAN IPS SD DI PROGRAM PGSD UNIVERSITAS TADULAKO

Oleh

AVI FRIANTO MADOKALA

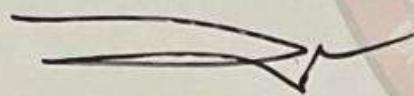
A 322 20 004

TESIS

Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar magister Pendidikan IPS
pada Program studi Pendidikan IPS Program Magister

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal

Palu, 31 Desember 2024



(Prof. Dr. Misnah, S.Pd., M.Pd.)
Pembimbing Utama

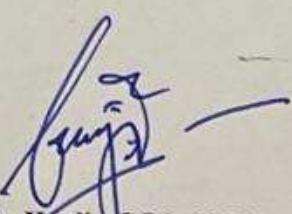


(Dr. Bau Ratu, S.Pd., M.Pd)
Pembimbing Anggota

Mengetahui,



(Prof. Dr. Ir. Adam Malik, Msc., IPU., Asean Eng)
Direktur Pascasarjana
Universitas Tadulako



(Dr. Hasdin, S.Pd., M.Pd)
Koordinator Program Studi Pendidikan IPS
Program Magister

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Avi Frianto Madokala

Stambuk : A 322 20 004

Jurusan/ Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa tesis ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Palu, Desember 2024
Yang Membuat Pernyataan



Avi Frianto Madokala
Stb. A 322 20 004

ABSTRAK

Avi Frianto Madokala. 2019. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Inpres 4 Taipa Ginggiri. Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako. Pembimbing: (I) Arif Firmansyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres 4 Taipa Ginggiri. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen dengan menggunakan dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok dan kelompok kelas control. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain “*Nonequivalent Control Group Design*”. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Inpres 4 Taipa Ginggiri dengan jumlah total 47 orang siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV_A dan kelas IV_B. Dimana kelas IV_A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV_B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar IPS dalam bentuk pilihan ganda. Hasil pengolahan data kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata *pretest* sebesar 44,91 dengan standar deviasi 11,50 dan skor rata-rata *posstest* sebesar 79,83 dengan standar deviasi 12,8. Sedangkan kelas kontrol diperoleh skor rata-rata *pretest* sebesar 42,28 dengan standar deviasi 11,96 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 70,58 dengan standar deviasi 14,37. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} adalah 2,41 dan nilai t_{tabel} adalah 1,67 dengan jumlah sampel 47 siswa. Kedua nilai tersebut diketahui bahwa nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan = 45. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar Siswa pada Pelajaran IPS di kelas IV SD Inpres 4 Taipa Ginggiri.

Kata Kunci : Media Animasi, Hasil Belajar IPS.

ABSTRACT

Avi Frianto Madokala, A 322 20 004, Pengembangan Model Pembelajaran IPS SD Berbasis Bahan Pembelajaran *hypercontent* di Program Studi PGSD Universitas Tadulako. Pembimbing: (I) Misnah. (2) Bau Ratu.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan pembelajaran IPS berbasis *hypercontent* pada program studi PGSD Universitas Tadulako. Rumusan masalah penelitian ini yaitu; 1) Bagaimana mengembangkan model Pembelajaran IPS SD berbasis bahan pembelajaran *hypercontent* di Program Studi PGSD Universitas Tadulako; 2) Bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran Pembelajaran IPS SD berbasis bahan pembelajaran *hypercontent* di Program Studi PGSD Universitas Tadulako. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Research and Development* (R&D). model pengembangan yang digunakan yaitu model *Rowntree*. Pengumpulan data melalui Teknik studi Pustaka, angket, dan tes hasil belajar. Analisis data melalui kualitatif deskriptif dan ditampilkan dalam bentuk tabel-tabel melalui perhitungan rata-rata dan persentase, sedangkan tes hasil belajar dilakukan dengan t-test. prosedur pengembangan bahan pembelajaran berbasis *hypercontent* terdiri dari tiga Langkah yaitu *Planning, Preparing for Writing, Writing and re-Writing*. Bahan pembelajaran yang layak digunakan dengan hasil uji validasi pakar Bahasa 4,5 dengan kriteria Sangat Baik, uji validasi pakar Media 4,3 dengan kriteria Sangat Baik, uji validasi pakar Materi 4,4 dengan kriteria Sangat Baik, dan uji keterbacaan mahasiswa 4,08 dengan kriteria Sangat Baik. Mahasiswa mampu menjawab uji kemampuan dengan benar diatas 70% dari total pertanyaan, maka modul efektif untuk digunakan. Secara keseluruhan hasil ini menunjukan bahwa model pembelajaran IPS SD berbasis *hypercontent* layak dan efektif digunakan pada mahasiswa program studi PGSD di Universitas Tadulako.

Kata Kunci: model pembelajaran, *hypercontent*, dan pembelajaran IPS SD

ABSTRACT

Avi Frianto Madokala, A322 20 004, Development of a Social Studies Learning Model for Elementary Schools Based on Hypercontent Learning Materials in the Primary School Teacher Education Program, Tadulako University. Supervisor: (I) Misnah. (2) Bau Ratu

This development research aims to produce hypercontent-based social studies learning materials for the Tadulako University PGSD study program. The formulation of this research problem is; 1) How to develop an elementary social studies learning model based on hypercontent learning materials in the Tadulako University PGSD Study Program; 2) What is the feasibility of elementary social studies learning tools based on hypercontent learning materials in the PGSD Study Program at Tadulako University. This research uses a qualitative approach with the Research and Development (R&D) method. The development model used is the Rowntree model. Data collection through library study techniques, questionnaires, and learning outcomes tests. Data analysis is descriptive qualitative and displayed in the form of tables by calculating averages and percentages, while the learning outcomes test is carried out using a t-test. The procedure for developing hypercontent-based learning materials consists of three steps, namely Planning, Preparing for Writing, Writing and re -Writing. Learning materials that are suitable for use with results from a Language expert validation test of 4.5 with Very Good criteria, a Media expert validation test of 4.3 with Very Good criteria, a Material expert validation test of 4.4 with Very Good criteria, and a student readability test of 4.08 with Very Good criteria. Students are able to answer the ability test correctly above 70% of the total questions, so the module is effective to use. Overall, these results show that the hypercontent-based elementary social studies learning model is feasible and effective for use by PGSD study program students at Tadulako University.

Keywords: learning model, hypercontent, and elementary social studies learning

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahi Rabbil Alamin. Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT. Karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis ini. Penulisan Tesis dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD di Program Studi PGSD Universitas Tadulako” dapat terselesaikan untuk memenuhi salah satu pernyaratannya memperoleh gelar Magister Pendidikan (S2) pada Program Studi Pendidikan IPS Pasca Sarjana Universitas Tadulako. Penulis menyadari dalam penulisan Tesis ini, pada dasarnya banyak dibatasi dengan kekurangannya oleh karena kesalahan dan kekeliruan merupakan hal yang sering menyertai tulisan ini, untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan, saran dan kritik dari semua pihak guna perbaikan tulisan ini.

Selama Pembuatan Tesis ini banyak rintangan dan kesulitan yang penulis hadapi, namun berkat kerja keras, do'a, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga semua bisa dilewati dan dijalani. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Amar, ST, MT., IPU., Asean Eng, sebagai Rektor Universitas Tadulako selaku Rektor Universitas Tadulako.
2. Dr. Eng. Ir. Andi Rusdin ST, MT., M.Sc., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik Universitas Tadulako.
3. Prof. Dr. Ir. Adam Malik, Msc., IPU., Asean Eng., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Tadulako.

4. Dr. Samsurizal M. Sulaeman, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan.
5. Dr. Hasdin, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Pascasarjana Universitas Tadulako.
6. Dr. Sitti Harisah, M.Pd., Dr. Zulnuraini, S.Pd., M.Pd., dan Dr. Arif Firmansyah, S.Pd., M.Pd., sebagai Dosen validator yang telah membantu memvalidasi instrument penelitian untuk penyusunan tesis ini.
7. Dr Sunarto Amus M.Si., selaku Ketua yang telah berkenan memberikan saran, masukan serta motivasi atas penyelesaian tesis ini.
8. Dr. Misnah, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing utama yang telah berkenan memberikan saran, masukan serta motivasi atas penyelesaian tesis ini.
9. Dr. Bau Ratu S.Pd., M.Pd., sebagai pembimbing anggota yang banyak memberikan masukan dan bimbingan yang begitu luar biasa untuk penulis.
10. Dr. Iskandar M.Hum tim Pengaji yang telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan penulisan ini.
11. Para Dosen dan Seluruh Staf Pegawai di lingkungan Program Studi Magister Pendidikan IPS Pascasarjana Universitas Tadulako yang telah membantu penulis dalam penyelesaian studi.
12. Para Staf Jurusan FKIP terutama Staf bidang Akademik FKIP yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis dalam penyelesaian studi.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

14. Untuk semua orang tua saya Ayahanda tercinta Ma'ruf Madokala (Almarhum) dan Ibunda tercinta Herlina Ragalutu, ayahanda Ma'ruf A Yusuf, dan Ibunda Rosyida Sandilana, yang telah mensuport saya dengan dukungan yang luar biasa sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini.
15. Secara khusus kepada istri tercinta Ahdiah Diny S.Pd, yang penuh cinta kasih dan dukungan dan juga kepada yang tersayang anak-anak Muhammad Al-Fatih dan Aurelia Balqis Salsabila yang telah menjadi motivasi bagi penulis untuk sampai bisa sampai dititik ini.

Akhir kata penulis memanjatkan do'a yang tulus atas segala dukungan, bantuan dan perhatian bapak, ibu, sahabat dan saudara-saudara yang telah memberikan segalanya selama penulis mengikuti pendidikan sampai pada tahap penyelesaian studi. Dengan segenap kerendahan hati berharap agar kiranya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua. Aamiin!

Palu, 31 Desember 2024

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 latar Belakang

Pesatnya kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi saat ini sangat memberikan dampak bagi setiap umat manusia di dalam kehidupan terutama di Indonesia. Dari waktu kewaktu perkembangan ilmu pengetahuan tidak dapat dihindari karena semakin pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini memberikan segudang manfaat di dalam peradaban manusia. Ada berbagai dampak yang dapat di timbulkan dari perkembangan IPTEK ini ialah munculnya berbagai peradaban baru yang sangat sulit untuk prediksi. Walaupun demikian di era ini menimbulkan jiwa saing yang sangat tinggi di dalam berkompetisi terutama di Indonesia. Hal utama yang perlu ditingkatkan terlebih dahulu yaitu sumber daya manusianya sehingga mampu bersaing dalam kompetisi.

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia banyak hal yang dapat dilakukan salah satunya yaitu dengan pendidikan. Pendidikan ini yang merupakan sebuah kebutuhan yang harus di lalui karena memiliki pengaruh di dalam meningkatkan perkembangan dari suatu bangsa. Dalam membenahi kualitas pendidikan diperlukan adanya perbaikan dan pengembangan yang dapat meningkatkan perubahan dan daya saing yang tinggi dalam lingkup pendidikan tersebut. Secara nasional pendidikan merupakan kebutuhan seluruh rakyat indonesia, pendidikan memiliki nilai yang sangat mendasar dan strategis bagi kehidupan bangsa dan bernegara menurut Yani (2013). Pendidikan nasional menjadi sebuah wadah untuk memproduksi manusia berkualitas berfungsi untuk

meningkatkan kemampuan manusia sehingga menciptakan manusia yang yang mampu bertahan dan bersaing, manusia yang mampu mengembangkan bakat dan potensi yang ada pada dirinya, serta manusia yang mampu menjadikan peluang di dalam setiap masalah yang ada. Sebagaimana dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 dinyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Indonesia, 2003: pasal 1).

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan mutu dan kualitas setiap individu. Dengan adanya pendidikan salah satunya dapat membentuk akhlak serta dapat meningkatkan potensi yang dimiliki setiap individu. Akan banyak dampak positif dari seseorang yang menjalani pendidikan. Selain itu, adanya sarana dan prasarana yang memadai dapat mempermudah setiap proses kegiatan terutama di era digital saat ini.

Dengan adanya era digital atau generasi digital ini banyak perubahan yang terjadi. Setiap kegiatan selalu berbarengan dengan penggunaan teknologi, seakan-akan generasi saat ini tidak dapat lagi terlepas dari penggunaan teknologi seperti yang kita ketahui bahwa *gadget* dan jaringan internet merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat terlepas dan sudah menjadi kewajiban untuk dimiliki. Dengan adanya ketersediaan fitur dan aplikasi dalam gadget membuat peserta didik maupun mahasiswa merasa semua yang mereka butuhkan dapat terpenuhi, terutama dalam proses pembelajaran.

Banyak mahasiswa dalam mengerjakan tugas dengan cara berselancar di dunia maya, karna semua yang mereka cari telah tersedia di dalam internet. Sehingga mereka tinggal melakukan *copy paste* dalam mengerjakan tugas yang diberikan tanpa memahami apa isi dari tugas yang mereka kerjakan. Di mana seharusnya mahasiswa mampu memahami serta dapat mengaplikasikan pengetahuan yang ia dapatkan, serta dapat berpikir secara kritis, dapat menciptakan ide-ide terbaru serta dapat memecahkan masalah yang ada.

Melihat permasalahan yang ada di atas, perlu adanya suatu perubahan dengan mengkondisikan masalah yang terjadi saat ini, yaitu dengan mengembangkan bidang teknologi dan informasi, Salah satunya pengembangan berbasis digital. Pengembangan berbasis digital telah menjadi sebuah program dari pemerintah yang di selenggarakan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan dengan program digitalisasi pendidikan 4.0. Menurut Herlina (2019:17) menyatakan penyelenggaraan pembelajaran dalam setiap dimensinya baik secara parsial maupun secara komprehensif harus berorientasi pada *cloud storage*. Di mana pengembangan memiliki dua pilihan, yaitu *open cloud storage* dan *closed cloud storage*. *Open cloud storage* merujuk pada konten yang dapat diakses secara langsung, bebas dan umum sementara *closed cloud storage* merajuk pada penyimpanan yang tersimpan di akun-akun pribadi maupun institusi, penggunaannya terbatas, bahkan ada yang berbayar. Di mana adanya koneksi yang terjadi antara konten yang menghasilkan adanya suatu konten baru dalam pembelajaran, konten tersebut dinamakan *hypercontent*.

Hypercontent mengacu pada konsep penyajian materi pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan elemen multimedia lainnya yang saling terhubung (hyperlink) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendalam, dan menyenangkan. Pemanfaatan teknologi semacam ini memungkinkan mahasiswa untuk lebih mudah mengakses berbagai sumber belajar yang relevan dan memfasilitasi pembelajaran yang berbasis pada pemahaman yang lebih holistik dan kontekstual.

Pembelajaran IPS SD di Program Studi PGSD Universitas Tadulako perlu didasarkan pada sejumlah pertimbangan kritis. Sebagai bagian dari kurikulum PGSD, mata kuliah ini bertujuan tidak hanya untuk memberikan pengetahuan tentang materi IPS kepada mahasiswa, tetapi juga untuk melatih mereka dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan berbasis teknologi di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti, bahwa dengan adanya salah satu konten baru dalam pembelajaran IPS SD ini yang di sebut *hypercontent* diharapkan dapat membantu dalam kemajuan dan perkembangan dalam pembelajaran. Sehingga perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran. Pengembangan perangkat pembelajaran ini membutuhkan strategi dan juga yang dapat memudahkan mahasiswa dengan fasilitas yang ada. diharapkan dapat menjadi sebuah solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membekali mahasiswa dengan keterampilan digital yang dapat mereka terapkan ketika mengajar di sekolah dasar kelak. Ini merupakan bagian dari upaya membangun generasi guru yang tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu

memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Oleh itu maka peneliti mengambil sebuah sebuah topik penelitian dengan judul Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis *Hypercontent* pada Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD di Program Studi PGSD Universitas Tadulako.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas yang telah diidentifikasi, maka pernyataan umum dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “ apakah pengembangan model pembelajaran berbasis *hypercontent* pada mata kuliah pembelajaran IPS SD di program studi PGSD Universitas Tadulako”.

Untuk lebih efektifnya rumusan masalah tersebut dikembangkan dalam bentuk pertanyaan penelitian seperti di bawah ini:

1. Bagaimana mengembangkan model Pembelajaran IPS SD berbasis bahan pembelajaran *hypercontent* di Program Studi PGSD Universitas Tadulako?
2. Bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran Pembelajaran IPS SD berbasis bahan pembelajaran *hypercontent* di Program Studi PGSD Universitas Tadulako?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang ada, maka secara umum penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengembangan model pembelajaran berbasis *hypercontent* pada mata kuliah pembelajaran IPS SD di program studi PGSD Universitas Tadulako.

Secara rinci tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui mengembangkan model Pembelajaran IPS SD berbasis bahan pembelajaran *hypercontent* di Program Studi PGSD Universitas Tadulako.
2. Untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran Pembelajaran IPS SD berbasis bahan pembelajaran *hypercontent* pada pembelajaran di Program Studi PGSD Universitas Tadulako.

1.4 Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangsih pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum dan secara khusus dapat bermanfaat bagi:

1. Dosen, khususnya bagi dosen yang membina Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD agar dapat:
 - a. Memperoleh gambaran atau contoh perangkat pembelajaran yang sesuai dengan Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD.
 - b. Diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran IPS SD serta dapat menjadi bahan acuan.
 - c. Dapat memudahkan di dalam menyusun program pembelajaran dalam Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD.
 - d. Menjadikan pengembangan perangkat pembelajaran dalam setiap kegiatan perkuliahan untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pada setiap Mata Kuliah yang diajarkan.

2. Peneliti

- a. Untuk merencanakan dan mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai untuk Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD.
- b. Dengan adanya hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dengan menjadikan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya dan menjadi referensi untuk peneliti lainnya.

3. Institusi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan acuan di institusi tempat penelitian ini berlangsung, khususnya pada Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) dalam menentukan sebuah kebijakan yang dapat berimplikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan prestasi mahasiswa yang kuliah di program studi tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

1. Nur Indah Simamora, dkk (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan *Hypercontent* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemandirian Belajar Siswa. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik menggunakan *hypercontent* yang telah dikembangkan dilihat dari nilai *N-gain* pada uji coba I sebesar 0,42 (sedang) meningkat menjadi 0,62 (sedang) pada uji coba II; 3) Peningkatan kemandirian belajar menggunakan perangkat pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik menggunakan *hypercontent* yang telah dikembangkan dilihat dari nilai *N-gain* pada uji coba I sebesar 0,492 (sedang) meningkat menjadi 0,556 (sedang) pada uji coba II.
2. Mohammad Muhyidin Nurzaelani, dkk (2020). Pengembangan Modul Elektronik Hypercontent Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTs). Penelitian ini memberikan saran bagi para pendidik dan pengembang pembelajaran yang ingin mengembangkan dan/atau menggunakan modul elektronik berbasis hypercontent.
3. Herlina (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku Kemajuan teknologi informasi berdampak pada bervariasi bahan

pembelajaran yang digunakan di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan validasi bahan pembelajaran berbasis hypercontent valid dan efektif digunakan pada pembelajaran. Dengan demikian bahan pembelajaran berbasis hypercontent dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Konsep Pengembangan Pembelajaran

Menurut Ibrahim dkk (2018), penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses evaluasi yang dilakukan secara terstruktur untuk mengembangkan serta memvalidasi produk yang nantinya akan diterapkan dalam bidang pendidikan. Menurut Seel dan Richey (1994) pengembangan adalah “*the process of translating the design specification into physical form*” pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisikal. Menurut Reigeluth (1983), pengembangan pembelajaran merujuk pada proses yang berkaitan dengan pemahaman, peningkatan, dan penerapan metode pembelajaran. Sebagai bagian dari kegiatan profesional, pengembangan ini mirip dengan pembuatan desain arsitektur suatu bangunan, di mana proses dan prosedur optimal ditentukan untuk menciptakan instruksi baru dalam situasi tertentu. Hasil dari pengembangan pembelajaran ini, sebagai kegiatan profesional, siap digunakan sebagai sumber pembelajaran, catatan kuliah, atau rencana pelajaran (seperti halnya bangunan yang sudah siap dipakai).

Winaryati dkk (2021) menjelaskan bahwa tahap pengembangan ini adalah proses untuk merancang dan menguji efektivitas produk baru atau perbaikan

produk yang sudah ada, melalui penyelidikan dan eksperimen. Sementara itu, Reigeluth (1983) menambahkan bahwa pengembangan juga berkaitan dengan penciptaan pengetahuan mengenai berbagai prosedur pengembangan, serta kombinasi prosedur secara optimal (yaitu, seluruh model dan situasi) di mana setiap model pengembangan dapat terlihat optimal. Reigeluth menekankan bahwa pengembangan memiliki kaitan yang erat dengan cara-cara untuk menghasilkan pengetahuan tentang prosedur pengembangan model, sehingga model pengembangan tersebut dapat terlihat optimal.

Kesimpulannya, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses terstruktur untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, terutama dalam bidang pendidikan. Pengembangan pembelajaran melibatkan perancangan, peningkatan, dan penerapan metode yang optimal. Tahap pengembangan juga mencakup perancangan dan pengujian produk baru atau perbaikan yang efektif melalui eksperimen, dengan tujuan menghasilkan pengetahuan yang memungkinkan penerapan model yang optimal dalam berbagai situasi.

2.2.2 Model Pengembangan

Gustafson dan Branch (2002:1) menyatakan bahwa model adalah representasi yang disederhanakan dari bentuk yang lebih kompleks, baik itu berupa proses, fungsi, fisik, atau ide. Richey dkk (2011:25) juga mengemukakan bahwa model merupakan gambaran dari realitas yang disusun dengan tingkat keteraturan dan struktur tertentu, di mana model ideal biasanya disederhanakan untuk mencocokkan pandangan terhadap realitas tersebut. Robbins dan Judge (2013:25) menambahkan bahwa model adalah abstraksi dari realitas, yaitu

representasi yang sederhana dari fenomena dunia nyata. Dari pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model adalah suatu proses penyederhanaan yang dibuat dengan struktur dan sistematika yang jelas, menggambarkan kondisi nyata atau realitas.

Memperkuat argumen di atas, dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Dick dan Carey (2009:4), mereka menyatakan bahwa model yang mereka kembangkan (model Dick dan Carey) merupakan salah satu praktik dalam bidang desain instruksional. Menurut Dick dkk (2009:4), tujuan utama dari model ini adalah untuk membantu individu dalam belajar, memahami, menganalisis, dan memperbaiki pelaksanaan kegiatan sesuai dengan disiplin masing-masing. Namun, semua model tersebut adalah representasi yang disederhanakan. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses, dengan cara menyederhanakan model agar lebih mudah dipahami, dianalisis, dan digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan kegiatan.

Menurut Prabhat K. Andleigh dan Thakrar (1996), sebuah model merupakan abstraksi dari objek dan fungsi informasi. Model berfungsi untuk memverifikasi apakah desain memenuhi persyaratan yang ditetapkan. Ketika model disajikan dalam bentuk gambar yang tidak terlalu rumit, hal ini dapat meningkatkan pemahaman tentang desain tersebut, memungkinkan pengguna untuk lebih mudah memahami keseluruhan entitas desain serta hubungan antar elemen dalam sistem informasi. Smith dan Ragan (2005:11) berpendapat bahwa model yang disajikan dalam gambar membantu membangun kerangka mental atau perancah, yang memudahkan pembelajaran prinsip-prinsip penting dan

penguasaan dalam menyusun garis besar desain yang tidak sembarangan serta terbuka untuk modifikasi sesuai kebutuhan. Selain itu, Weil dan Bruce (1978:2) menyatakan bahwa model pembelajaran berisi pedoman dalam merancang kegiatan pendidikan dan lingkungan.

Reigeluth (1983:21), model pembelajaran adalah kumpulan komponen strategi yang saling terhubung, yang mencakup berbagai ide tentang cara mengatur urutan pembelajaran, penggunaan ikhtisar dan ringkasan, pemberian contoh-contoh, penerapan praktik, serta penggunaan strategi yang berbeda untuk memotivasi siswa.

Menurut Joice, Weil, dan Calhoun (2009), model dalam konteks pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang terkait dengan proses pembelajaran, yang juga mencakup perilaku guru saat model tersebut diterapkan. Model memiliki berbagai kegunaan, mulai dari perencanaan pembelajaran dan kurikulum hingga perancangan bahan ajar. Model pembelajaran tidak hanya mencakup perilaku guru, tetapi juga perilaku siswa serta semua kondisi yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Oleh karena itu, model dan desain pembelajaran menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang harus diikuti untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik (Pribadi, 2010).

Weil dan Joice (1978:2) menyatakan bahwa sebuah model mencakup dasar pemikiran serta teori yang mendasari dan menjelaskan alasan mengapa model tersebut efektif dan tujuan penggunaannya. Senalbecker (1974:32) juga mengungkapkan bahwa model adalah konkretisasi dari teori yang bertujuan untuk

menjadi analogi atau representasi dari proses dan variabel yang ada dalam teori tersebut. Sebuah model dikatakan benar atau cukup jika mampu menghasilkan hasil yang sesuai dengan teori aslinya. Model dapat beragam jenisnya, meskipun jenis yang paling sering digunakan dalam psikologi adalah model fisik, model komputer, dan model matematik.

Berdasarkan model pengembangan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model merupakan abstraksi dari objek yang dibuat dalam bentuk sederhana. Yang memiliki banyak kegunaan serta memuat langkah-langkah prosedur di dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada model inilah yang menjadi rujukan di dalam penelitian pengembangan pembelajaran IPS SD yang berbasis *hypercontent*.

2.2.3 Model-model Pengembangan

Pengembangan model disesuaikan dengan keahlian dan spesifikasi pengembang, yang memungkinkan adanya variasi dalam berbagai kategori. Model pengembangan yang akan dibahas adalah model yang fokus pada pengembangan desain pembelajaran. Menurut Gustafson dan Branch (2002), model pengembangan terbagi dalam tiga kategori, yaitu: kelas, produk, dan sistem. Berdasarkan pandangan Gustafson dan Branch, peneliti dapat memilih untuk mengembangkan desain berdasarkan salah satu kategori tersebut (kelas, produk, dan sistem) jika mereka mengikuti skema pengembangan dari awal hingga akhir proses.

Model pengembangan pembelajaran berdasarkan bentuknya yang dikemukakan oleh Harre dengan mengelompokkan model pengembangan dalam

dua kategori sebagai berikut : ada dua jenis model; *micromorphs* dan *paramorphs*.

Micromorphs adalah fisik, replika visual, seperti simulasi komputer atau model skala sebuah objek besar. *Paramorphs* di sisi lain, adalah model simbolik, biasanya menggunakan deskripsi verbal. Paramorphs dapat dikategorikan sebagai model konseptual; model prosedural; atau model matematika (Richey et al., 2011: 8). Selain itu, Here juga mengatakan bahwa model konseptual adalah jenis yang membingungkan secara teori karena sifatnya umum, dideskripsikan secara verbal sehingga lebih abstrak dari teori, dari merupakan suatu pandangan tentang realitas. Dan Here mengungkapkan lebih jauh lagi bahwa model konseptual sering merupakan sintesis penelitian terkait, yang hanya didukung oleh pengalaman atau data yang terbatas. Model prosedural berhubungan dengan bagaimana melakukan sesuatu, tahap demi tahap atau langkah demi langkah.

Secara umum peneliti akan memaparkan jenis model pengembangan. Pada bab ini model pengembangan yang akan di bahas yaitu model yang berorientasi pada produk yang akan digunakan dalam penelitian ini.

a. Model Berorientasi Produk

Ada beberapa model yang direkomendasikan yaitu Model Seels and Glasgow, model ini dituju untuk pengembangan yang berorientasi pada produk, selain itu peneliti juga akan menjelaskan model ADDIE yang di mana model ini berorientasi pada produk dan model Rowntree yang merupakan model yang secara khusus mengembangkan bahan pembelajaran Rowntree (1994).

1) Model Seels and Glasgow

Model ini terdiri dari tiga fase pengelolaan, yaitu: a) manajemen analisis kebutuhan, b) manajemen desain instruksional, dan c) implementasi serta manajemen evaluasi, sebagaimana dijelaskan oleh Seel dan Richey (1994). Tahap-tahap pengembangan dalam model ini adalah sebagai berikut:

- a. Analisis masalah; yaitu analisis terhadap permasalahan, yang juga dikenal sebagai analisis kebutuhan. Tahap ini menghasilkan keputusan terkait tujuan pengembangan, persyaratan yang diperlukan, serta konteks yang meliputi kendala, sumber daya, dan karakteristik mahasiswa.
- b. Manajemen desain instruksional; pada tahap ini terdapat enam komponen pengelolaan yang bersifat interaktif, dimulai dengan analisis tugas dan diakhiri dengan evaluasi formatif. Di tahap ini, umpan balik dan interaksi antara setiap komponen pengembangan sangat penting. Selain analisis tugas dan evaluasi formatif, tahap ini juga mencakup analisis instruksional, penyusunan tujuan dan tes awal, perencanaan strategi penyampaian pesan, serta pengembangan materi. Sifat interaktif dan fleksibilitasnya memungkinkan adanya revisi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
- c. Implementasi dan evaluasi sumatif; pada tahap ini, kegiatan meliputi persiapan materi pelatihan dan pelaksanaan pelatihan untuk pengguna, pembuatan struktur pendukung, evaluasi sumatif terhadap instruksi, serta penyebaran informasi tentang proyek. Gustafson dan Branch (2002:38) menyatakan bahwa implementasi berfokus pada persiapan materi, prosedur transfer selama pelaksanaan kegiatan (dalam model ini disebut pelatihan),

menciptakan kondisi yang mendukung kegiatan, melakukan evaluasi sumatif, dan menyebarkan informasi terkait proyek.

2. Model ADDIE

Model pengembangan ini dinamai sesuai dengan tahapan-tahapan yang dilalui dan merupakan salah satu model berorientasi pada produk. Menurut Branch (2009:2) ADDIE merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. ADDIE mengusung paradigma pengembangan produk. Terdapat beberapa tahapan dalam pengembangan pembelajaran pada model ADDIE sebagai berikut:

a. Analyze

Tahap analisis adalah upaya untuk mengidentifikasi penyebab terjadinya kesenjangan pada diri mahasiswa. Prosedur umum yang terkait dengan fase analisis adalah terdiri dari enam bagian yakni; 1) memvalidasi kesenjangan kinerja; 2) menentukan tujuan pembelajaran; 3) menganalisis tujuan pembelajaran; 4) audit sumber daya yang tersedia; 5) merekomendasikan sistem pengirim potensi (termasuk estimasi biaya); 6) menyusun rencana kerja. Diakhir tahap analisis, pengembangan pembelajaran menyusun hasil analisis dalam tiga point yakni (1) menentukan pembelajaran akan dapat menutup kesenjangan; (2) mendeskripsikan sejauh mana pembelajaran akan menutup kesenjangan; (3) merekomendasikan strategi yang akan digunakan untuk menutup kesenjangan berdasarkan bukti empiris tentang potensi keberhasilan. Dalam kaitannya dengan proses analisis pada model ADDIE, jika hasil analisis menunjukkan bahwa kesenjangan kinerja disebabkan oleh alasan lain selain kurangnya pengetahuan

dan keterampilan, maka pengembangan harus mengehentikan proses ADDIE, dan memilih model pengembangan yang lain.

b. Design

Tahap desain adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai. Prosedur umum yang terkait dengan fase desain adalah sebagai berikut; 1) melakukan infentarisasi tugas; 2) menyusun tujuan kinerja; 3) menghasilkan strategi pengujian; 4) menghitung keuntungan atas investasi.setelah menyelesaikan fase desain, pengembangan harus dapat mempersiapkan satu set spesifikasi fungsional untuk menutup kesenjangan kinerja karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Tahap desain disebut tahap mendirikan “*line of sight*”. Tahap *line of sight* mengacu pada garis imajiner dari mata ke objek yang dirasakan. Teori *line of sight* beranggapan bahwa dalam rangka untuk melihat sebuah objek, Anda harus melihat sepanjang garis pada benda itu, dan ketika cahaya akan datang dari objek untuk mata Anda sepanjang garis pandang. *line of sight* yang disajikan di sini sebagai pendekatan praktis untuk menjaga keselarasan kebutuhan, tujuan, sasaran, strategi, dan penilaian sepanjang proses ADDIE.

Hasil dari tahap ini adalah sebuah draft desain. Komponen umum draft desain adalah sebagai berikut: 1) sebuah diagram persediaan tugas; 2) sebuah set lengkap tujuan kinerja; 3) sebuah set lengkap item tas; 4) sebuah strategi pengujian; 5) sebuah pengembalian usulan investasi. Pengembangan harus memiliki keyakinan dan kepercayaan bahwa desain produk yang sudah dibuat dapat menutup kesenjangan yang ada.

c. Develop

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber daya belajar yang dipilih. Prosedur umum yang terkait dengan fase mengembangkan adalah sebagai berikut; 1) menyusun konten; 2) memilih atau mengembangkan media pendukung; 3) mengembangkan pedoman bagi mahasiswa; 4) mengembangkan pedoman untuk dosen; 5) melakukan formatif revisi; 6) melakukan tes pilot. Diakhir tahap pengembangan, pengembangan harus mampu mengidentifikasi semua sumber daya yang akan dibutuhkan untuk melakukan setiap langkah pembelajaran.

Hasil dari tahap ini adalah seperangkat sumber belajar. Sumber daya utama yang harus tersedia pada akhir tahap ini adalah sebagai berikut; 1) konten pembelajaran; 2) sumber tambahan lainnya; 3) rencana pembelajaran ; 4) strategi pembelajaran; 5) media yang dipilih untuk memfasilitasi proses pembelajaran; 6) seperangkat petunjuk (panduan) untuk setiap langkah pembelajaran dan kegiatan independen yang memfasilitasi terbentuknya pengetahuan dan keterampilan siswa; 7) seperangkat tujuan yang akan membimbing dosen agar dapat berinteraksi dengan mahasiswa secara lugas selama pembelajaran yang direncanakan; 8) rancangan evaluasi formatif.

d. Implement

Hasil dari tahap ini adalah strategi bagaimana mengimplementasikan produk yang sudah dibuat. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pembelajaran dan rencana fasilitator. Penekanan harus tentang cara-cara untuk mengalihkan pekerjaan dari tim desain untuk orang-orang yang benar-

benar akan mengelola program studi. Kata kunci pada tahap implementasi adalah rencana pembelajaran, strategi, desain tim, desain instruksional, interaksi, lingkungan belajar, dan evaluasi sumatif. Tujuan dari tahap implementasi adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan mahasiswa sebanyak mungkin dalam pembelajaran. Prosedur umum yang terkait dengan tahap implementasi hanya ada dua yakni mempersiapkan dosen dan mempersiapkan mahasiswa.

Keberhasilan pada tahap implementasi akan memberi pengembangan kunci untuk bisa pindah kelingkungan belajar yang sebenarnya di mana siswa mulai untuk membangun pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menutupi kesenjangan kinerja baru. Secara ringkas hasil dari tahap ini adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah rencana pembelajaran di mana menggambarkan bagaimana mahasiswa akan diperlakukan dan bagaimana dosen akan melakukan. Penekanan pada tahap ini adalah mengalihkan pekerjaan dan pengembangan kepada pelaksana di lapangan.

e. Evaluation

Tujuan tahap evaluasi adalah untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi. Prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi adalah sebagai berikut; 1) menentukan kriteria evaluasi; 2) memilih alat evaluasi; 3) melakukan evaluasi. Tahap evaluasi memungkinkan pengembangan untuk mengidentifikasi keberhasilan produk hasil pengembangan dan merekomendasikan perbaikan untuk proyek-proyek selanjutnya dalam lingkup yang serupa. Komponen umum dalam rancangan

evaluasi adalah sebagai berikut; 1) ringkasan menguraikan tujuan, alat pengumpul data, waktu dan orang atau kelompok yang bertanggung jawab untuk tingkat evaluasi; 2) satu set kriteria evaluasi sumatif; 3) satu set alat evaluasi. Fokus evaluasi adalah pada pengukuran.

3. Model Rowntree

Model Rowntree menurut Rowntree (1994:5) adalah model pengembangan yang secara khusus ditujukan untuk mengembangkan bahan pembelajaran terbuka, pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, Rowntree menyebutnya *flexible learning*. Model Rowntree terbagi dalam tiga tahap yaitu *Planing materials, preparing for writing, writing and re-writing*.

Tiga langkah-langkah model Rowntree dipaparkan sebagai berikut:

1) Perencanaan

Komponen pada tahap perencanaan yakni informasi tentang profil mahasiswa, merumuskan maksud dan tujuan, menyusun garis besar konten, memilih media, merencanakan pendukung belajar mahasiswa dan mempertimbangkan bahan pembelajaran yang sudah ada.

Informasi yang diperlukan berkaitan dengan profil mahasiswa antaranya demografi, umur, kondisi ekonomi, jenis kelamin dan ras dan lingkungan sosial budayanya. Tujuan pembelajaran mengarahkan pengembangan untuk memilih konten, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, menyusun petunjuk dalam memilih alat bantu yang digunakan, serta menentukan ukuran dan alat ukur untuk mengukur prestasi belajar mahasiswa. Menyusun garis besar ini berisi

kegiatan untuk membuat *outline* produk dalam pengelompokan besar berdasarkan tujuan pembelajaran. Misalnya bahan pembelajaran akan dipecah menjadi berapa bagian, dan membuat catatan tentang topik-topik yang dikembangkan dalam setiap bagian.

Langkah selanjutnya adalah menentukan media yang sesuai untuk konten dan topik yang sudah ada, dengan mempertimbangkan profil mahasiswa. Langkah berikutnya adalah merencanakan pendukung belajar, pendukung belajar adalah semua sumber daya yang dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa. Langkah terakhir dari tahap perencanaan mempertimbangkan bahan pembelajaran yang sudah ada. Pengembangan bahan pembelajaran tidak selalu dimulai dari hal yang tidak ada, tetapi bisa dikembangkan lebih lanjut dari bahan pembelajaran yang sudah ada. Berbagai pertimbangan memungkinkan bahan pembelajaran harus dilengkapi dari sumber-sumber lain. Buku yang digunakan secara nasional tidak mungkin memuat semua pengetahuan dan informasi spesifik dari seluruh wilayah Indonesia, seperti budaya, kearifan lokal, tarian dan hal-hal unik lainnya dari setiap daerah di Indonesia.

2) Tahap Persiapan penulisan

Tahap persiapan penulisan antara lain mempertimbangkan sumber dan hambatan, mengurutkan ide penulisan, mengembangkan kegiatan pembelajaran dan umpan balik, menentukan contoh, merancang grafis, menentukan peralatan yang digunakan dan merumuskan bentuk fisik. Komponen kegiatan pada tahap persiapan penulisan akan dijelaskan lebih lanjut dibawah ini.

Komponen kegiatan yang pertama adalah mempertimbangkan sumber dan hambatan. Pengembangan menyusun list sumber daya, baik sumber daya manusia lingkungan, dan sumber daya fisik yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan pembelajaran. Setelah itu mulai mengurutkan ide penulisan dengan berdasarkan tujuan pembelajaran, urutan disusun berdasarkan pengelompokan dan kedalaman materi. Kegiatan selanjutnya mengembangkan aktivitas dan umpan balik, misalnya berapa kali pertemuan dan berapa durasi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan satu kegiatan belajar. Pengembangan juga harus merumuskan umpan balik yang efektif memicu dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.

Pengembang juga menentukan contoh-contoh terkait, yang dalam perumusannya menyatu di dalam bahan pembelajaran. Contoh-contoh diperlukan agar mahasiswa bisa memahami materi dengan mudah. Kegiatan selanjutnya adalah menentukan grafis, yang harus disesuaikan dengan karakteristik materi, siswa dan lingkungan, karena rancangan grafis membuat tampilan fisik bahan pembelajaran menarik dan memotivasi mahasiswa untuk mempelajarinya. Berikutnya menentukan peralatan yang dibutuhkan, pengembang harus memikirkan peralatan lain yang mungkin dibutuhkan pada saat pengembangan produk, baik *software* maupun *hardware*. Langkah terakhir dalam tahap ini adalah merumuskan draft fisik bahan pembelajaran. Rumusan bentuk draft fisik merujuk pada hasil dari kegiatan-kegiatan sebelumnya.

3) Tahap Penulisan dan Penyuntingan

Tahap ini adalah tahap yang paling menghabiskan banyak waktu, karena semua ide, gagasan dan list yang telah dihasilkan sebelumnya harus dikonkretisasi pada tahap ini. Komponen terkait dengan tahap ini adalah membuat draft, melengkapi dan menyunting draft, menulis penilaian terhadap bahan pembelajaran, uji coba dan perbaikan. Membuat draft adalah kegiatan menyusun dan menulis bahan pembelajaran secara berurut dan lengkap. Selanjutnya bahan pembelajaran, disunting dan dilengkapi dan digabungkan dengan memasukkan ilustrasi, aktivitas belajar dan umpan balik yang telah disusun sebelumnya. Saat draft sudah lengkap pengembangan menulis test untuk menilai bahan pembelajaran. Penilaian dimaksudkan sebagai prosedur validasi. Pada tahap ini pengembangan menyusun instrumen dengan dua sasaran yakni pakar dan mahasiswa. Assesment bahan pembelajaran dapat berupa teori dan praktek.

Langkah terakhir dari seluruh kegiatan pengembangan bahan pembelajaran pada model Rowntree adalah ujicoba dan perbaikan modul. Modul yang telah selesai dikembangkan kemudian diuji cobakan untuk melihat kualitas modul. Tahapan ujicoba pada model Rowntree ada dua yakni *face-to-face* tryouts melibatkan dua atau tiga orang peserta didik untuk mengumpulkan informasi tentang keunggulan dan kelemahan produk yang dikembangkan. Ujicoba dilakukan dengan wawancara dan mencatat setiap jawaban dengan detail. Seentara untuk ujicoba *field trials*, peserta didik diminta mengisi kuisioner tentang kualitas bahan pembelajaran. Semua hasil dari uji coba tersebut kemudian dijadikan acuan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Hasil revisi diujicobakan ke subjek penelitian dalam hal ini sebagai uji lapangan atau *field*

trials yang melibatkan seluruh siswa dalam satu kelas. Uji lapangan bertujuan untuk mengetahui kekurangan modul bila digunakan pada proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

Kelemahan dari model ini adalah model ini tidak dapat dirujuk oleh pengembang yang ingin mengembangkan desain dalam ruang lingkup yang lebih luas. Bahkan untuk pengembangan produk pada periode waktu tertentu, misalnya satu semester atau satu tahun pelajaran. Model ini dirancang untuk pengembangan produk dengan tujuan tertentu, misalnya untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan dan sikap pada satu konsep atau satu komponen kemampuan dari mahasiswa atau satu tema tertentu dari bahan pembelajaran..

2.3.4 Pengertian Belajar

Kegiatan belajar merupakan bagian integral dari kehidupan setiap individu, di mana setiap aktivitas melibatkan proses belajar melalui stimulus dan respon. Menurut Mustaqim dalam Hermawan dkk (2017), belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen akibat latihan dan pengalaman. Dengan kata lain, belajar adalah aktivitas yang disengaja yang menghasilkan perubahan, baik yang langsung terlihat maupun yang tersembunyi, serta dapat berupa penyempurnaan dari apa yang telah dipelajari sebelumnya. Main Sufanti dalam Hermawan dkk (2017) mendefinisikan pengajaran sebagai proses, cara, dan tindakan mengajar.

Baharuddin dalam Prasetyaningtyas (2020) menjelaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk mencapai kepandaian atau pengetahuan, sehingga seseorang menjadi tahu, memahami, mengerti, mampu melaksanakan,

dan memiliki pengetahuan tentang sesuatu. Trianto dalam Hermawan dkk (2017) menambahkan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan dalam diri seseorang. Ihsana (2017) juga menyatakan bahwa belajar merupakan hasil interaksi antara stimulus dan respons, dan seseorang dianggap telah belajar jika ia dapat menunjukkan perubahan dalam perilakunya.

Kesimpulannya, belajar adalah proses perubahan permanen pada individu yang terjadi melalui interaksi stimulus dan respons. Tujuan utama belajar adalah untuk memperoleh pengetahuan, memahami, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan, yang tercermin dalam perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan latihan.

2.3.4.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Proses belajar dapat mengubah seseorang, baik dalam hal perilaku maupun keterampilan baru yang dimilikinya. M. Ngahim Purwanto (2014) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua kelompok: (a) faktor yang berasal dari dalam individu, disebut faktor individual, yang mencakup kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi, dan (b) faktor yang datang dari luar individu, disebut faktor sosial, yang meliputi kondisi keluarga, cara mengajar, pengaruh guru, media, lingkungan, kesempatan, dan motivasi sosial. Sementara itu, Daryanto dalam Setiawan (2009) membagi faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua kategori, yaitu (1) faktor eksternal, yang terbagi menjadi faktor non-sosial (seperti cuaca, tempat, waktu,

dan media) serta faktor sosial (seperti interaksi dengan orang lain), dan (2) faktor internal, yang meliputi faktor fisiologis (kondisi fisik) dan psikologis.

Secara umum, belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kondisi dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal berhubungan dengan lingkungan di luar individu. Berikut penjelasan lebih rinci mengenai kedua faktor ini.

a. Faktor Internal

Faktor internal berhubungan langsung dengan individu yang sedang belajar dan mencakup tiga aspek utama: jasmani, psikologis, dan kelelahan. 1) Faktor jasmani, kesehatan kondisi kesehatan sangat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam belajar. Seseorang yang sehat akan lebih mampu fokus dan mengikuti proses belajar dengan baik, sementara orang yang sakit akan mengalami kesulitan belajar. 2) Cacat tubuh, cacat fisik, baik karena kecelakaan atau bawaan lahir, dapat mengganggu kemampuan belajar seseorang. Meskipun demikian, individu dengan cacat tubuh sebaiknya mendapatkan pendidikan di lembaga yang mendukung kebutuhan mereka. 3) Faktor psikologis, aktor psikologis mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi proses belajar, antara lain, Intelektual yaitu kemampuan seseorang untuk mengadaptasi diri, memahami situasi baru, dan menggunakan konsep abstrak dengan efektif. Perhatian yaitu tingkat konsentrasi dan fokus individu pada suatu objek atau kegiatan. Minat yaitu ketertarikan dan kecenderungan seseorang untuk terus mengikuti dan mengingat suatu kegiatan yang disukai. Bakat yaitu potensi alami seseorang yang memungkinkan mereka untuk mempelajari hal tertentu dengan lebih mudah.

Motivasi yaitu dorongan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam belajar. Kematangan yaitu tingkat perkembangan fisik dan mental seseorang yang mempengaruhi kesiapan mereka untuk mempelajari keterampilan baru. Kesiapan yaitu kemampuan dan kesiapan individu untuk merespons atau melaksanakan keterampilan tertentu. 4) Faktor kelelahan, kelelahan dapat terjadi baik secara jasmani maupun rohani. Kelelahan jasmani terjadi ketika tubuh mengalami gangguan dalam sistem pembakaran energi, yang menghambat peredaran darah dan mengurangi stamina untuk belajar. Kelelahan rohani terkadang seseorang merasa bosan atau kehilangan semangat, yang dapat mengurangi minat dan motivasi untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berhubungan dengan aspek-aspek di luar diri individu, yang mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. 1) Faktor keluarga Keluarga merupakan tempat pertama seorang anak mulai belajar, dan peran keluarga sangat mempengaruhi perkembangan belajar anak. Beberapa faktor keluarga yang mempengaruhi belajar adalah Pola didik orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah yang mendukung, keadaan ekonomi keluarga, tingkat pemahaman orang tua terhadap Pendidikan, latar belakang budaya keluarga (termasuk tingkat pendidikan dan kebiasaan keluarga). 2) Faktor sekolah, sekolah adalah tempat formal untuk belajar, yang memiliki pengaruh besar terhadap proses pendidikan. Beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar di sekolah antara lain, metode mengajar yang diterapkan, kurikulum yang

digunakan, hubungan antara guru dan siswa, disiplin dan peraturan sekolah, fasilitas dan media pembelajaran yang tersedia, waktu yang dialokasikan untuk kegiatan belajar, tugas rumah yang diberikan. 3) Faktor masyarakat, masyarakat juga memberikan dampak terhadap belajar. Beberapa pengaruh yang berasal dari masyarakat meliputi, partisipasi siswa dalam kegiatan sosial yang mendukung perkembangan mereka, meskipun jika berlebihan dapat mengganggu waktu belajar. pengaruh media massa (seperti televisi, radio, majalah, buku, dll). Karakteristik kehidupan sosial dalam masyarakat, yang dapat mencakup nilai-nilai sosial, budaya, atau norma yang berlaku di masyarakat. Secara keseluruhan, proses belajar sangat dipengaruhi oleh kedua faktor tersebut, baik faktor internal yang berkaitan dengan kondisi individu itu sendiri, maupun faktor eksternal yang melibatkan lingkungan sekitar.

2.3.4.2 Hasil Belajar

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan. Ketika perubahan tersebut tercapai, berarti ada hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu ahli yang mengkaji hasil pembelajaran dalam pendidikan adalah Bloom, yang mengemukakan konsep yang dikenal dengan taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu: 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*) yang berfokus pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*) yang berisi perilaku yang menekankan pada perasaan dan emosi, seperti

minat, sikap, apresiasi, dan cara seseorang menyesuaikan diri. 3) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) yang mencakup perilaku yang berkaitan dengan keterampilan motorik, seperti menulis, mengetik, berenang, atau mengoperasikan mesin.

Proses pembelajaran dapat menghasilkan dua kemungkinan: berhasil atau gagal. Pembelajaran dikatakan gagal apabila tujuan yang telah ditetapkan tidak tercapai dengan baik, sedangkan pembelajaran dianggap berhasil apabila tujuan tersebut tercapai sesuai yang diharapkan. Reigeluth (1983), yang dikutip oleh Nyayu Khodijah (2014:179), mengategorikan hasil pembelajaran menjadi tiga kategori utama: efektivitas pembelajaran, efisiensi pembelajaran, dan daya tarik pembelajaran. Efektivitas pembelajaran diukur berdasarkan tingkat prestasi yang dicapai oleh peserta didik. Efisiensi pembelajaran dilihat dari perbandingan antara hasil yang dicapai dengan waktu yang digunakan, sementara daya tarik pembelajaran berkaitan dengan kecenderungan peserta didik untuk terus belajar.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses belajar, yang menunjukkan kemampuan mereka dalam memahami materi yang telah diajarkan. Menurut Sudjana (2017), hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku siswa yang terjadi sebagai akibat dari penerimaan pengetahuan, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk nilai setelah mengikuti tes.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah sebuah proses yang dilakukan dalam melihat atau menilai kemampuan dan tingkat keberhasilan siswa di dalam

kegiatan pembelajaran. Dengan adanya hasil belajar, pendidik dapat mengetahui siapa saja peserta didik yang memahami dan mendalami materi yang diberikan.

2.3.5 Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Wahidmurni (2017:16), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat dalam kurikulum 2013 di tingkat pendidikan dasar. Sementara itu, menurut Jasdilla (2017:96), IPS adalah mata pelajaran yang membahas isu-isu sosial terkait kehidupan manusia, yang mencakup berbagai perilaku dan aspek kehidupan manusia.

Menurut Ahmad Susanto (2013) hakikat IPS adalah mampu membina suatu masyarakat yang baik di mana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insane sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga diciptakan nilai-nilai. Menurut Gunawan (2016) Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, seleksi, modifikasi, dan adaptasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.

Kesimpulan dari materi di atas adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang wajib ada dalam kurikulum pendidikan dasar, yang membahas isu-isu sosial yang berkaitan dengan kehidupan manusia, termasuk berbagai perilaku dan aspek kehidupan. IPS bertujuan untuk membina masyarakat yang baik, di mana anggotanya berkembang menjadi individu yang rasional dan bertanggung jawab. Selain itu, IPS merupakan kajian terpadu yang mencakup konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, sosiologi,

antropologi, dan ekonomi yang disesuaikan dan diorganisasi untuk memudahkan pemahaman.

2.3.5.1 Karakteristik Pembelajaran IPS

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki ciri khas yang membedakannya dari mata pelajaran lain. Menurut Yulia Siska (2016), ada beberapa aspek utama yang menjadi karakteristik pembelajaran IPS, antara lain:

- 1) Pendekatan Materi yang Berfokus pada Minat Siswa dan Masalah Sosial. Pembelajaran IPS cenderung menekankan pada ketertarikan siswa terhadap materi, dengan memfokuskan pada isu sosial serta keterampilan berpikir kritis dan pemeliharaan lingkungan alam.
- 2) Cerminan Kegiatan Dasar Manusia: IPS mencerminkan berbagai kegiatan dasar yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, seperti interaksi sosial, ekonomi, dan politik.
- 3) Pengorganisasian Kurikulum yang Fleksibel: Kurikulum IPS dapat diatur dengan pendekatan yang terintegrasi (berkesinambungan), terkoordinasi (berkaitan), atau terpisah (berdiri sendiri), tergantung pada tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 4) Variasi dalam Susunan Bahan Ajar: Materi IPS bisa disusun dengan pendekatan yang berbeda, seperti berdasarkan kewarganegaraan, fungsional, humanistik, atau struktural, sesuai dengan kebutuhan pengajaran.
- 5) Kelas sebagai Laboratorium Demokrasi: Pembelajaran IPS berfungsi untuk mengajarkan prinsip-prinsip demokrasi, di mana kelas menjadi tempat bagi siswa untuk berlatih berpartisipasi secara aktif dalam diskusi dan pengambilan keputusan.
- 6) Evaluasi Pembelajaran yang Komprehensif: Evaluasi dalam pembelajaran IPS mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan),

serta mengembangkan indikator penting seperti kemampuan demokrasi (democratic quotient) dan kewarganegaraan (citizenship quotient). 7) Kolaborasi dengan Ilmu Sosial Lainnya: Pembelajaran IPS melibatkan disiplin ilmu lain seperti sosiologi, ilmu sosial, sains, teknologi, matematika, dan agama, yang saling melengkapi dalam menciptakan pemahaman yang lebih holistik tentang kehidupan masyarakat.

Menurut Rezania (2020), karakteristik pembelajaran IPS dilihat dari tujuan yang berfokus pada pemberdayaan intelektual peserta didik dapat diterapkan melalui pendekatan kontekstual. Pendekatan ini mencakup beberapa komponen utama, seperti konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, dan penilaian autentik. Melalui penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPS, pemberdayaan intelektual peserta didik dapat difasilitasi, terutama melalui kegiatan bertanya, menemukan, dan pemodelan, di mana siswa diharapkan untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri. Mereka memanfaatkan sumber belajar yang ada dan kemampuan diri sendiri untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Sementara itu, menurut Said Hamid dan Sundawa dalam Rezania (2020), karakteristik pembelajaran IPS dilihat dari tujuan terdiri dari tiga aspek utama yang harus dikembangkan dalam pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individu. Pengembangan kemampuan intelektual berfokus pada pengembangan disiplin ilmu sosial itu sendiri, serta pada pengembangan keterampilan berpikir dan akademik. Tujuan intelektual ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami ilmu sosial, berpikir

kritis, serta memperoleh keterampilan dalam mencari informasi dan mengkomunikasikan hasil temuan. Sedangkan, tujuan pengembangan kehidupan sosial berhubungan dengan kemampuan peserta didik untuk berperan aktif sebagai anggota masyarakat. Aspek ini mencakup kemampuan berkomunikasi, rasa tanggung jawab sebagai warga negara dan warga dunia, serta partisipasi dalam kegiatan masyarakat dan bangsa. Selain itu, pengembangan sikap positif terhadap nilai, norma, dan moral yang berlaku dalam masyarakat juga termasuk dalam tujuan ini.

Karakteristik pembelajaran IPS mencakup beberapa aspek utama yang membedakannya dari mata pelajaran lain. Pembelajaran IPS berfokus pada minat siswa, isu sosial, dan keterampilan berpikir kritis, serta pemeliharaan lingkungan. Kurikulum IPS dapat disusun secara terintegrasi, terkoordinasi, atau terpisah, dengan variasi pendekatan berdasarkan kewarganegaraan, fungsional, atau humanistik. Pembelajaran ini juga mengajarkan prinsip-prinsip demokrasi, dengan kelas berfungsi sebagai laboratorium demokrasi. Evaluasi mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta kemampuan demokrasi dan kewarganegaraan. Selain itu, pembelajaran IPS melibatkan kolaborasi dengan disiplin ilmu lain untuk menciptakan pemahaman holistik tentang kehidupan masyarakat. Tujuan utama pendidikan IPS adalah pemberdayaan intelektual, pengembangan kehidupan sosial, serta pembentukan sikap positif terhadap nilai dan norma dalam masyarakat.

2.3.5.2 Dimensi-Dimensi Pendidikan IPS

Pendidikan IPS memiliki empat dimensi utama yang dijelaskan oleh Sapriya dalam Musyarofah (2021), yaitu dimensi pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta dimensi tindakan. 1) Dimensi Pengetahuan. Pengetahuan dalam konteks IPS meliputi fakta, konsep, dan generalisasi. Fakta mencakup informasi konkret tentang peristiwa atau objek yang terjadi, seperti "Indonesia merdeka pada 17 Agustus 1945." Konsep mengacu pada kata atau frasa yang mengelompokkan fakta dan memberi makna terhadapnya, seperti konsep-konsep dalam sosiologi (misalnya perubahan sosial, norma, dan konflik sosial). Generalisasi adalah hubungan antara dua atau lebih konsep yang saling terkait. Dengan memahami fakta, konsep, dan generalisasi, siswa diharapkan dapat menghubungkan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. 2) Dimensi Keterampilan (*Skills*). Pendidikan IPS bertujuan untuk mengembangkan keterampilan yang penting bagi kehidupan sosial, seperti keterampilan berpikir, keterampilan meneliti, keterampilan partisipasi sosial, dan keterampilan berkomunikasi. Keterampilan-keterampilan ini penting untuk membantu siswa mempersiapkan diri dalam menghadapi tantangan kehidupan di masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, siswa dilatih untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah sosial dengan cara yang bijaksana dan efektif, serta untuk berkomunikasi dengan baik dalam berbagai situasi sosial. 4) Dimensi nilai dan sikap. Nilai mencakup prinsip atau keyakinan yang mendalam yang dianut oleh individu atau kelompok masyarakat, yang mempengaruhi cara berpikir dan bertindak. Menurut Kosasih dkk. (1996), nilai merupakan sesuatu yang dianggap berharga dalam berbagai aspek kehidupan, baik logika (benar-salah), estetika (baik-buruk), etika

(adil-tidak adil), maupun agama dan hukum. Sapriya dalam Musyarofah (2021) menekankan bahwa pembelajaran IPS harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan dan merefleksikan nilai-nilai yang mereka pegang, seperti nilai kemerdekaan, toleransi, kejujuran, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain. Nilai prosedural mengacu pada nilai yang diajarkan dalam proses pembelajaran oleh guru, yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku siswa di kelas dan dalam kehidupan mereka. 4) Dimensi tindakan (*Action*). Dimensi tindakan sosial memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan aplikatif. Melalui pembelajaran IPS, siswa dilibatkan dalam berbagai aktivitas yang mengarah pada pengambilan keputusan dan pemecahan masalah sosial secara konkret. Sapriya (2009) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran IPS, tindakan sosial ini bisa melibatkan aktivitas seperti demonstrasi masalah di kelas, berkomunikasi dengan anggota masyarakat, dan pengambilan keputusan dalam konteks sosial. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga diterapkan dalam konteks nyata yang mendorong mereka untuk menjadi warga negara yang aktif dan efektif dalam masyarakat demokratis.

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran IPS, keempat dimensi tersebut pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta tindakan harus dikembangkan secara seimbang. Setiap dimensi saling mendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh, yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga keterampilan sosial dan moral mereka. Selain itu, pembelajaran IPS yang berbasis pada masalah sosial dan

kehidupan sehari-hari akan membantu siswa mempersiapkan diri untuk menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat demokratis.

5) *Hypercontent*

Menurut Handayani dan Marisda (2020), secara sederhana, hypercontent dapat dipahami sebagai konsep yang menghubungkan materi satu dengan yang lainnya secara simultan dalam suatu program teknologi digital tertentu. Hypercontent mirip dengan hypertext, yang menghubungkan satu teks dengan teks lainnya. Bentuk nyata dari hypercontent adalah tautan dalam bentuk URL yang muncul di halaman website, yang akan mengarahkan ke halaman lain ketika diklik. Makna hypercontent berkaitan dengan pola membaca digital yang bersifat non-linear, yaitu sebagai linked (terhubung) dan virtual world (dunia maya). Modul ini memanfaatkan potensi tautan langsung dengan dunia serta menggunakan cloud computing melalui gdrive. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Rusijono (2020) menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan modul berbasis hypercontent. Sementara itu, penelitian oleh Nurfadhilah dan Utomo (2021) menjelaskan bahwa modul hypercontent dapat menjadi solusi alternatif bagi siswa yang belajar di rumah selama pandemi Covid-19.

Dari uaraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa hypercontent merupakan pembelajaran yang memiliki konsep materi yang saling berkaitan antara materi satu dan lainnya di dalam sebuah program digital. Di mana dengan menggunakan pembelajaran berbasis hypercontent dapat mempermudah proses pembelajaran dan membantu perkuliahan di saat adanya pandemi. Hal ini

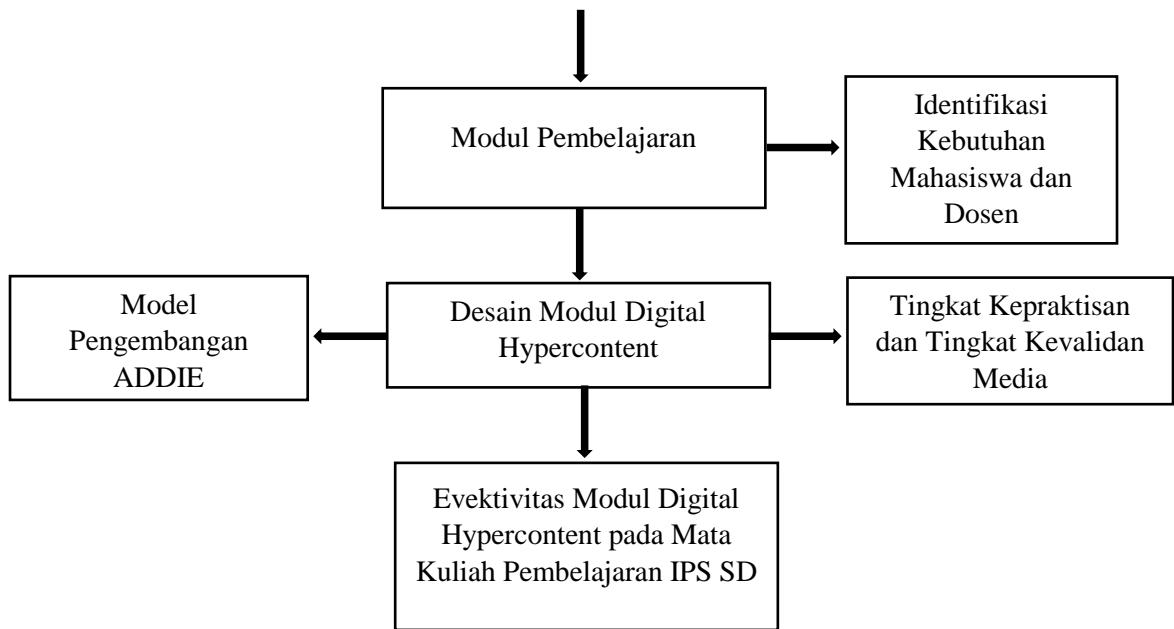
dikarenakan pembelajaran yang berlangsung bisa menggunakan media digital tanpa harus adanya pembelajaran tatap muka.

2.3 Kerangka Pemikiran

Memaksimalkan penggunaan perangkat pembelajaran berbasis digital yang mendorong peneliti melakukan penelitian ini. Perangkat pembelajaran yang digunakan dosesn dalam pembelajaran masih kurang menarik minat mahasiswa. Masih jarang dosen memasukan unsur-unsur (sintak/langkah-langkah) model atau strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil masalah apakah pengembangan model pembelajaran berbasis *hypercontent* pada mata kuliah pembelajaran IPS SD di program studi PGSD Universitas Tadulako. Dengan melihat teori-teori yang dikembangkan oleh para pakar. Maka perlu dikembangkan perangkat pembelajaran yang memuat pembelajaran berbasis *hypercontent* pada pembelajaran IPS SD. Kerangka konseptualnya dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

**Modul Digital Hypercontent
Pada Mata Kuliah
Pembelajaran IPS SD**



Gambar 3.1 Bagan Kerangka Konseptual Penelitian

2.4 Hipotesis

Hipotesis dapat dianggap sebagai upaya awal untuk memberikan jawaban atau solusi terhadap pertanyaan penelitian yang diajukan. Ini menunjukkan bahwa hipotesis bersifat sementara dan dapat berkembang seiring dengan jalannya proses penelitian. Pernyataan tersebut memberikan dasar bagi peneliti untuk merencanakan dan melaksanakan penelitian lebih lanjut guna menguji kebenaran atau ketidakbenaran hipotesis yang diajukan.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka peliti merumuskan hipotesis bahwa Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis *Hypercontent* pada Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD di Program Studi PGSD Universitas Tadulako efektif untuk digunakan mahasiswa PGSD di Universitas Tadulako

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini di Program Studi PGSD Universitas Tadulako (PGSD) di Kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah. Penelitian ini berlangsung selama satu semester yaitu dari bulan September sampai bulan Desember 2024. Dari tahap awal yaitu Observasi dan wawancara, analisis, desain, uji coba, sampai yang terakhir penyusunan laporan penelitian.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiono dalam Sumiati (2024), Research and Development (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Sejalan dengan pendapat Borg dan Gall (1983), Research and Development merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang dikembangkan oleh peneliti, sekaligus menguji kelayakan produk tersebut.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur yang mengacu pada model Rowntree, yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa. Model pengembangan ini berfokus pada produk. Model Rowntree terdiri dari tiga tahap,

yaitu perencanaan, persiapan penulisan, dan penulisan serta penyuntingan. Model ini sangat relevan dalam pengembangan pembelajaran IPS di tingkat SD. Secara prosedural, pengembangan bahan pembelajaran IPS SD dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Rowntree.

3.3.1 Planing (Perencanaan)

Perencanaan (Planning) dalam penelitian ini diambil dari tahap pertama pada model Rowntree dan beberapa kegiatan dalam tahap Desain pada model ADDIE. Tahap perencanaan ini bertujuan untuk memverifikasi hasil yang diinginkan dan memilih metode pengujian yang tepat. Prosedur yang dilakukan pada tahap perencanaan pengembangan produk ini meliputi:

1. Menyusun tujuan pembelajaran. Sebelum menyusun tujuan pembelajaran, peneliti perlu menganalisis tujuan pembelajaran pada modul yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tujuan analisis ini adalah agar peneliti memahami struktur pembelajaran yang akan diberikan.
2. Menyusun garis besar materi Penyusunan garis besar materi dilakukan untuk menyesuaikan dengan latar belakang penelitian, berdasarkan kajian pustaka yang menunjukkan bahwa konten yang akan dikembangkan dapat mengatasi kesenjangan yang ada. Garis besar materi ini mengacu pada penggunaan pembelajaran IPS SD berbasis hypercontent.
3. Memilih media. Peneliti memilih media yang relevan dan efektif untuk mentransformasikan pengetahuan dan keterampilan terkait penggunaan pembelajaran berbasis hypercontent.

4. Menyusun pembagian tugas sumber pembelajaran pembagian tugas dilakukan melalui pembelajaran hypercontent, dengan melibatkan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian dan pengembangan.
5. Mengembangkan strategi pengujian dan menyusun instrumen penelitian instrumen yang disusun meliputi instrumen untuk karakteristik mahasiswa dan dosen, instrumen pretest dan posttest, instrumen validasi, serta uji coba produk.

3.3.2 *Preparing & Writing (Persiapan dan Penulisan)*

Prosedur umum yang sudah dilakukan pada tahap ini ialah:

Prosedur umum yang dilakukan pada tahap ini meliputi langkah-langkah berikut:

1. Mengelompokkan ide dan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran
Setelah mengidentifikasi kesesuaian ide dan konsep konten dengan pembelajaran IPS SD, peneliti mengelompokkan konten tersebut mengikuti urutan tujuan pembelajaran yang telah disusun dalam tahap analisis instruksional. Rasionalisasi pengelompokan ini adalah bahwa substansi konten bersifat hierarkis, di mana mahasiswa mempelajari materi sesuai urutan tujuan pembelajaran, dimulai dari materi dasar yang lebih mudah, kemudian berlanjut ke materi dengan tingkat kesulitan dan kedalaman yang lebih tinggi yang memerlukan analisis lebih lanjut.

2. Menyusun dan mengembangkan draft awal

Konten yang sudah dikelompokkan sesuai kategori kemudian disusun dalam bentuk draft awal, dengan memasukkan gambar, video berbarcode, tabel, dan narasi yang relevan serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan

mahasiswa. Materi yang dikembangkan dalam model pembelajaran ini ditujukan untuk mahasiswa PGSD.

3. Mengembangkan instrumen pengujian

Instrumen pengujian validasi produk penelitian terdiri dari empat jenis, yaitu instrumen untuk validasi ahli, uji one-to-one, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Untuk uji one-to-one, digunakan tes tertulis berupa cloze test, yang menghilangkan beberapa bagian kalimat secara konsisten, mengikuti metode fixed-ratio yang dikembangkan oleh Taylor pada 1953. Dalam penelitian ini, teknik ini menghilangkan kata-kata dalam urutan tertentu tanpa membedakan jenis kata.

4. Melakukan Revisi, dalam hal ini revisi dilakukan setelah adanya telaah pakar (*Expert Judgement*)

- a. Pakar (*Expert Judgement*), terdiri dari tiga keahlian yang dianggap memiliki kapasitas sebagai pakar dibidang masing-masing. Tenaga pakar yang dibutuhkan untuk tahapan ini yaitu:
- b. Ahli dibidang desain pembelajaran yang dengan kepakarannya diharapkan bisa memberikan kritikan dan masukan tentang tata letak grafis sesuai serta melihat kesesuaian produk rancangan dengan karakteristik mahasiswa. Pakar desain dengan kepakaran di bidang Teknologi pembelajaran dan kurikulum.
- c. Ahli di bidang Tata Bahasa Indonesia, diharapkan dapat memberi masukan dan kritikan pada tata tulis dan penggunaan Bahasa Indonesia

dengan baik dan benar sesuai kaidah yang disepakati. Pakar di bidang Bahasa Indonesia dengan kepkaran di bidang Tata Bahasa Indonesia.

- d. Ahli di bidang materi dengan dua fokus, yakni bidang materi pembelajaran IPS SD.
- e. Revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator.

Penggunaan instrumen lainnya untuk mengumpulkan data yang disusun berdasarkan kaidah-kaidah penyusunan yang sudah berlaku secara umum di dalam prosedur penelitian pengembangan.

3.3.3 Tahapan Penulisan dan Penyuntingan

Tahapan penulisan dan penyuntingan dilakukan melalui uji coba satu-satu (*one-to-one trials*), uji coba kelompok kecil (*small group trials*), dan uji coba kelompok besar (*field group trials*). Sebelum di berikan model pembelajaran pada uji coba kelompok besar, mahasiswa diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan mahasiswa berkaitan dengan konten yang terdapat dalam bahan pembelajaran. Secara teknis bahan pembelajaran diberikan kepada mahasiswa pada pembelajaran IPS SD.

Uji coba *one-to-one learner* ini mulai menerapkan model pembelajaran IPS SD. Model pemelajaran IPS SD ini mulai menerapkan model pembelajaran IPS SD. Model pemelajaran IPS SD dengan bahan ajar *hypercontent*, merupakan modengan bahan ajar hypercontent, merupakan model pembelajaran mandiri yang terdiri dari tujuh langkah sintak. Sintak yang dimaksud adalah 1) baca; 2) simak; 3) kerjakan latihan; 4) perhatikan rangkuman; 5) jawab tes formatif; 6) cocokkan jawaban; dan 7) nilai hasilnya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan jenis data yang akan diperoleh serta penjelasan variabel yang diamati dalam penelitian ini, maka data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui:

- a. **Studi Pustaka;** Teknik studi pustaka digunakan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan analisis kurikulum, analisis mahasiswa, penelurusan kepustakaan.
- b. **Observasi/pengamatan;** Observasi dan pengamatan digunakan untuk memperoleh sejumlah data atau informasi.
- c. **Tes Hasil Belajar;** Tes hasil belajar dalam bentuk tes tertulis digunakan untuk menilai hasil belajar mahasiswa.
- d. **Kuesioner;** Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang berkaitan karakteristik siswa dan guru terkait dengan pembelajaran.
- e. **Wawancara;** Wawancara dilakukan sebagai pelengkap, di mana data yang dikumpulkan melalui tes hasil belajar, lembar pengamatan, dan kuesioner dianggap belum cukup maka dilakukan wawancara.

3.5 Metode Analisis

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah kualitatif deskriptif, yaitu mendeskripsikan semua aspek yang diamati, diukur dan dinilai berdasarkan data yang terkumpul melalui instrumen penelitian. Data akan ditampilkan dalam bentuk tabel, diagram dsb sesuai dengan jenis data yang

terkumpul. Perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata, standar deviasi, perhitungan presentase, dan uji signifikansi.

1. Analisis hasil data studi pustaka dan wawancara serta observasi dilakukan melalui analisis kualitatif melalui tiga tahap kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi menurut Miles & Huberman (1992:16).
2. Analisis terhadap informasi yang dikumpulkan dari kuesioner dilakukan melalui teknik presentase terhadap pilihan jawaban-jawaban mahasiswa dan dosen pada setiap komponen kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$K = \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Responden}} \times 100$$

3. Analisi data yang terkumpul dari instrumen validasi formatif
 - a. *One-to-one expert.* Data dari ahli media, ahli bahasa , ahli materi dan guru dianalisis dengan teknik *rating scale*. Pilihan skor pada setiap komponen penilaian dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah pertanyaan pada setiap komponen dan dibandingkan dengan kriteria penilaian.

Skor penilaian dan kriteria pada *rating scale* adalah sebagai berikut:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Skor dari setiap komponen pertanyaan kemudian dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah indikator pada setiap komponen pertanyaan. Hasilnya adalah rata-rata skor, yang kemudian di bandingkan dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

< 1,99	= Tidak Baik
1,01 – 2,00	= Kurang Baik
2,01 – 3,00	= Cukup Baik
3,01 – 4,00	= Baik
4,01 – 5,00	= Sangat Baik

- b. *One-to-one learner.* Hasil uji Cloze test dianalisis dengan menjumlahkan kata yang diisi benar oleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah standar kata yang benar Sitepu (2006: 133).

$$JS = \frac{\text{Jumlah kata yang dijawab benar}}{\text{Jumlah seluruh jawaban benar}} \times 100$$

Hasilnya dibandingkan deHasilnya dibandingkan dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Jumlah kata yang benar	Tingkat kesulitan
>50%	“Mudah” dalam arti pembaca mengerti isi bacaan.
>35% – 50%	“Agak sukar” dalam arti pembaca memerlukan bantuan untuk mengerti isi bacaan.
<35%	“Sangat sukar” dalam arti pembaca tidak bisa memahami isi bacaan Sitepu (2014).

Kesimpulan untuk analisis data ini jika pembaca berada pada kategori “mudah”, maka produk memiliki validitas konstruk.

- c. Analisis hasil test tertulis untuk small group menggunakan teknik persentase keberhasilan belajar dengan rumus:

$$K = \frac{\text{Jumlah Jawaban benar}}{\text{semua soal}} \times 100$$

Kriteria keberhasilan adalah merujuk pada kriteria ketuntasan:

>69% : Tuntas Individu

>74% : Tuntas Klasikal

4. Analisis tes hasil field group test adalah menguji efektifitas produk dengan membandingkan hasil tes belajar mahasiswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan pembelajaran, dengan menggunakan analisis t-test.

Dalam analisis ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS.

3.6 Definisi Operasional Variabel

1. Pembelajaran IPS SD

Pembelajaran IPS SD merupakan perpaduan antara ilmu sosial di dalam kehidupan manusia yang mencakup antropologi, ekonomi, geografis, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama dan psikologi. Dimna tujuan utamanya adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh.

2. *Hypercontent*

Pembelajaran berbasis *hypercontent* merupakan pembelajaran digital yang menggunakan media teknologi seperti gadget, wifi maupun jaringan internet. Di mana pembelajaran ini memiliki konsep materi yang saling berkaitan antara materi satu dan lainnya di dalam sebuah program digital. Di mana dengan

menggunakan pembelajaran berbasis hypercontent dapat mempermudah proses pembelajaran dan membantu perkuliahan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Dalam bab ini akan dibahas hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran berbasis hypercontent pada mata kuliah pembelajaran IPS SD di program studi PGSD Universitas Tadulako. Di mana model pembelajaran Hypercontent ini sebuah konten yang dapat menghasilkan sebuah konten yang baru di dalam pembelajaran dengan adanya koneksi. Model ini dapat diaplikasikan pada Handphone, laptop, Maupun computer dengan syarat adanya jaringan internet untuk dapat mengakses hypercontent ini. Pada penelitian pengembangan ini, materi yang diambil oleh peneliti yaitu mata kuliah pembelajaran IPS SD pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pengembangan model pembelajaran hypercontent ini memiliki tujuan yaitu agar dapat mempermudah mahasiswa di dalam belajar secara mandiri. Hal ini dikarenakan banyaknya tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa agar mempermudah dalam mengakses informasi yang saling berkaitan satu sama lain dengan menggunakan scan barcode. Penggunaan model pembelajaran hypercontent ini tidaklah sulit untuk diaplikasikan selama mahasiswa paham dalam penggunaannya.

Penelitian dan pengembangan pengembangan model pembelajaran berbasis hypercontent pada mata kuliah pembelajaran IPS SD akan menjelaskan Langkah-langkah yang akan dilakukan pada penelitian ini berdasarkan pada

model pengembangan Rowntree yaitu dengan adanya beberapa tahapan ialah *Planning, Preparing for Writing, Writing and re-writing*. Berikut ini pemaparan pada tahapan penelitian dan pengembangan model pembelajaran hypercontent dengan menggunakan model pengembangan Rowntree yaitu:

4.1.1 Tahap Perencanaan (*Planing*) Pengembangan Model Pembelajaran

4.1.1.1 Kompetensi Mahasiswa

Perencanaan pembelajaran adalah langkah awal yang penting dalam memastikan pembelajaran berjalan efektif dan tujuan yang diinginkan tercapai. Dalam konteks pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk mahasiswa PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar), materi yang dipilih sangat mempengaruhi cara mengajarkan dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan oleh calon guru. Materi fakta, konsep, dan generalisasi adalah fondasi dasar dalam memahami berbagai topik IPS, sehingga pemilihan materi ini memiliki alasan yang kuat dan relevansi yang tinggi dalam pengembangan kompetensi mahasiswa PGSD.

Tahapan perencanaan pengembangan model pembelajaran IPS untuk mahasiswa PGSD ini melibatkan serangkaian langkah sistematis yang dimulai dari analisis tujuan pembelajaran, pemilihan materi dan metode, hingga evaluasi dan refleksi. Dengan perencanaan yang matang, mahasiswa PGSD diharapkan dapat merancang dan mengimplementasikan pembelajaran IPS yang efektif, menyenangkan, dan relevan untuk siswa SD.

Perencanaan pengembangan model pembelajaran dalam mengajarkan materi Fakta, Konsep, dan Generalisasi kepada mahasiswa PGSD membutuhkan pendekatan yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dalam hal ini, dosen memfasilitasi mahasiswa untuk memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep ini dalam konteks pendidikan di tingkat SD. Berikut adalah tahapan perencanaan yang sistematis untuk pembelajaran tersebut:

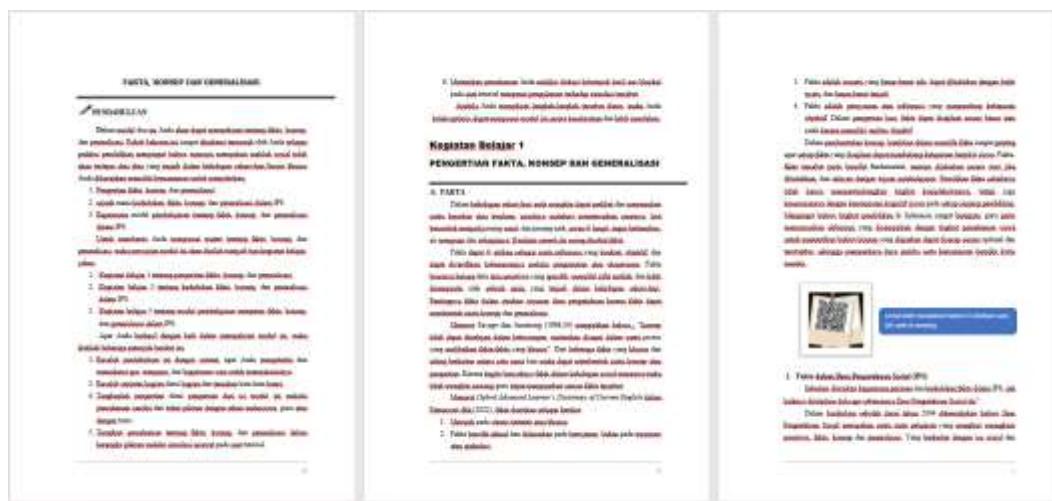
Menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Tujuan pembelajaran harus mencakup pemahaman materi oleh mahasiswa PGSD. 1) Menetapkan Kompetensi yang Diharapkan: Kompetensi yang diharapkan dari mahasiswa PGSD dalam pembelajaran ini meliputi pemahaman konsep fakta, konsep, dan generalisasi serta kemampuan untuk menerapkannya dalam pembelajaran IPS di SD. Mahasiswa dapat merancang pembelajaran yang mengintegrasikan fakta, konsep, dan generalisasi untuk siswa SD. 2) Menetapkan Tujuan Pembelajaran, tujuan pembelajaran harus terukur dan relevan dengan kurikulum yang berlaku.

Pemilihan materi pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, serta relevan dengan tingkat pemahaman mahasiswa PGSD. Sumber belajar yang dipilih harus mendukung pengajaran materi fakta, konsep, dan generalisasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa PGSD.

4.1.1.2 Bahan Pembelajaran

Pemilihan Materi Fakta, Konsep, dan Generalisasi berakar dari pentingnya memahami struktur pengetahuan dalam bidang sosial. Fakta merupakan informasi

yang dapat dibuktikan kebenarannya, yang memberikan dasar untuk memahami kejadian-kejadian tertentu dalam sejarah, geografi, atau aspek sosial lainnya. Konsep adalah ide yang lebih abstrak yang membantu mengorganisir fakta-fakta tersebut, memberikan konteks untuk pemahaman yang lebih dalam. Sementara itu, generalisasi mengarah pada kesimpulan atau pola umum yang bisa ditarik dari fakta dan konsep yang ada, yang penting untuk membantu siswa mengaitkan dan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dalam



konteks PGSD, mahasiswa tidak hanya perlu memahami ketiga elemen ini, tetapi juga mampu mengajarkannya dengan cara yang dapat diakses oleh siswa di tingkat dasar.

Gambar 4.1 Modul mahasiswa fakta, konsep dan generalisasi

Perencanaan pembelajaran ini dirancang dengan tujuan agar mahasiswa PGSD dapat memahami hubungan antara fakta, konsep, dan generalisasi serta menerapkannya dalam konteks pendidikan di sekolah dasar. Pemilihan materi ini juga didasarkan pada pentingnya mengembangkan pemikiran kritis dan analitis mahasiswa, di mana mereka dapat mengidentifikasi fakta dari berbagai sumber,

mengembangkan konsep-konsep yang relevan, dan menarik generalisasi yang dapat diterapkan dalam situasi sosial atau historis. Dalam pembelajaran IPS di tingkat SD, ketiga elemen ini memungkinkan siswa untuk memahami dunia sekitar mereka dengan cara yang terstruktur dan mudah dipahami.

Perencanaan pembelajaran, dosen akan memulai dengan mengenalkan fakta-fakta utama yang relevan dengan topik yang dibahas, misalnya fakta sejarah, sosial, atau geografi. Kemudian, mahasiswa akan diajak untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang mendasari fakta-fakta tersebut, seperti konsep kebangsaan dalam sejarah kemerdekaan atau konsep geografi dalam pemahaman peta. Terakhir, mahasiswa akan didorong untuk menarik generalisasi atau kesimpulan yang menghubungkan fakta dan konsep tersebut, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam perencanaan pembelajaran di SD. Dengan pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya memahami isi materi, tetapi juga belajar bagaimana mengajarkannya secara efektif kepada siswa.

Sebagai bagian dari peningkatan keterampilan mengajar, materi fakta, konsep, dan generalisasi dipilih karena ketiga elemen tersebut membangun dasar pemahaman yang komprehensif bagi mahasiswa PGSD yang nantinya akan mengajar IPS di SD. Keterampilan untuk membedakan fakta, konsep, dan generalisasi sangat penting dalam perancangan pembelajaran IPS, baik dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) maupun dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian, mahasiswa PGSD akan mampu membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih terstruktur dan

mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Perencanaan pembelajaran ini juga melibatkan pemilihan metode yang sesuai dengan materi dan karakteristik mahasiswa PGSD. Metode seperti ceramah, diskusi kelompok, studi kasus, dan penggunaan media pembelajaran visual akan digunakan untuk memperkenalkan materi dan memastikan bahwa mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang fakta, konsep, dan generalisasi dalam konteks pembelajaran IPS. Evaluasi pembelajaran akan dilakukan melalui kuis, tugas proyek, dan ujian yang mengukur pemahaman mahasiswa tentang ketiga elemen tersebut, serta kemampuan mereka dalam merancang pembelajaran berbasis fakta, konsep, dan generalisasi.

Secara keseluruhan, materi fakta, konsep, dan generalisasi dipilih karena memungkinkan mahasiswa PGSD untuk membangun dasar yang kuat dalam memahami dan mengajarkan IPS. Dengan menguasai ketiga elemen ini, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan yang lebih baik dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran IPS yang efektif dan relevan untuk siswa di sekolah dasar.

4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan (Preparing and Writing)

4.1.2.1 Konseptual Model Pembelajaran IPS

Pengembangan model pembelajaran berbasis IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada materi fakta, konsep, dan generalisasi bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang sistematis dan mendalam bagi mahasiswa PGSD. Model ini perlu didesain dengan memperhatikan berbagai elemen yang akan mendukung

pemahaman mahasiswa tentang bagaimana mengajarkan materi tersebut kepada siswa di tingkat SD. Berikut adalah uraian sistematis tahap pengembangan model pembelajaran berbasis IPS dengan materi fakta, konsep, dan generalisasi.

a. Kondisi Faktual

Tahap pertama dalam pengembangan model adalah melakukan analisis kondisi faktual di lapangan. Dalam konteks ini, kondisi faktual mengacu pada situasi dan kebutuhan mahasiswa PGSD dalam mempelajari materi IPS. Penelitian awal dilakukan untuk memahami tingkat pemahaman mahasiswa terhadap fakta, konsep, dan generalisasi, serta seberapa baik mahasiswa dapat menghubungkan ketiga elemen ini dalam pembelajaran IPS. Mengingat bahwa mahasiswa PGSD nantinya akan mengajar siswa SD, penting untuk menilai kesiapan mereka dalam memfasilitasi pemahaman tentang fakta-fakta sosial, konsep-konsep dasar yang mengorganisir pengetahuan sosial, dan generalisasi yang menyimpulkan pola-pola sosial. Kondisi faktual ini mencakup aspek pengetahuan awal mahasiswa, media yang tersedia, serta tantangan dalam pembelajaran IPS yang dihadapi mahasiswa dalam konteks pembelajaran di PGSD.

b. Konsep Pembelajaran IPS pada Materi Fakta, Konsep, dan Generasi

Pengembangan model ini berlandaskan pada pemahaman tentang konsep pembelajaran IPS yang mencakup materi fakta, konsep, dan generalisasi. Dalam IPS, fakta adalah informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya, konsep adalah ide atau kategori yang mengorganisasi fakta, dan generalisasi adalah kesimpulan atau pola yang ditarik dari fakta dan konsep tersebut. Pembelajaran IPS harus menciptakan kesadaran akan hubungan yang ada antara fakta, konsep, dan

generalisasi ini, dengan tujuan untuk mengembangkan pemikiran kritis mahasiswa dalam mengajarkan materi yang tidak hanya berbasis pada hafalan, tetapi juga pemahaman mendalam. Dalam pembelajaran ini, mahasiswa PGSD diajarkan bagaimana mengenali, mengorganisasi, dan menghubungkan fakta sosial, mengembangkan konsep-konsep yang relevan, serta menarik kesimpulan yang berguna dalam situasi sosial nyata.

c. Kompetensi Dasar Mahasiswa pada Kurikulum Merdeka

Penting untuk mendesain model pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar mahasiswa dalam Kurikulum Merdeka, yang memberi ruang untuk pengembangan kompetensi berbasis kemandirian, kreativitas, dan inovasi. Dalam Kurikulum Merdeka, mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi pengajaran yang berbasis pada pendekatan yang lebih fleksibel dan kontekstual, dengan menekankan pada kemampuan untuk mengorganisir fakta, memahami konsep, serta membuat generalisasi yang relevan dalam konteks pembelajaran IPS. Model pembelajaran yang dikembangkan harus menyelaraskan dengan kompetensi dasar yang mengarah pada pemahaman mahasiswa dalam mengajarkan materi secara praktis dan berbasis pada situasi nyata, sehingga mereka dapat membimbing siswa SD untuk berpikir kritis dan reflektif. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran ini harus memastikan bahwa mahasiswa PGSD dapat mengajarkan ketiga elemen penting dalam IPS secara terpadu dan aplikatif.

d. Konsep Belajar dan Pembelajaran

Salah satu dasar dalam pengembangan model adalah pemahaman tentang konsep belajar dan pembelajaran. Konsep belajar berfokus pada bagaimana mahasiswa memproses informasi, memperoleh pengetahuan baru, dan mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran, pada gilirannya, merupakan proses interaktif yang melibatkan mahasiswa dalam aktivitas aktif untuk memahami dan menerapkan fakta, konsep, dan generalisasi. Dalam pembelajaran berbasis IPS ini, mahasiswa PGSD tidak hanya diajarkan teori tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengalami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang diajarkan melalui praktik langsung, baik dalam bentuk diskusi, proyek, maupun simulasi yang relevan dengan kehidupan sosial. Pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang cara menghubungkan informasi sosial dan menggunakannya untuk menarik kesimpulan yang berguna.

e. Karakter Mahasiswa

Pengembangan model pembelajaran juga harus mempertimbangkan karakter mahasiswa PGSD yang beragam. Mahasiswa PGSD memiliki karakteristik yang berbeda, mulai dari gaya belajar yang lebih aktif, kreatif, dan partisipatif, hingga kebutuhan untuk lebih banyak praktik langsung. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dikembangkan perlu mengakomodasi diversitas dalam cara mahasiswa belajar, dengan memberikan peluang untuk belajar melalui berbagai metode seperti diskusi kelompok, tugas berbasis proyek, presentasi, dan refleksi individu. Karakter mahasiswa yang lebih cenderung pada kegiatan yang memadukan teori dengan praktik harus dipertimbangkan dalam desain

pembelajaran ini. Dengan model pembelajaran yang berbasis pada fakta, konsep, dan generalisasi, mahasiswa dapat lebih mudah memahami materi secara mendalam dan belajar cara menyampaikan materi tersebut dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar siswa SD.

f. Konsep Pengembangan

Tahap terakhir adalah memahami konsep pengembangan dalam model pembelajaran ini. Pengembangan pembelajaran berbasis IPS harus mengacu pada pembelajaran yang berkelanjutan dan responsif terhadap kebutuhan pendidikan yang terus berkembang. Pengembangan ini mencakup evaluasi berkala, pembaruan materi yang relevan, dan penerapan teknologi pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran IPS untuk mahasiswa PGSD, pengembangan model ini juga mencakup peningkatan kapasitas dosen dalam menggunakan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif. Dengan pendekatan yang berbasis pada fakta, konsep, dan generalisasi, dosen diharapkan dapat menyesuaikan model pembelajaran dengan perkembangan terbaru dalam teori pendidikan dan teknologi, serta mampu merancang kegiatan yang menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata.

4.1.2.2 Analisis Instruksional dalam Model Pembelajaran IPS

a. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dalam model pembelajaran IPS harus jelas dan terukur. Tujuan utama dari materi yang diajarkan adalah untuk membantu siswa memahami hubungan antara fakta, konsep, dan generalisasi dalam kajian sosial. Siswa diharapkan dapat mengidentifikasi dan membedakan antara fakta yang

bersifat objektif, konsep yang merupakan pengelompokan ide-ide yang terkait, serta generalisasi yang merupakan kesimpulan atau teori yang dapat ditarik berdasarkan fakta dan konsep tersebut. Dalam konteks ini, tujuan pembelajaran juga harus mencakup pengembangan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta keterampilan untuk mengorganisasi dan menyusun pengetahuan yang relevan dengan materi yang dipelajari.

b. Analisis Materi

Materi yang akan diajarkan dalam model pembelajaran ini meliputi fakta, konsep, dan generalisasi yang terkait dengan bidang kajian IPS. Fakta merupakan informasi konkret dan objektif yang dapat diverifikasi kebenarannya, seperti data sejarah atau fenomena sosial. Konsep adalah pengertian atau ide yang menggambarkan kategori atau klasifikasi dari fakta-fakta tersebut, misalnya konsep negara, pemerintahan, atau ekonomi. Generalisasi adalah kesimpulan atau teori yang ditarik dari penggabungan beberapa fakta dan konsep untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Dalam analisis materi ini, guru perlu memastikan bahwa materi yang dipilih sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

c. Analisis Media

Pemilihan media dalam pembelajaran IPS sangat penting untuk mendukung pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa gambar, peta, grafik, video, atau

teknologi digital lainnya yang membantu visualisasi fakta, konsep, dan generalisasi. Penggunaan media yang tepat akan mempermudah mahasiswa dalam menyerap informasi dan menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan pengalaman nyata. Media juga dapat digunakan untuk menyajikan data atau informasi yang lebih kompleks dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

d. Analisis Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dipilih harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis siswa terhadap fakta, konsep, dan generalisasi yang dipelajari. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model pembelajaran berbasis inquiry (penemuan), di mana siswa diberikan kesempatan untuk mencari dan mengeksplorasi informasi sendiri, baik melalui studi kasus, diskusi kelompok, atau riset mandiri. Pendekatan ini membantu siswa untuk aktif dalam proses belajar dan membuat hubungan yang lebih dalam antara materi yang dipelajari dan dunia nyata. Selain itu, strategi pembelajaran kooperatif juga efektif dalam mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi secara lebih komprehensif.

4.1.2.3 Fisikal Model Pembelajaran IPS SD Berbasis Hypercontent

Berdasarkan produk konseptual yang telah dikemukakan pada bagian sebelumnya maka secaraa procedural disusunlah bahan pembelajaran berbasis

modul pembelajaran IPS SD. Bahan pembelajaran disusun dalam bentuk modul pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja serta tidak dapat mengganggu proses belajar di dalam kelas. Modul pembelajaran didesain untuk dapat dipelajari oleh mahasiswa tanpa bantuan dosen. Modul memuat pendahuluan, kegiatan belajar, istilah dan pengertian, daftar Pustaka dan soal Latihan. Kegiatan belajar mahasiswa memuat komposisi sebagai berikut: Uraian materi, Latihan, rangkuman, tes formatif.

Tabel 4.1 Bahan Pembelajaran IPS SD

No	Materi	Sub Materi	Detail Isi
1.	Fakta, Konsep, dan Generalisasi	Fakta	1. Fakta dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) <ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) b. Fakta dalam IPS c. Peranan Fakta dalam IPS d. Jenis-jenis fakta dalam IPS e. Pentingnya Fakta dalam Menyusun kebijakan social.
		Konsep	1. Konsep dalam IPS <ul style="list-style-type: none"> a. Definisi dan jenis-jenis konsep b. Kedudukan konsep dalam IPS c. Proses generalisasi dalam IPS d. Karakteristik konsep dalam IPS e. Penerapan dalam memecahkan masalah social
		Generalisasi	1. Generalisasi dalam IPS <ul style="list-style-type: none"> a. Generalisasi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial b. Pentingnya generalisasi dalam pembentukan Ilmu Pengetahuan

Bagian awal modul dilengkapi dengan halaman cover, Kata Pengantar, Daftar isi, Pendahuluan. Bagian pendahuluan memuat sistematika buku dan petunjuk penggunaan modul. Tampilan fisik modul dalam dua dimensi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.2 Tampilan Bagian Awal Modul

1. Hasil Uji Telaah Pakar

Uji pakar Modul pembelajaran IPS SD melibatkan 3 pakar. Pakar yang dimaksudkan meliputi pakar Bahasa, pakar media dan pakar di bidang materi atau konten model.

a) Uji Telaah Bahasa

Telaah Bahasa dilakukan untuk menelusuri kesesuaian Bahasa yang digunakan dalam modul dengan kaidah bahasa yang benar. Pakar Bahasa yang terlibat dalam kegiatan ini adalah Dr. Sitti Harisah, M.Pd. Hasil telaah pakar Bahasa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Uji Pakar Bahasa

No	Komponen Penilaian	Jumlah	Nilai
----	--------------------	--------	-------

		Indikator	Jumlah	Rata-rata
1	Kaidah Bahasa	8	36	4,5
2	Struktur Kalimat	7	32	4,5
	Jumlah	15	68	4,5

Dari kolom di atas, penilaian dari ahli Bahasa dari komponen penilaian Kaidah Bahasa mendapatkan nilai rata-rata 4,5 dan struktur kalimat mendapatkan rata-rata 4,5. Maka keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,5. Skor penilaian 4,5 adalah Sangat Baik. Pada Kolom saran dan masukkan yang telah di periksa pakar diberikan catatan yakni:

- 1) Layak dari sisi Bahasa
- 2) Layak dari sisi struktur kalimat

Secara umum pakar Bahasa menuliskan catatan bahwa penggunaan Bahasa dalam modul ini “layak digunakan”.

b) Uji Telaah Media

Terdapat 5 Komponen utama yang ditelaah oleh pakar media pembelajaran. Komponen tersebut adalah Ilustrasi, Warna, Layout, Tipografi dan Kertas. Terdapat sub komponen dari 5 Komponen utama dengan rincian ilustrasi 3 sub komponen, warna 4 sub komponen, layout 4 sub komponen, tipografi 3 sub komponen, dan kertas meliputi 2 sub komponen. Pemeriksaan komponen media dilakukan oleh Dr. Zulnuraini, S.Pd., M.Pd, dan rekapitulasi pakar desain media disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Uji Pakar Media

No	Komponen Penilaian	Jumlah Indikator	Nilai	
			Jumlah	Rata-rata
1	Kejelasan Ilustrasi	8	33	4,1

2	Kemenarikan Ilustrasi	3	12	4,0
3	Fungsi Ilustrasi	4	16	4
4	Kemenarikan Warna	3	13	4,3
5	Ketepatan Proporsi Warna	3	12	4
6	Kejelasan Warna	3	14	4,6
7	Kekontrasan Warna	2	10	5
8	Ukuran Layout	3	13	4,3
9	Kemenarikan Layout	4	17	4,2
10	Konsistensi Layout	4	18	4,5
11	Kejelasan/kelengkapan Layout	3	13	4,3
12	Ukuran dan jenis huruf	5	22	4,4
13	Kejelasan Huruf	6	26	4,3
14	Kemenarikan Huruf	7	31	4,4
15	Jenis Kertas	4	18	4,5
16	Kualitas Kertas	2	8	4
Jumlah		64	276	4,3

Dari kolom di atas, penilaian dari ahli media dari komponen penilaian keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,3. Skor penilaian 4,3 adalah Sangat Baik. Pada kolom saran dan masukkan yang telah di periksa pakar diberikan catatan yakni, layak dari sisi media. Secara umum pakar media menuliskan catatan bahwa penggunaan media dalam modul ini “layak digunakan”.

c) Uji Telaah Materi

Pada uji telaah materi dilakukan oleh Dr. Arif Firmansyah, S.Pd., M.Pd dengan 3 Komponen utama. Hasil telaah pakar disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi Uji Pakar Materi

No	Komponen Penilaian	Jumlah Indikator	Nilai	
			Jumlah	Rata-rata
1	Kompetensi	2	9	4,5

2	CP-KU	2	8	4
3	CP-KK	2	9	4,5
4	CP-PP	3	13	4,5
5	Kebenaran konsep	11	49	4,4
6	Urutan konsep	4	18	4,5
7	Contoh-contoh	4	18	4,5
8	Evaluasi	9	40	4,4
9	Metode Pembelajaran	7	31	4,4
Jumlah		44	200	4,4

Dari kolom di atas, penilaian dari ahli materi dari komponen penilaian keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,4. Skor penilaian 4,4 adalah Sangat Baik. Pada kolom saran dan masukkan yang telah di periksa pakar diberikan catatan yakni, layak dari sisi materi. Secara umum pakar materi menuliskan catatan bahwa penggunaan materi dalam modul ini “layak digunakan”.

d. Uji Keterbacaan Mahasiswa

Pada uji telaah keterbacaan ini dilakukan oleh mahasiswa, dengan 1 Komponen utama yaitu kejelasan barcode pada modul hypercontent. Mahasiswa berjumlah 41 orang yang di kelompokan menjadi 10 kelompok. hasil telaah mahasiswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Uji Keterbacaan Mahasiswa

No	1	Rata-Rata
Komponen Penilaian	Kejelasan Barcode pada Modul Hypercontent	Rata-Rata
Jumlah Indikator	9	
Nilai	Kelompok 1	38
	Kelompok 2	37
	Kelompok 3	36
	Kelompok 4	36

	Kelompok 5	37	4,1
	Kelompok 6	35	3,8
	Kelompok 7	37	4,1
	Kelompok 8	40	4,4
	Kelompok 9	36	4
	Kelompok 10	37	4,1
	Jumlah	369	
	Rata-rata		4,08

Dari kolom di atas, penilaian dari mahasiswa pada komponen penilaian keseluruhan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 4,08. Skor penilaian 4,08 adalah Sangat Baik.

e. Uji Latihan Mahasiswa

Tes tertulis yang diberikan kepada mahasiswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap isi modul pembelajaran IPS dari sisi kontennya, di mana jika mahasiswa mampu menjawab dengan benar minimal 70% dari total pertanyaan yang diajukan, maka modul tersebut dianggap memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, yang mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan dalam modul dapat dipahami dengan baik oleh mahasiswa sebagai bagian dari evaluasi efektivitas penyampaian konten dalam pembelajaran tersebut. Dari uji hasil yang ada 2 orang mendapatkan nilai 60, 3 orang mendapat nilai 70, 5 orang yang mendapatkan nilai 75, 5 orang yang mendapatkan nilai 80, 10 orang yang mendapatkan nilai 85, 7 orang yang mendapatkan nilai 90, 4 orang yang mendapatkan nilai 95 dan 5 orang yang mendapatkan nilai 100. Maka dari pemaparan yang ada dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mampu menjawab dengan benar di atas 70% dari total pertanyaan, maka modul efektif untuk digunakan.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan sistematika hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian hasil penelitian, maka bagian pembahasan yang dimaksud untuk membahas dan mengkaji hasil temuan dalam penelitian menggunakan referensi yang relevan dan baik secara teori maupun hasil-hasil temuan pada penelitian sebelumnya.

4.2.1 Pengembangan Model Pembelajaran

4.2.1.1 Substansi bahan pembelajaran IPS SD di PGSD Universitas Tadulako

Penelitian dimulai dengan menjelaskan latar belakang pentingnya pembelajaran IPS di tingkat pendidikan dasar, khususnya pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Tadulako. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bentuk dan substansi bahan pembelajaran IPS yang digunakan di PGSD Universitas Tadulako, yang menjadi dasar dalam penyusunan materi pembelajaran yang tepat dan relevan dengan kebutuhan siswa SD.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian ini melibatkan observasi terhadap bahan ajar yang digunakan dalam mata kuliah IPS di PGSD Universitas Tadulako, wawancara dengan dosen pengampu, serta analisis terhadap dokumen kurikulum yang digunakan. Tujuan dari metodologi ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang bagaimana bahan pembelajaran IPS disusun dan diterapkan di lingkungan akademik tersebut.

Berbagai bentuk bahan pembelajaran IPS yang digunakan di PGSD Universitas Tadulako. Bahan pembelajaran ini mencakup modul, buku ajar, artikel, dan media pembelajaran lainnya. Arsyad (2019) menyatakan bahwa Media pembelajaran dan sumber belajar memiliki kesamaan di suatu sisi dan juga perbedaan di sisi lain. Persamaannya, Ketika media berfungsi sebagai sumber untuk membantu individu dalam proses pembelajaran. Penelitian menemukan bahwa bahan ajar dalam bentuk modul lebih banyak digunakan karena dianggap efektif dalam menyampaikan materi yang berfokus pada pengembangan kompetensi guru SD. Selain itu, penggunaan media interaktif juga terlihat dalam proses pembelajaran untuk mendukung pemahaman konsep-konsep IPS yang lebih kompleks.

Substansi bahan pembelajaran IPS di PGSD Universitas Tadulako difokuskan pada pengembangan pemahaman siswa mengenai konsep dasar dalam ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan budaya. Materi yang disusun juga mencakup pendekatan-pendekatan kontekstual yang relevan dengan kondisi sosial budaya di Indonesia, khususnya Sulawesi Tengah. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan pembelajaran lebih mengutamakan aspek aplikasi praktis dalam mengajar di sekolah dasar, serta memperkenalkan berbagai metode pengajaran yang dapat digunakan oleh calon guru.

Analisis mengenai sejauh mana bahan pembelajaran IPS di PGSD Universitas Tadulako sesuai dengan kurikulum yang berlaku, seperti Kurikulum Merdeka atau kurikulum nasional lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan sudah memperhatikan elemen-elemen penting dalam

kurikulum yang mengutamakan pembelajaran berbasis kompetensi dan pengembangan karakter. Meskipun demikian, ada beberapa area yang masih membutuhkan penyesuaian lebih lanjut, terutama dalam hal inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Temuan-temuan utama dari penelitian ini, yakni bahwa bahan pembelajaran IPS di PGSD Universitas Tadulako sudah mencakup bentuk yang beragam dan substansi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar. Namun, masih ada ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal pengembangan bahan ajar yang lebih inovatif dan terintegrasi dengan teknologi. Saran yang diajukan adalah agar pengembangan bahan ajar dilakukan secara lebih kolaboratif, melibatkan berbagai pihak, dan terus menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum serta kebutuhan siswa di sekolah dasar.

4.2.1.2 *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan, pengembangan pembelajaran IPS di PGSD Universitas Tadulako dimulai dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Bakar dkk (2014) tujuan berfungsi sebagai stimulator untuk memotifasi dan mengarahkan peserta didik menuju perilaku belajar yang diinginkan dan kemudian menempatkan upaya mereka untuk mempertahankan perilaku itu. Proses ini melibatkan analisis terhadap tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam mata kuliah IPS, dengan fokus pada pemahaman materi yang mencakup fakta, konsep, dan generalisasi dalam konteks ilmu sosial. Dalam tahap ini, dosen pengampu bersama tim pengembangan kurikulum merencanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk mendesain

materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diinginkan, serta menyesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan konteks sosial budaya setempat. Perencanaan ini juga mencakup penentuan metode pembelajaran yang efektif, seperti diskusi kelompok, studi kasus, dan penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa memahami hubungan antara fakta, konsep, dan generalisasi dalam IPS.

4.2.1.3 Preparing for Writing (Persiapan untuk Menulis)

Tahap persiapan untuk menulis melibatkan pengumpulan dan seleksi materi yang relevan untuk mendukung pembelajaran fakta, konsep, dan generalisasi. Pada tahap ini, dosen mempersiapkan bahan ajar yang berfokus pada konsep-konsep dasar dalam IPS, seperti sejarah, geografi, dan ekonomi, serta memilih fakta-fakta yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan untuk digunakan dalam materi pembelajaran. Selain itu, persiapan ini juga mencakup identifikasi contoh kasus atau fenomena sosial yang relevan yang dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan generalisasi yang berkaitan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Dalam tahap ini, dosen juga mempersiapkan panduan untuk pembelajaran berbasis penelitian dan analisis, sehingga mahasiswa dapat lebih mudah menghubungkan fakta dengan konsep-konsep yang lebih luas dan membangun generalisasi yang sesuai.

4.2.1.4 Writing and Writing (Menulis dan Penyusunan Materi Pembelajaran)

Tahap menulis dan penyusunan materi pembelajaran merupakan tahap eksekusi di mana dosen mulai menyusun bahan ajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Dalam hal ini, materi pembelajaran difokuskan pada penjelasan yang jelas dan sistematis mengenai fakta, konsep, dan generalisasi dalam IPS. Penulisan dimulai dengan penjelasan dasar mengenai apa itu fakta, bagaimana fakta dikumpulkan dan diverifikasi, serta bagaimana fakta tersebut membentuk dasar bagi pengembangan konsep. Selanjutnya, materi menjelaskan bagaimana konsep-konsep tertentu dapat digeneralisasi dalam konteks yang lebih luas, serta bagaimana hal ini diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dosen juga mencantumkan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari untuk memperjelas konsep-konsep abstrak, dengan harapan siswa dapat menghubungkannya dengan pengalaman mereka. Di akhir materi, dosen memberikan ringkasan dan latihan soal yang dirancang untuk menguji pemahaman mahasiswa tentang bagaimana membedakan fakta, menghubungkannya dengan konsep, dan menarik generalisasi yang relevan dengan konteks pendidikan dasar.

4.2.2 Kelayakan Model Pembelajaran IPS Berbasis Pembelajaran Hypercontent

Pembelajaran IPS berbasis hypercontent menjadi topik yang semakin relevan dalam dunia pendidikan, khususnya di era digital saat ini. Model pembelajaran ini memanfaatkan teknologi digital yang memungkinkan integrasi berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, dan video, dalam satu platform pembelajaran yang interaktif. Di PGSD Universitas Tadulako, implementasi model ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang lebih

menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Namun, untuk memastikan efektivitasnya, perlu dilakukan kajian kelayakan model ini dalam konteks pendidikan dasar, khususnya dalam mendukung proses pembelajaran IPS.

Salah satu aspek penting dalam menilai kelayakan model pembelajaran IPS berbasis hypercontent adalah kelayakan teknologinya. Dalam hal ini, PGSD Universitas Tadulako sudah memiliki fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung implementasi hypercontent, seperti ruang kelas yang dilengkapi dengan perangkat komputer, proyektor, dan koneksi internet yang stabil. Selain itu, mahasiswa PGSD yang menjadi calon guru SD juga sudah familiar dengan penggunaan perangkat digital, sehingga model pembelajaran berbasis hypercontent dapat diakses dengan mudah oleh mereka. Keberadaan platform pembelajaran digital seperti Learning Management System (LMS) juga mempermudah proses distribusi materi pembelajaran secara online.

Kelayakan model pembelajaran ini juga harus melihat dari sisi relevansi dan kualitas materi yang digunakan. Dalam konteks pembelajaran IPS, materi yang disajikan dalam format hypercontent perlu disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku, seperti Kurikulum Merdeka atau kurikulum nasional. Pembelajaran hypercontent memungkinkan integrasi berbagai jenis materi, termasuk teks, video, dan grafik, yang dapat memudahkan pemahaman konsep-konsep yang lebih abstrak dalam IPS. Oleh karena itu, materi yang digunakan harus dipilih dengan cermat untuk memastikan keterkaitan dengan fakta, konsep, dan generalisasi yang diajarkan di kelas. Selain itu, materi

tersebut harus dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa di tingkat SD.

Dari segi pedagogik, model pembelajaran berbasis hypercontent memiliki kelebihan dalam hal fleksibilitas dan interaktivitas. Pembelajaran IPS dengan menggunakan teknologi ini dapat membuat pembelajaran lebih dinamis dan berpusat pada peserta didik. Mahasiswa PGSD dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, baik melalui eksplorasi materi secara mandiri maupun melalui diskusi online. Pembelajaran berbasis hypercontent memungkinkan penerapan prinsip pembelajaran aktif, kolaboratif, dan kontekstual, di mana mahasiswa dapat berinteraksi dengan materi secara langsung dan belajar melalui pengalaman. Hal ini akan memperkaya pengalaman belajar dan dapat meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep dalam IPS.

Kelayakan sumber daya manusia menjadi faktor penentu dalam implementasi model pembelajaran berbasis hypercontent. Dosen di PGSD Universitas Tadulako perlu memiliki keterampilan dalam menggunakan dan mengelola teknologi pendidikan, terutama dalam menciptakan dan menyajikan konten pembelajaran yang berbasis digital. Selain itu, dosen juga harus mampu mengadaptasi teknik-teknik pengajaran yang efektif dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan kemampuan teknologi bagi dosen menjadi penting agar mereka dapat menyampaikan materi pembelajaran secara optimal.

Model pembelajaran IPS berbasis hypercontent juga harus mampu menyediakan mekanisme evaluasi yang efektif. Dalam pembelajaran berbasis

teknologi, evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti kuis online, tugas berbasis proyek, atau tes interaktif yang menilai pemahaman mahasiswa secara langsung. Selain itu, umpan balik yang cepat dan konstruktif sangat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa dapat terus memperbaiki pemahaman mereka. Platform pembelajaran digital seringkali dilengkapi dengan fitur untuk memberikan umpan balik otomatis, tetapi perlu juga ada ruang bagi interaksi langsung antara mahasiswa dan dosen untuk membahas hasil belajar secara mendalam.

Penerapan model pembelajaran berbasis hypercontent harus mempertimbangkan biaya yang dibutuhkan untuk pengembangan dan pemeliharaan materi pembelajaran digital, serta pelatihan dosen dan mahasiswa. Meskipun investasi awal untuk perangkat keras dan perangkat lunak dapat cukup besar, dalam jangka panjang, model ini dapat mengurangi biaya untuk bahan ajar cetak dan meningkatkan efisiensi pengelolaan materi pembelajaran. Penggunaan platform pembelajaran digital juga memungkinkan distribusi materi yang lebih luas tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan lebih fleksibel dan hemat biaya.

Secara keseluruhan, model pembelajaran IPS berbasis hypercontent di PGSD Universitas Tadulako memiliki kelayakan yang cukup baik, baik dari segi teknologi, materi, pedagogik, sumber daya manusia, evaluasi, maupun ekonomi. Model ini menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan membuatnya lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Namun, untuk mencapai keberhasilan yang maksimal,

perlu ada dukungan yang terus-menerus dalam hal pelatihan dosen, peningkatan kualitas materi, serta evaluasi yang berkelanjutan terhadap implementasi model ini di kelas.

4.2.2.1 Efektivitas Model Pembelajaran IPS Berbasis Hypercontent

Model pembelajaran IPS berbasis fakta, konsep, dan generalisasi yang menggunakan pembelajaran hypercontent menjadi pilihan yang semakin populer di PGSD Universitas Tadulako. Dengan pemanfaatan teknologi digital, model ini memungkinkan integrasi berbagai jenis media (seperti teks, gambar, audio, dan video) dalam satu platform pembelajaran yang interaktif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang materi IPS secara lebih mendalam, serta mengembangkan keterampilan mereka dalam mengaitkan fakta dengan konsep dan menarik generalisasi yang relevan. Pembelajaran ini perlu dievaluasi dari segi efektivitasnya, baik dalam aspek pencapaian tujuan pembelajaran maupun dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa.

Salah satu indikator utama efektivitas model pembelajaran ini adalah peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi IPS. Dalam model ini, fakta, konsep, dan generalisasi disajikan secara dinamis dan interaktif melalui berbagai media digital. Pembelajaran berbasis hypercontent memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan gambar, video, dan animasi sebagai bagian dari hypercontent dapat membantu mahasiswa untuk memahami hubungan antara fakta konkret dan konsep abstrak dalam IPS. Berdasarkan pengalaman di PGSD Universitas Tadulako, mahasiswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi,

terutama dalam mengaitkan berbagai fakta dengan teori dan konsep dalam ilmu sosial.

Efektivitas pembelajaran ini juga terlihat dari tingginya tingkat interaktivitas yang tercipta antara mahasiswa dan materi yang diajarkan. Dengan menggunakan teknologi, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran secara mandiri, berpartisipasi dalam diskusi online, serta melakukan eksplorasi lebih mendalam terhadap topik-topik yang diminati. Pembelajaran berbasis hypercontent memungkinkan mahasiswa untuk melakukan pembelajaran yang lebih aktif, seperti mengklik tautan, menonton video, dan mengikuti simulasi yang berkaitan dengan fakta dan konsep dalam IPS. Hal ini meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar, yang pada gilirannya berpengaruh positif terhadap pemahaman dan penerapan generalisasi dalam konteks IPS.

Keunggulan lain dari model ini adalah fleksibilitas yang ditawarkannya, baik dalam hal waktu maupun tempat. Dengan pembelajaran berbasis hypercontent, mahasiswa tidak terikat pada waktu dan tempat tertentu untuk mengakses materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, baik itu melalui laptop, tablet, atau smartphone. Di PGSD Universitas Tadulako, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran IPS kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran tidak lagi terbatas pada pertemuan tatap muka. Fleksibilitas ini turut mendukung efektivitas proses belajar mengajar, terutama dalam mendalami topik-topik yang membutuhkan waktu lebih banyak untuk dipahami.

Efektivitas model ini juga dapat diukur melalui kemampuan mahasiswa untuk menghubungkan fakta, mengembangkan konsep, dan menarik generalisasi yang relevan dengan topik yang diajarkan. Pembelajaran berbasis hypercontent memudahkan mahasiswa untuk melihat hubungan antara data konkret dan teori-teori abstrak, serta mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam situasi dunia nyata. Di PGSD Universitas Tadulako, mahasiswa lebih mampu menganalisis fenomena sosial dan menarik kesimpulan atau generalisasi yang lebih tepat berkat pengalaman belajar yang interaktif. Penggunaan berbagai sumber daya digital membantu mereka untuk mengonsepkan ide dengan lebih jelas, sehingga mempermudah penerapan prinsip-prinsip dalam IPS.

Model pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Dengan berbagai macam informasi yang tersedia dalam bentuk hypercontent, mahasiswa dituntut untuk mampu memilah dan memilih fakta yang relevan, menghubungkannya dengan konsep-konsep yang sudah dipelajari, dan menarik generalisasi yang tepat. Pembelajaran berbasis hypercontent memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berpikir kritis dan analitis mengenai hubungan antara fakta, konsep, dan generalisasi dalam IPS. Di PGSD Universitas Tadulako, hal ini terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa, yang esensial untuk menjadi guru yang mampu memfasilitasi pembelajaran yang mendalam di tingkat sekolah dasar.

Salah satu aspek penting dari efektivitas model ini adalah kemampuan untuk memberikan umpan balik yang cepat dan efektif. Dalam pembelajaran

berbasis hypercontent, mahasiswa dapat segera mengetahui hasil dari kegiatan belajar mereka, seperti setelah mengikuti kuis atau tes online. Umpan balik yang cepat membantu mahasiswa untuk mengetahui area yang perlu diperbaiki, serta memberikan kesempatan untuk memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Di PGSD Universitas Tadulako, umpan balik otomatis yang disediakan oleh platform pembelajaran digital memungkinkan mahasiswa untuk memperoleh penilaian instan terhadap kemajuan belajar mereka, yang mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan terarah.

Secara keseluruhan, model pembelajaran IPS berbasis fakta, konsep, dan generalisasi dengan menggunakan pembelajaran hypercontent terbukti efektif di PGSD Universitas Tadulako. Model ini meningkatkan pemahaman materi, memperkaya pengalaman belajar mahasiswa, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang sangat diperlukan untuk profesi guru. Fleksibilitas, interaktivitas, dan pemberian umpan balik yang cepat juga berkontribusi pada keberhasilan model ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Meskipun demikian, keberhasilan model ini sangat bergantung pada kesiapan dosen dalam mengelola teknologi serta kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan platform digital secara maksimal.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses dalam penelitian dan pengembangan dari tahap awal *planning* hingga tahapan akhir *writing and re-writing*, berfokus pada upaya dalam menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini. Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka akan dibahas kesimpulan sebagai berikut :

Prosedur pengembangan model pembelajaran berbasis *hypercontent* pada mahasiswa PGSD Universitas Tadulako mengikuti tahapan pengembangan Rowntree. Model Rowntree merupakan model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi suatu bahan ajar. Tahapan penelitian menggunakan Rowntree meliputi *Planning*, a) analisis kinerja, b) tujuan pembelajaran, c) jadwal pelaksanaan penelitian; *Preparing and Writing*, a) sistematika konten, b) penyusunan konten, c) media pendukung dan melakukan tes uji kelayakan bahan ajar; *writing and re-writing* menghasilkan data kelayakan model yang telah di teliti sekaligus melakukan evaluasi akhir.

Perangkat pembelajaran layak digunakan dengan hasil uji validasi pakar Bahasa 4,5 dengan kriteria Sangat Baik, uji validasi pakar Media 4,3 dengan kriteria Sangat Baik, uji validasi pakar Materi 4,4 dengan kriteria Sangat Baik, dan uji keterbacaan mahasiswa 4,08 dengan kriteria Sangat Baik. Mahasiswa mampu menjawab uji kemampuan dengan benar di atas 70% dari total pertanyaan,

maka modul efektif untuk digunakan. Secara keseluruhan hasil ini menunjukan bahwa model pembelajaran IPS SD berbasis *hypercontent* layak dan efektif digunakan pada mahasiswa program studi PGSD di Universitas Tadulako.

5.2 Saran

Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dilalui dan kesimpulan penelitian, maka peneliti merekomendasikan hal-hal berikut;

1. Bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Tadulako dari, penelitian ini yang mengusung model pengembangan berbasis hypercontent dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diharapkan dapat terus dilanjutkan hingga tahap pengujian penerapan dan penggunaannya di lingkungan akademik, guna mengukur efektivitas serta mengidentifikasi potensi dan tantangan yang dihadapi dalam implementasi model ini, sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran IPS yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah dasar yang berbasis pada teknologi dan metode pembelajaran yang adaptif serta memenuhi standar pedagogik yang berlaku.
2. Diperlukan dukungan penuh yang melibatkan sumber daya yang memadai, baik dari segi finansial, fasilitas, maupun kebijakan institusional, bagi peneliti, pengembang, dan dosen yang memiliki motivasi tinggi untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan modul ini sebagai bahan ajar, agar modul tersebut tidak hanya mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang adaptif dan inovatif, tetapi juga dapat diterapkan secara

efektif dalam berbagai konteks pendidikan, dengan mempertimbangkan perkembangan terkini dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan metodologi pengajaran, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan yang berkelanjutan dan relevansi modul tersebut dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilan mahasiswa serta peserta didik di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Borg, W., & Gall, M. (1983). *Educational Research*. London: Longman.
- Branch, R. M. (2009) *Instructional Design*. New Yor: Routledge.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (2009). *The Sistematic Design of Instruction*. Massachusett: Pearson Education Company.
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Gustafson, K.L., & Branch, R.M. (2002). *Survey of Instructional Development Models*. New York: Eric Clearinghouse om Information & Tecnology.
- Handayani, Y, & Marisda, DH. 2020. 'Model pembelajaran discovery learning berbasis hypercontent pada konsep suhu dan kalor', *Karst: Jurnal Pendidikan Fisika* ..., ejournals.umma.ac.id, <http://www.ejournals.umma.ac.id/index.php/karts/article/view/574>
- Herlina. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis *Hypercontent* pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 21(3). 1. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Hidayat, M. R., & Rusijono. (2020). Pengembangan modul Berbasis Hypercontent Materi Prinsip Dasar Pembuatan Animasi 2D dan 3D Kelas XI Multimedia di SMK Muhammadiyah 2 Taman. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10.
- Ibrahim, A., Asrul H., A, Madi, Baharuddin, Muhammad A. A., Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makkassar. Gunadarma Ilmu.
- Indonesia. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Joice, B., Weil, M., & Emily Calhoun (2009). *Models of Teaching Eight Edition*. Pearson: New York.
- Kosasih Djahiri, dkk. 1996. *Dasar dan konsep pendidikan moral*. Jakarta: Departemen P dan K Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Miles, M. B., & Huberman, M. A. (1992). *Analisis Data Kualitatif* (T. R. Rohidi, Ed). Jakarta: UI Press.

- Mohammad M. N., Mita S., Maimunah. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Hypercontent Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTs). Prosiding. Hasil Penelitian Dosen Universitas Ibn Khaldun Bogor. 171. <http://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/prosiding/inde>
- Rowntree, D. (1994). *Preparing Materials for Open, Distance and Flexible Learning*. London: Koan Page Limited.
- Musyarofah, Ahmad A, Suma N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Jember: Kimojo Press
- Nur. I.S., Elmanani. S., Izwita. D. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan *Hypercontent* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 6(3). 2635. : <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1740>
- Nurfadhilah, & Utomo, E. (2021). Hypercontent Book Virus, an Alternative for Learning at Higher Grades of Elementary School in the Middle of Covid-19 Pandemic. Proceedings os the 5 th Asian Education Symposium 2020 (AES 2020), 566.<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210715.021>.
- Nyayu Khodijah. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Prabhat K. Andleigh, & Thakrar, K. (1996) *Multimedia Systems Design*. New Jersey: Prentice Hall.
- Pribadi, B. A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran; Cet. I*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Purwanto, M. Ngalim. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rezania V., Afandi R. (2020) Buku Ajar Mata Kuliah Pengembangan Pembelajaran IPS SD. Sidoarjo: Umisada Press
- Richey, R. C., Klein, J. D., & W. Tracey, M. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice*. New York: Roufledge.
- Robbins, S.P., & Judge, T. A. (2013). *Organizational Behavior (15th ed)*. Boston: Pearson.
- Prawiradilaga, D.S., Widyaningrum, R, & Ariani, D. (2017). Modul, Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Hypercontent, Berpendekatan. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 5(2), 57-65. <https://www.learntechlib.org/p/209355/>
- Reigeluth, C..M. (1983). *Instructional Design Theories and Models: an Overview Their Current Status*. Hilsdale, New Jersey: syracuse University.

- Seel, B.B., & Richey, R.C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Bloomington: Association for Educational Communications and Technology.
- Setiawan M. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Palangka Raya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sitepu, B. P. (2014). *Penyusunan Buku Pelajaran*. Jakarta. Verbum Publishing.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Smith, P. L., & Ragan, T.J. (2005). *Instructional Design (Third Edit)*. Oklahoma: Wiley.
- Snalbecker, G. E. (1974). *Learning Theory; Instructional Theory and Psychoeducational Design*. New York: Mc Graw-Hill Book Company
- Sumiati, S, Hermina, D, & Salabi, A 2024, 'Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R & D) Pendidikan Agama Islam', *FIKRUNA*, <http://ejournal.stitibnurusyd-tgt.ac.id/index.php/FIK/article/view/134>
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wahidmurni. (2017). Metodologi Pembelajaran IPS. Ar Ruzz Media.
- Weil, M., & Joice B. (1978). *Social Models of Teaching; Expanding Your Teaching Repertoire*. New Jersey: Prentice Hall Inc, Englewood Cliffs.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TADULAKO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Soekarno Hatta Km. 9 Palu, Sulawesi Tengah, Kode Pos: 94119 Telp. (0451) 429743, 422611 Ext. 246-247-248-249-250
Email : fkip@untad.ac.id Laman: www.fkip.untad.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 086/UN28.1.2/PGSD/XII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

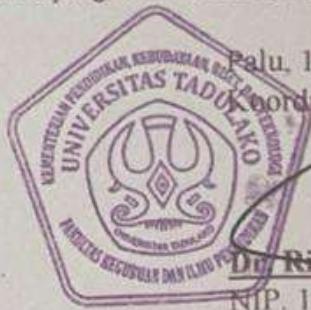
Nama : Dr. Rizal, S.Ag., M.Pd
NIP : 19780606 200801 1 019
Pangkat/Gol : Penata Tk. I/IIIa
Jabatan : Koordinator Prodi PGSD
Unit Kerja : FKIP Universitas Tadulako

Dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Avi Frianto Madokala
NIM : A32220004
Jurusan/Program Studi : Magister Pendidikan IPS

Menerangkan bahwa benar yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Tadulako pada tanggal 13 September s/d 14 Desember dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir Studi dengan judul **“Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Mata Kuliah Pembelajaran IPS SD di Program Studi PGSD Universitas Tadulako”**.

Demikian Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Palu, 17 Desember 2024
Koordinator Prodi PGSD,

Dr. Rizal, S.Ag. M.Pd
NIP. 19780606200801 1 019

MODUL PEMBELAJARAN IPS SD



Disusun oleh:

Avi Frianto Madokala



DAFTAR ISI**KATA PENGANTAR**

PENDAHULUAN	1
FAKTA, KONSEP DAN GENERALISASI	1
Fakta.....	2
Konsep	7
Generalisasi.....	13
RANGKUMAN	iii
DAFTAR PUSTAKA.....	iv

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga modul pembelajaran *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar* ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Modul ini dirancang khusus untuk mahasiswa calon guru Sekolah Dasar yang sedang mempelajari mata kuliah terkait pembelajaran IPS.

Modul ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang Fakta, Konsep, dan generalisasi dalam pembelajaran IPS di tingkat SD. Dengan pendekatan yang terstruktur, kami berharap modul ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif bagi mahasiswa dalam mengembangkan kompetensi profesional mereka sebagai calon pendidik.

Kami menyadari bahwa dalam penyusunan modul ini mungkin masih terdapat kekurangan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kami dengan senang hati menerima saran dan masukan yang konstruktif demi penyempurnaan modul ini di masa mendatang.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kontribusi, baik langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan modul ini. Semoga modul ini bermanfaat bagi mahasiswa calon guru dalam menjalankan perannya sebagai pendidik yang kompeten dan berdedikasi untuk masa depan bangsa.

FAKTA, KONSEP DAN GENERALISASI



PENDAHULUAN

Dalam modul dua ini Anda akan dapat mempelajari tentang fakta, konsep, dan generalisasi. Pokok bahasan ini sangat dipahami termasuk oleh Anda sebagai praktisi pendidikan mengingat bahwa manusia merupakan mahluk sosial tidak akan terlepas dari akta yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Secara khusus Anda diharapkan memiliki kemampuan untuk menjelaskan;

1. Pengertian fakta, konsep, dan generalisasi/
2. sejauh mana kedudukan, fakta, konsep, dan generalisasi dalam IPS
3. Bagaimana model pembelajaran tentang fakta, konsep, dan generalisasi dalam IPS.

Untuk membantu Anda menguasai materi tentang fakta, konsep, dan generalisasi, maka penyajian modul ini akan dipilah menjadi tiga kegiatan belajar, yakni;

1. Kegiatan belajar 1 tentang pengertian fakta, konsep, dan generalisasi
2. Kegiatan belajar 2 tentang kedudukan fakta, konsep, dan generalisasi dalam IPS.
3. Kegiatan belajar 3 tentang modul pembelajaran mengenai fakta, konsep, dan generalisasi dalam IPS.

Agar Anda berhasil dengan baik dalam mempelajari modul ini, maka ikutilah beberapa petunjuk berikut ini.

1. Bacalah pendahuluan ini dengan cermat, agar Anda mengetahui dan memahami apa, mengapa, dan bagaimana cara untuk mempelajarinya.
2. Bacalah sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci.
4. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan rekan mahasiswa, guru atau dengan tutor.

5. Terapkan pemahaman tentang fakta, konsep, dan generalisasi dalam kerangka pikiran melalui simulasi sejawat pada saat tutorial.
6. Mantapkan pemahaman Anda melalui diskusi kelompok kecil atau klasikal pada saat tutorial mengenai pengalaman terhadap simulasi tersebut.

Apabila Anda mengikuti langkah-langkah tersebut diatas, maka Anda boleh optimis dapat menguasai modul ini secara keseluruhan dan lebih mendalam.

Kegiatan Belajar 1

PENGERTIAN FAKTA, KONSEP DAN GENERALISASI

A. FAKTA

Dalam kehidupan sehari-hari anda mungkin dapat melihat dan menemukan suatu kejadian atau keadaan, misalnya matahari memancarkan sinarnya, laut berombak menjadi pasang surut, dan pasang naik, awan di langit, angin berhembus, air menguap dan sebagainya. Keadaan seperti itu sering disebut fakta.

Fakta dapat diartikan sebagai suatu informasi yang konkret, objektif, dan dapat diverifikasi kebenarannya melalui pengamatan atau eksperimen. Fakta biasanya berupa data atau peristiwa yang spesifik, memiliki sifat mutlak, dan tidak dipengaruhi oleh sebuah opini yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya fakta dalam struktur susunan ilmu pengetahuan karena fakta dapat membentuk suatu konsep dan generalisasi.

Menurut Savage dan Amstrong (1996:24) mengatakan bahwa : “konsep tidak dapat dipelajari dalam kekosongan, malainkan dicapai dalam suatu proses yang melibatkan fakta-fakta yang khusus”. Dari beberapa fakta yang khusus dan saling berkaitan antara satu sama lain maka dapat membentuk suatu konsep atau pengertian. Karena begitu banyaknya fakta dalam kehidupan sosial manusia maka tidak mungkin seorang guru dapat mengajarkan semua fakta tersebut.

Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English* dalam Fatmawati dkk (2022), fakta diartikan sebagai berikut:

1. Merujuk pada situasi tertentu atau khusus.
2. Fakta bersifat aktual dan didasarkan pada kenyataan, bukan pada imajinasi atau spekulasi.
3. Fakta adalah sesuatu yang benar-benar ada, dapat dibuktikan dengan bukti nyata, dan benar-benar terjadi.
4. Fakta adalah pernyataan atau informasi yang mengandung kebenaran objektif. Dalam pengertian luas, fakta dapat disajikan secara benar atau salah karena memiliki realitas objektif.

Dalam pembentukan konsep, ketelitian dalam memilih fakta sangat penting agar setiap fakta yang disajikan dapat mendukung ketajaman berpikir siswa. Fakta-fakta tersebut perlu bersifat fundamental, mampu dijelaskan secara rinci jika dibutuhkan, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan fakta sebaiknya tidak hanya mempertimbangkan tingkat kompleksitasnya, tetapi juga kesesuaiannya dengan kemampuan kognitif siswa pada setiap jenjang pendidikan. Mengingat bahwa tingkat pendidikan di Indonesia sangat beragam, guru perlu menyesuaikan informasi yang disampaikan dengan tingkat pemahaman siswa untuk memastikan bahwa konsep yang diajarkan dapat diserap secara optimal dan terstruktur, sehingga memperkaya daya analitis serta kemampuan berpikir kritis mereka.



Untuk lebih mendalami materi ini silahkan scan QR code di samping

1. Fakta dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sebelum diuraikan bagaimana peranan dan kedudukan fakta dalam IPS, ada baiknya dijelaskan dulu apa sebenarnya Ilmu Pengetahuan Sosial itu?

Dalam kurikulum sekolah dasar tahun 2004 dikemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji serangkaian peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi. Yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Sedangkan fungsinya adalah untuk pengetahuan nilai, sikap, dan Negara Indonesia. Bertolak dari pengertian IPS tersebut di atas ternyata fakta merupakan salah satu bahan kajian yang amat penting dalam IPS. Dalam kata lain bahwa fakta merupakan salah salah satu materi yang dikaji dalam IPS. Dengan fakta yang ada kita dapat menyimpulkan sesuatu atau beberapa peristiwa yang pernah terjadi.

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sebelum membahas lebih dalam mengenai peranan dan kedudukan fakta dalam IPS, penting untuk memahami apa yang dimaksud dengan Ilmu Pengetahuan Sosial itu sendiri. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai fenomena sosial dalam kehidupan manusia yang mencakup berbagai disiplin ilmu, seperti sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi, dan ilmu politik. IPS mengkaji peristiwa-peristiwa sosial yang terjadi di masyarakat dan berfokus pada isu-isu yang berkaitan dengan kewarganegaraan, seperti hak dan kewajiban warga negara, sistem pemerintahan, serta hubungan sosial antara individu dan kelompok di dalam masyarakat.

Menurut kurikulum sekolah dasar tahun 2004, IPS bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai fakta-fakta sosial, konsep-konsep sosial, serta nilai-nilai yang terkait dengan kewarganegaraan dan kehidupan berbangsa. Dalam hal ini, IPS tidak hanya sebatas sebagai mata pelajaran yang memberikan pengetahuan, tetapi juga berfungsi untuk membentuk

nilai dan sikap yang mencerminkan kehidupan berbangsa dan bernegara, khususnya untuk memperkuat identitas Bangsa Indonesia.

b. Fakta dalam IPS

Dalam konteks IPS, fakta merujuk pada kejadian atau peristiwa yang nyata dan dapat diamati di masyarakat. Fakta ini bisa berupa data, informasi, atau peristiwa yang terjadi di kehidupan sosial dan budaya yang dapat digunakan untuk mendalami dan menjelaskan fenomena sosial tertentu. Fakta adalah dasar yang digunakan untuk membangun konsep-konsep dan generalisasi dalam ilmu pengetahuan sosial. Oleh karena itu, fakta memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembentukan teori atau penjelasan mengenai kehidupan sosial manusia.

Sebagai contoh, dalam sejarah, fakta bisa berupa peristiwa-peristiwa penting seperti Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada 17 Agustus 1945. Dalam sosiologi, fakta bisa merujuk pada fenomena sosial tertentu, seperti tingkat kemiskinan di suatu wilayah atau perubahan dalam struktur keluarga. Fakta-fakta ini, yang dapat diperoleh melalui pengamatan, penelitian, dan studi literatur, adalah bahan utama yang digunakan oleh ilmuwan sosial untuk membuat analisis dan menarik kesimpulan tentang kondisi sosial yang ada.

Berikut adalah tiga tabel yang menjelaskan perbedaan antara fakta dan opini pada mata pelajaran IPS:

1. Perbedaan Berdasarkan Definisi

Aspek	Fakta	Opini
Definisi	Fakta adalah informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya secara objektif.	Opini adalah pendapat atau pandangan seseorang yang bersifat subjektif.
Contoh	"Indonesia merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945."	"Indonesia adalah negara yang indah."
Bukti	Dapat dibuktikan dengan data atau referensi yang sah.	Tidak dapat dibuktikan secara objektif; hanya berdasarkan

		pandangan pribadi.
--	--	--------------------

2. Perbedaan Berdasarkan Sifat

Aspek	Fakta	Opini
Sifat	Objektif, tidak tergantung pada pandangan individu.	Subjektif, dipengaruhi oleh pandangan dan perasaan individu.
Sumber	Berdasarkan data atau kejadian nyata yang dapat diverifikasi.	Berdasarkan interpretasi atau penilaian pribadi seseorang.
Contoh dalam IPS	"Sungai Amazonas adalah sungai terpanjang di dunia."	"Sungai Amazonas lebih penting daripada sungai lainnya."

3. Perbedaan Berdasarkan Fungsi dan Tujuan

Aspek	Fakta	Opini
Tujuan	Memberikan informasi yang benar dan dapat dipercaya.	Memberikan pandangan atau argumen berdasarkan penilaian pribadi.
Penggunaan	Digunakan untuk memberikan dasar yang kuat dalam analisis.	Digunakan untuk menyampaikan pandangan atau keyakinan.
Contoh dalam IPS	"Peta Indonesia menunjukkan 34 provinsi."	"Indonesia memiliki banyak provinsi yang sangat beragam."

c. Peranan Fakta dalam IPS

Fakta dalam IPS memainkan beberapa peran yang sangat krusial dalam memahami dan mengembangkan ilmu pengetahuan sosial. Peranan ini meliputi:

Fakta sebagai dasar analisis adalah bahan pokok dalam penelitian sosial yang digunakan untuk menganalisis peristiwa dan fenomena yang terjadi di

masyarakat. Dengan memahami fakta-fakta ini, ilmuwan sosial dapat menarik kesimpulan yang dapat menjelaskan hubungan antara berbagai elemen dalam masyarakat. Misalnya, fakta tentang ketimpangan pendidikan di daerah tertentu dapat digunakan untuk menganalisis penyebab kesenjangan sosial di wilayah tersebut.

Fakta dalam memvalidasi teori atau hipotesis berfungsi untuk menguji kebenaran atau keberlakuan teori yang dikembangkan dalam IPS. Sebagai contoh, jika sebuah teori sosial menyatakan bahwa peningkatan akses pendidikan dapat mengurangi tingkat kemiskinan, maka fakta di lapangan yang menunjukkan penurunan kemiskinan di daerah yang meningkatkan akses pendidikan dapat memperkuat teori tersebut.

Fakta dalam menghasilkan generalisasi yang diperoleh dari berbagai kejadian atau peristiwa sosial digunakan untuk menarik generalisasi yang lebih luas. Generalisasi ini adalah kesimpulan yang dapat diterapkan dalam situasi atau konteks lain yang serupa. Misalnya, melalui fakta-fakta sosial yang mengindikasikan bahwa masyarakat dengan tingkat pendidikan tinggi cenderung memiliki tingkat partisipasi politik yang lebih tinggi, kita dapat membuat generalisasi tentang hubungan antara pendidikan dan partisipasi politik.

Fakta sebagai alat pembelajaran juga berfungsi sebagai bahan utama dalam pembelajaran IPS. Siswa mempelajari fakta-fakta yang terjadi dalam sejarah, ekonomi, politik, atau budaya untuk memahami kondisi sosial yang ada dan belajar dari peristiwa-peristiwa tersebut. Pembelajaran ini akan membekali mereka dengan pengetahuan yang penting dalam menghadapi tantangan sosial di masa depan.

d. Jenis-Jenis Fakta dalam IPS

Fakta dalam IPS bisa dibedakan menjadi beberapa jenis, berdasarkan sumber atau bentuknya. Beberapa jenis fakta yang umum ditemui dalam IPS antara lain:

1. Fakta historis merupakan peristiwa atau kejadian yang terjadi di masa lalu dan memiliki pengaruh terhadap kondisi sosial atau politik saat ini. Contohnya adalah Revolusi Industri yang terjadi di Eropa pada abad ke-18, yang mengubah struktur ekonomi dan sosial masyarakat secara signifikan. Fakta historis seperti ini memberikan konteks penting untuk memahami perubahan sosial yang terjadi.
 2. Fakta sosial merupakan fakta yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat, seperti struktur keluarga, tingkat kemiskinan, kesetaraan gender, atau ketidaksetaraan rasial. Fakta sosial ini digunakan untuk menganalisis dinamika hubungan antara individu dan kelompok dalam masyarakat.
 3. Fakta ekonomi fakta ekonomi berkaitan dengan data atau kejadian yang berhubungan dengan produksi, konsumsi, perdagangan, pasar kerja, dan pendapatan. Misalnya, fakta tentang tingkat pengangguran di suatu negara atau pola konsumsi energi yang mengindikasikan kebiasaan ekonomi masyarakat.
 4. Fakta politik fakta politik merujuk pada kejadian yang berhubungan dengan struktur dan dinamika politik di suatu negara, seperti pemilu, kebijakan pemerintah, atau perubahan sistem pemerintahan. Fakta politik ini penting untuk memahami bagaimana kebijakan publik dan keputusan politik mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat.
 5. Fakta budaya fakta budaya mencakup peristiwa atau elemen budaya yang ada di masyarakat, seperti adat istiadat, tradisi, agama, dan bahasa. Budaya sangat mempengaruhi pola hidup, perilaku, dan interaksi antar individu atau kelompok dalam suatu masyarakat.
- e. Pentingnya Fakta dalam Menyusun Kebijakan Sosial

Fakta dalam IPS juga berperan penting dalam pembentukan kebijakan sosial. Setiap kebijakan yang dibuat oleh pemerintah atau lembaga sosial harus didasarkan pada fakta-fakta yang relevan agar kebijakan tersebut dapat efektif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Sebagai contoh, kebijakan pemberantasan kemiskinan yang diterapkan oleh pemerintah harus didasarkan pada fakta-fakta

yang menunjukkan tingkat kemiskinan, distribusi kekayaan, dan kondisi sosial-ekonomi masyarakat.

Selain itu, fakta juga menjadi dasar bagi perumusan program-program sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, seperti program penanggulangan bencana, pendidikan, dan perawatan kesehatan. Dengan adanya fakta-fakta yang mendalam, kebijakan dan program tersebut dapat dirancang lebih tepat sasaran dan lebih bermanfaat bagi masyarakat.

Fakta memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Fakta adalah bahan utama yang digunakan untuk memahami dan menganalisis berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Dengan fakta yang ada, ilmuwan sosial dapat mengembangkan teori, menarik kesimpulan, dan memberikan solusi atas berbagai masalah sosial. Fakta juga membantu siswa untuk memahami peristiwa sejarah, kondisi sosial-ekonomi, dan dinamika politik yang ada di dunia, sekaligus membekali mereka dengan pengetahuan untuk mengambil keputusan yang bijaksana dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, fakta tidak hanya berfungsi sebagai bahan kajian, tetapi juga sebagai dasar pembentukan pemahaman yang lebih luas tentang struktur sosial, ekonomi, politik, dan budaya masyarakat.

B. KONSEP

Konsep adalah suatu kesepakatan bersama untuk penamaan sesuatu dan merupakan alat intelektual yang membantu kegiatan berfikir dan memecahkan masalah. Apabila kita memperoleh informasi misalnya : ada sebuah benda yang terbuat dari kayu, memiliki empat buah kaki, ada bidang datar diatas kaki tersebut yang digunakan untuk menulis: makadengan kemampuan mental kita, informasi atau fakta tersebut kita sederhanakan dengan cara memberi nama atau label yaitu “meja tulis”.

Menurut S. Hamid Husain (1995) mengemukakan bahwa : “ konsep adalah pengabstraksi dari dsejumlah benda yang memiliki karakteristik yang

sama ”. setiap benda yang memiliki roda 4 buah tebuat dari besi dan kayu, memiliki mesin, berjalan di darat dan dipakai untuk angkutan penumpang dan barang, maka benda-benda yang memiliki karakteristik seperti itu dinamakan atau diabstraksikan sebagai “mobil”. Konsep dapat dikatakan sebagai gagasan yang ada melalui contoh-contoh.

2. Konsep dalam IPS

Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu dihadapkan kepada beberapa konsep, ada konsep yang bersifat konkret, seperti rumah, kapal, mobil, dan konsep yang bersifat abstrak seperti demokrasi, kesetiaan, kebudayaan dan lain-lain.

Kedudukan konsep dalam IPS merupakan bahan kajian utama untuk menelaah berbagai masalah sosial yang kita hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan berbagai ilmu sosial untuk memecahkan masalah sosial, maka pada akhirnya kita harus mengambil suatu kesimpulan atau keputusan bagaimana hasil penyelesaian masalah yang dihadapi. Untuk menarik suatu kesimpulan atau keputusan tertentu maka kita tidak akan terlepas dari proses generalisasi.

Konsep adalah ide atau gagasan yang bersifat abstrak dan menggeneralisasi sekumpulan fakta atau peristiwa. Konsep adalah dasar pemahaman yang memungkinkan seseorang mengelompokkan berbagai fakta ke dalam satu kategori yang bermakna. Bersifat abstrak dan tidak langsung terlihat. Karakteristik yang dimiliki konsep yaitu, merupakan pengelompokan atau kategori dari beberapa fakta, mewakili hubungan antar fakta yang serupa. Memurut Womac dalam Su'udiah (2017) berikut ini disajikan beberapa sifat konsep yaitu:

1. Konsep bersifat abstrak, yakni merupakan representasi mental mengenai objek, peristiwa, atau kegiatan. Misalnya, ketika mendengar kata "kelompok", kita dapat membayangkan apa yang dimaksud dengan kelompok tersebut.

2. Konsep adalah "kumpulan" objek-objek yang memiliki karakteristik atau sifat-sifat umum.
3. Konsep bersifat subjektif, di mana pemahaman seseorang mengenai konsep "kelompok", misalnya, bisa berbeda dengan pemahaman orang lain.
4. Konsep diperoleh melalui pengalaman belajar.
5. Konsep bukan hanya persoalan definisi kata, seperti yang terdapat dalam kamus, melainkan memiliki makna yang lebih luas.



Untuk memahami lebih lanjut terkait materi ini silahkan scan QR code berikut.

a. Definisi dan Jenis-Jenis Konsep

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering kali dihadapkan pada berbagai macam konsep. Konsep-konsep ini bisa bersifat konkret maupun abstrak. Konsep konkret merujuk pada objek yang dapat kita lihat dan sentuh secara fisik, seperti rumah, kapal, mobil, dan sebagainya. Sebaliknya, konsep abstrak tidak dapat dilihat atau diraba secara langsung, tetapi tetap memiliki makna yang jelas dan dapat dipahami dalam konteks tertentu. Contoh konsep abstrak dalam kehidupan sosial adalah demokrasi, kesetiaan, kebudayaan, keadilan, dan hak asasi manusia.

Dalam ilmu pengetahuan sosial (IPS), konsep-konsep ini memiliki kedudukan yang sangat penting. IPS mempelajari kehidupan manusia dalam konteks sosial, budaya, ekonomi, politik, dan sejarah, dan untuk menganalisis fenomena-fenomena tersebut, kita harus memahami konsep-konsep yang mendasarinya. Tanpa pemahaman yang jelas tentang konsep-konsep ini, kita akan

kesulitan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memberikan solusi terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi.

b. Kedudukan Konsep dalam IPS

Konsep dalam IPS berfungsi sebagai alat analisis untuk memahami berbagai fenomena sosial dan interaksi manusia. Dengan menggunakan konsep-konsep tersebut, kita dapat menganalisis isu-isu yang terjadi dalam masyarakat, seperti ketidaksetaraan sosial, perubahan sosial, kekuasaan, atau perubahan kebijakan publik. Konsep-konsep ini membantu kita untuk memahami hubungan antar elemen sosial yang berbeda dan untuk melihat pola-pola dalam perilaku manusia atau kelompok sosial.

Sebagai contoh, konsep demokrasi digunakan untuk menganalisis berbagai sistem pemerintahan yang ada di dunia. Dengan memahami konsep ini, kita dapat menilai sejauh mana suatu negara menerapkan prinsip-prinsip demokrasi seperti kebebasan berbicara, hak pilih, atau pemerintahan yang transparan. Konsep kebudayaan, di sisi lain, membantu kita memahami perbedaan-perbedaan budaya di berbagai masyarakat, bagaimana budaya terbentuk, dan bagaimana budaya memengaruhi kehidupan sosial individu dan kelompok.

Dalam IPS, penggunaan konsep-konsep ini juga terkait erat dengan proses pengambilan keputusan. Setiap analisis sosial yang dilakukan seringkali bertujuan untuk memberikan solusi atau keputusan terhadap masalah sosial tertentu. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai konsep-konsep dalam IPS menjadi sangat penting dalam rangka mengambil kesimpulan yang tepat dan relevan untuk memecahkan masalah sosial yang dihadapi.

c. Proses Generalisasi dalam IPS

Setelah memahami konsep-konsep dalam IPS, langkah selanjutnya adalah generalisasi. Generalisasi adalah proses menghubungkan beberapa fakta atau kejadian yang berbeda dan menarik kesimpulan yang lebih luas berdasarkan pola atau hubungan yang ditemukan di dalamnya. Dalam konteks IPS, generalisasi

sering digunakan untuk membangun teori atau hukum sosial yang lebih umum, yang dapat menjelaskan fenomena sosial yang berulang.

Sebagai contoh, setelah menganalisis beberapa kasus mengenai ketidaksetaraan ekonomi di berbagai negara, kita bisa menarik generalisasi bahwa ketidaksetaraan ekonomi dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti akses pendidikan, distribusi kekayaan, atau kebijakan pemerintah. Dengan generalisasi semacam ini, ilmuwan sosial dapat mengembangkan teori-teori yang lebih mendalam dan aplikatif untuk menjelaskan ketidaksetaraan ekonomi secara lebih luas.

Namun, perlu diingat bahwa generalisasi dalam IPS harus dilakukan dengan hati-hati. Masyarakat dan fenomena sosial sangat kompleks, dan berbagai faktor yang saling berinteraksi dapat mempengaruhi suatu kejadian atau fenomena sosial. Oleh karena itu, generalisasi dalam ilmu sosial sering kali harus disertai dengan analisis kontekstual yang memperhitungkan berbagai variabel yang relevan, seperti latar belakang budaya, sejarah, atau kondisi sosial-ekonomi.

d. Karakteristik Konsep dalam IPS

Konsep dalam IPS memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari konsep-konsep di bidang lain. Karakteristik utama dari konsep dalam IPS adalah:

1. Konsep abstrak dan tidak langsung terlihat dalam IPS sering kali tidak dapat diamati secara langsung. Misalnya, kita tidak dapat "melihat" atau "menyentuh" konsep kebudayaan atau demokrasi, tetapi kita dapat memahami dan mempelajarinya melalui perilaku dan interaksi manusia yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari.
2. Konsep pengelompokan fakta dalam IPS berfungsi untuk mengelompokkan berbagai fakta yang serupa ke dalam kategori yang lebih luas. Misalnya, konsep kesetaraan mengelompokkan fakta-fakta yang berkaitan dengan hak yang sama bagi semua individu, seperti hak untuk bekerja, hak untuk memilih, atau hak atas pendidikan.

3. Konsep mewakili hubungan antar fakta dalam IPS tidak hanya berdiri sendiri, tetapi juga menggambarkan hubungan antara berbagai fakta. Sebagai contoh, konsep kekuasaan dalam sosiologi mencakup berbagai hubungan antara individu dan kelompok dalam masyarakat yang saling mempengaruhi, misalnya hubungan antara pemerintah dan rakyat, atau antara kelas sosial yang berbeda.
4. Konsep dinamis dan tergantung pada konteks dalam IPS sering kali bersifat dinamis, artinya konsep tersebut dapat berubah atau berkembang seiring waktu, tergantung pada perubahan sosial, budaya, atau politik. Sebagai contoh, konsep hak asasi manusia mengalami perkembangan yang signifikan, seiring dengan perubahan dalam pemikiran global dan kesepakatan internasional yang baru, seperti Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia.

e. Penerapan Konsep dalam Memecahkan Masalah Sosial

Dalam praktik sehari-hari, IPS digunakan untuk memecahkan masalah sosial yang kompleks, seperti kemiskinan, ketidaksetaraan, konflik sosial, atau masalah lingkungan. Untuk itu, pemahaman tentang konsep-konsep sosial menjadi sangat penting. Ilmuwan sosial menggunakan konsep-konsep tersebut untuk merumuskan kebijakan atau solusi yang dapat membantu mengatasi masalah yang dihadapi masyarakat.

Sebagai contoh, dalam menghadapi masalah kemiskinan, para ahli ekonomi dan sosiologi dapat menggunakan konsep-konsep seperti distribusi kekayaan, akses terhadap pendidikan, atau peluang kerja untuk menganalisis akar penyebab kemiskinan dan mengembangkan solusi yang lebih efektif. Dengan pendekatan ini, pemahaman terhadap konsep-konsep dasar dalam IPS memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih terarah dan relevan dengan kondisi sosial yang ada.

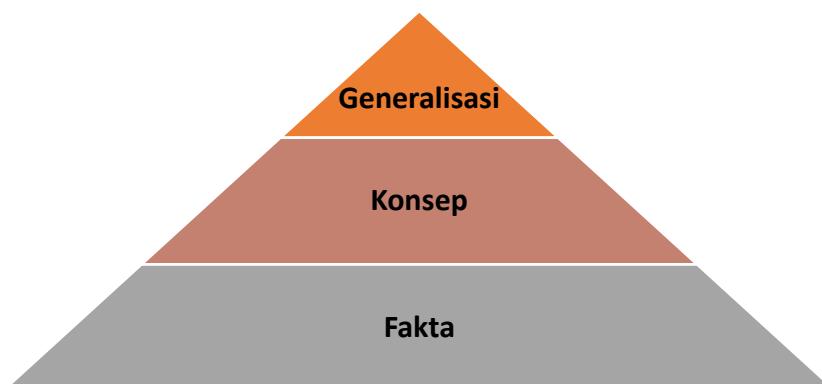
Konsep dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah alat yang penting untuk memahami dan menganalisis berbagai fenomena sosial dalam kehidupan masyarakat. Konsep-konsep ini membantu kita mengelompokkan fakta,

mengidentifikasi pola-pola sosial, dan membangun teori-teori yang dapat menjelaskan hubungan antar elemen sosial. Oleh karena itu, konsep-konsep dalam IPS tidak hanya memiliki fungsi teoritis, tetapi juga aplikatif dalam menyelesaikan berbagai masalah sosial.

Pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep tersebut, bersama dengan kemampuan untuk melakukan generalisasi dan analisis, sangat penting bagi ilmuwan sosial dalam menciptakan solusi untuk masalah sosial yang dihadapi oleh masyarakat. Dengan demikian, konsep-konsep dalam IPS tidak hanya memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang dinamika sosial, tetapi juga memberikan arah bagi tindakan yang dapat memperbaiki kondisi sosial masyarakat.

C. GENERALISASI

Generalisasi berasal dari kata “general” yang berarti umum atau menyeluruh. Oleh karena itu generalisasi merupakan pengambilan kesimpulan secara umum dari suatu gejala atau fakta yang ada. Generalisasi adalah pernyataan umum atau kesimpulan yang diambil dari berbagai fakta atau konsep yang memiliki kesamaan atau pola tertentu. Generalisasi membantu dalam menghubungkan pengalaman atau informasi yang terpisah-pisah menjadi kesimpulan yang lebih menyeluruh, yang kemudian dapat diterapkan pada situasi baru yang serupa.



Gambar 1.1 Keterkaitan antara fakta, konsep dan generalisasi

Generalisasi merupakan sejumlah konsep yang memiliki karakteristik dan makna. Generalisasi adalah pernyataan hubungan diantara konsep. Generalisasi mengungkapkan sejumlah besar informasi. Berikut ini penulis kutip sebuah generalisasi yang diambil dari pendapat savage dan amstrong (1996:26) sebagai berikut : “ ketika angka pengangguran di suatu Negara meningkat, maka kejahatan criminal pun meningkat pula ”.

Generalisasi memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari fakta dan konsep. Berikut adalah beberapa karakteristik utama generalisasi:

1. Bersifat Luas dan Umum: Generalisasi adalah pernyataan yang berlaku untuk kelompok besar objek, peristiwa, atau situasi.
2. Dibangun dari Pola atau Kecenderungan: Generalisasi muncul dari pola atau kecenderungan yang ditemukan di antara banyak fakta atau konsep.
3. Bersifat Prediktif: Generalisasi memungkinkan prediksi atau perkiraan mengenai situasi atau peristiwa yang belum terjadi berdasarkan pola yang sudah diamati.
4. Memungkinkan Penerapan pada Situasi Baru: Generalisasi yang valid dapat diterapkan pada situasi baru yang serupa dengan situasi asal dari mana generalisasi itu ditarik.
5. Rentan Terhadap Pengecualian: Generalisasi sering kali memiliki pengecualian, karena tidak semua situasi mengikuti pola yang sama.



Scan code disamping untuk memahami tentang materi yang sudah di pelajari melalui video

3. Generalisasi dalam IPS

Generalisasi berisi beberapa atau banyak konsep. Struktur ilmu pengetahuan terdiri dari fakta, konsep dan generalisasi. Dari kenyataan itu jelas bahwa Ilmu Pengetahuan tidak akan terbentuk secara teoritis apabila tidak didukung oleh generalisasi, maka sudah tentu materi ilmu pengetahuan sosial tidak terbentuk sesuai dengan struktur ilmu yang ada.

Materi yang Anda ajukan mengenai generalisasi dalam ilmu pengetahuan sosial mencakup pemahaman yang lebih luas tentang hubungan antara konsep-konsep, fakta, dan generalisasi dalam kerangka struktural ilmu pengetahuan. Untuk memperkaya pemahaman mengenai hal ini, mari kita bahas lebih lanjut beberapa konsep penting terkait dengan generalisasi dalam konteks ilmu pengetahuan sosial dan keterkaitannya dengan struktur ilmu pengetahuan.

a. Generalisasi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial

Generalisasi dalam ilmu pengetahuan sosial berfungsi untuk menciptakan teori-teori yang lebih luas, yang dapat menjelaskan pola-pola sosial yang muncul di masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial berfokus pada perilaku manusia dalam konteks sosial, sehingga generalisasi di dalamnya berperan penting untuk mengidentifikasi hubungan antar elemen sosial yang lebih besar.

Sebagai contoh, dalam ilmu sosiologi, terdapat generalisasi tentang bagaimana struktur sosial memengaruhi perilaku individu. Salah satu contoh konkret adalah teori fungsionalisme yang menyatakan bahwa setiap elemen dalam masyarakat (seperti keluarga, agama, atau pendidikan) memiliki fungsi tertentu yang berkontribusi pada stabilitas sosial. Generalisasi semacam ini membantu

menjelaskan bagaimana masyarakat berfungsi secara keseluruhan berdasarkan hubungan antara elemen-elemen tersebut.

Namun, penting untuk dicatat bahwa generalisasi dalam ilmu sosial harus dilandasi oleh data dan fakta yang valid. Tanpa dasar yang kuat, generalisasi bisa menjadi bias atau tidak akurat. Oleh karena itu, generalisasi dalam ilmu sosial lebih kompleks dibandingkan dengan ilmu alam karena melibatkan variabel manusia yang lebih sulit diprediksi dan sering kali dipengaruhi oleh konteks budaya, sejarah, dan sosial.

b. Pentingnya Generalisasi dalam Pembentukan Ilmu Pengetahuan

Ilmu pengetahuan, baik alam maupun sosial, tidak dapat berkembang tanpa adanya generalisasi yang tepat. Generalisasi memungkinkan peneliti dan ilmuwan untuk mengambil kesimpulan yang lebih luas dari data yang terbatas. Dalam ilmu pengetahuan sosial, generalisasi tidak hanya membantu menjelaskan fenomena sosial tertentu, tetapi juga memberikan dasar bagi pengembangan teori yang lebih kompleks.

Sebagai contoh, dalam ilmu ekonomi, teori-teori mengenai penawaran dan permintaan berangkat dari generalisasi berdasarkan data historis mengenai bagaimana harga barang dan jasa cenderung berfluktuasi tergantung pada faktor-faktor tertentu. Demikian juga, dalam psikologi sosial, penelitian mengenai perilaku individu dalam kelompok dapat menghasilkan generalisasi yang menggambarkan bagaimana individu bertindak di bawah tekanan sosial.

c. Hubungan antara Fakta, Konsep, dan Generalisasi

Untuk membentuk sebuah ilmu pengetahuan sosial yang sahih, fakta, konsep, dan generalisasi harus berinteraksi secara dinamis. Proses ini dapat dijelaskan melalui beberapa langkah berikut:

- 1) Pengumpulan fakta, ilmuwan sosial mengumpulkan data atau fakta melalui observasi, eksperimen, atau penelitian lapangan. Fakta ini adalah titik awal dari proses ilmiah.

- 2) Pengembangan konsep, fakta yang terkumpul kemudian dianalisis dan dikelompokkan ke dalam konsep-konsep yang relevan. Konsep ini memungkinkan kita untuk mengorganisasi fakta-fakta dan mencari hubungan antar elemen sosial.
- 3) Pembentukan generalisasi, berdasarkan fakta dan konsep yang ada, ilmuwan sosial membuat generalisasi yang dapat menjelaskan pola atau fenomena sosial secara lebih luas. Generalisasi ini kemudian diuji dan dikembangkan lebih lanjut melalui teori-teori yang dapat diterapkan pada situasi yang lebih umum.
- 4) Penyempurnaan ilmu pengetahuan, setelah generalisasi diuji dan diterapkan, ilmuwan sosial dapat menyempurnakan teori atau model untuk meningkatkan pemahaman tentang fenomena sosial yang sedang diteliti. Dengan cara ini, ilmu pengetahuan sosial berkembang dan semakin matang.

d. Tantangan dalam Pembentukan Ilmu Pengetahuan Sosial

Meskipun generalisasi sangat penting dalam ilmu pengetahuan sosial, ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh para ilmuwan sosial dalam membentuk generalisasi yang akurat. Salah satunya adalah kompleksitas manusia dan masyarakat. Manusia memiliki perilaku yang dipengaruhi oleh berbagai faktor internal (seperti emosi, motivasi, dan kepribadian) dan eksternal (seperti budaya, norma sosial, dan struktur sosial). Hal ini membuat generalisasi dalam ilmu sosial seringkali lebih fleksibel dan tidak sepenuhnya pasti dibandingkan dengan generalisasi dalam ilmu alam.

Selain itu, perbedaan konteks budaya dan waktu juga mempengaruhi validitas generalisasi. Sebuah teori atau generalisasi yang berlaku di satu tempat atau waktu mungkin tidak berlaku di tempat atau waktu yang lain. Oleh karena itu, ilmuwan sosial perlu berhati-hati dalam menggeneralisasi temuan mereka dan mempertimbangkan faktor kontekstual.

Generalisasi merupakan bagian integral dari struktur ilmu pengetahuan yang terdiri dari fakta, konsep, dan generalisasi. Dalam ilmu pengetahuan sosial,

generalisasi memainkan peran penting dalam membangun teori dan menjelaskan pola-pola sosial. Namun, pembentukan generalisasi harus didasarkan pada pengumpulan data yang valid dan relevan. Meskipun begitu, tantangan dalam ilmu sosial tetap ada, karena manusia dan masyarakat sangat kompleks dan dinamis. Sebagai hasilnya, ilmu pengetahuan sosial selalu berkembang dan membutuhkan pendekatan yang hati-hati dalam menggeneralisasi temuan dan teori. Dengan demikian, ilmu pengetahuan sosial, meskipun memiliki tantangan tersendiri, tetap akan berkembang dengan dukungan generalisasi yang tepat, yang memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kehidupan sosial manusia.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman anda mengenai materi di atas, silahkan anda mengerjakan soal latihan berikut ini.

1. kemukakanlah pengertian fakta, konsep dan generalisasi !
2. bagaimana perbedaan antar fakta, konsep dan generalisasi ?
3. coba anda rumuskan sebuah contoh generalisasi !



RANGKUMAN

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mengkaji fenomena sosial dalam masyarakat melalui berbagai disiplin ilmu, seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan politik. IPS mempelajari peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan kehidupan sosial, kewarganegaraan, dan budaya.
- Fakta dalam IPS merujuk pada kejadian atau peristiwa nyata yang dapat diamati, yang menjadi dasar untuk menganalisis fenomena sosial. Fakta ini digunakan untuk membangun teori atau penjelasan mengenai kondisi sosial yang ada, serta untuk memvalidasi hipotesis dan menghasilkan generalisasi.
- Konsep adalah alat intelektual yang membantu memahami dan mengelompokkan fakta-fakta sosial menjadi kategori yang bermakna. Konsep dapat bersifat konkret (seperti rumah atau mobil) atau abstrak (seperti demokrasi atau kesetiaan). Dalam IPS, konsep digunakan untuk menganalisis fenomena sosial dan hubungan antar elemen sosial, serta membantu dalam pengambilan keputusan sosial.
- Proses generalisasi dalam IPS melibatkan menarik kesimpulan yang lebih luas berdasarkan pola atau hubungan dari fakta yang ada. Penggunaan konsep dan generalisasi ini sangat penting untuk menganalisis masalah sosial dan menemukan solusi, seperti dalam kasus



Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman anda terkait materi fakta, konsep dan generalisasi Pendidikan IPS. Silahkan scan dan kerjakan soal yang ada terdapat di QR code ini

Daftar Pustaka

Fatmawati L, Dewi, K, P. (2022). Buku Ajar IPS Dasar Berorientasi pada Pendidikan Multikultural. Yogyakarta. K-Media.

Savage & Armstrong. 1996. *Effective Teaching in Elementary Social Studies*. America: Prentice-Hall, Inc.

Su'udiah F. (2017). Pendidikan IPS Kelas Awal. Sidoarjo. Umsida Pres.

<https://youtu.be/4QQNrvjDpTU?si=rIFap4SyRqtkLUvB>

https://youtu.be/-AA2xv57vdk?si=WUad9yqBEkX_mo3d

**Rencana Pembelajaran Semester
(RPS)**

Mata Kuliah : Pembelajaran IPS

Materi : Fakta, Konsep, dan Generalisasi

Program Studi : PGSD

Semester : 1

Dosen Pengampu: Dr Herlina S.Pd., M.Pd

Jumlah SKS : 2 SKS

Waktu :

Durasi : 2 x 50 menit (Pertemuan 1)

I. Deskripsi Materi

Pada pertemuan pertama ini, mahasiswa akan diperkenalkan dengan tiga konsep penting dalam ilmu pengetahuan, yaitu fakta, konsep, dan generalisasi. Pembelajaran difokuskan pada pengertian dasar, perbedaan, dan penerapan ketiga elemen ini dalam penelitian serta kehidupan sehari-hari.

II. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa diharapkan dapat:
2. Menjelaskan pengertian dan perbedaan antara fakta, konsep, dan generalisasi.
3. Mengidentifikasi contoh nyata dari fakta, konsep, dan generalisasi dalam berbagai disiplin ilmu.
4. Memahami bagaimana fakta, konsep, dan generalisasi saling berhubungan dalam membentuk pengetahuan.
5. Menerapkan pemahaman mengenai fakta, konsep, dan generalisasi dalam kehidupan sehari-hari dan dalam konteks penelitian.

III. Materi Pembelajaran

1. Fakta

- Pengertian: Fakta adalah informasi yang dapat dibuktikan kebenarannya melalui observasi langsung atau bukti empiris.
- Karakteristik: Faktual, objektif, tidak bisa diperdebatkan jika bukti mendukung.

2. Konsep

- Pengertian: Konsep adalah ide atau abstraksi yang digunakan untuk mengelompokkan objek atau fenomena berdasarkan kesamaan tertentu.
- Karakteristik: Konsep bersifat abstrak dan sering digunakan dalam teori.

3. Generalisasi

- Pengertian: Generalisasi adalah kesimpulan umum yang ditarik dari sejumlah fakta atau data yang ada, yang sering kali berlaku untuk banyak kasus serupa.
- Karakteristik: Berdasarkan pada sejumlah observasi atau fakta yang relevan, bisa bersifat sementara atau tetap.

IV. Langkah-Langkah Pembelajaran

Waktu	Kegiatan Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Metode Pembelajaran
10 menit	Pendahuluan dan Pengantar Materi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dosen menjelaskan tujuan pertemuan dan relevansi 	Ceramah, Diskusi

		<p>materi (fakta, konsep, dan generalisasi) dalam IPS.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan pentingnya memahami fakta, konsep, dan generalisasi dalam konteks pendidikan IPS. 	Interaktif
15 menit	Pengenalan Hypercontent	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dosen mengenalkan konsep Hypercontent, yaitu penggunaan multimedia (teks, gambar, video, dan link interaktif) untuk mendalami materi. ▪ Demonstrasi penggunaan Hypercontent pada topik ini. 	Presentasi Multimedia, Demonstrasri
20 menit	Penjelasan Fakta, Konsep, dan Generalisasi dalam IPS	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dosen menjelaskan pengertian fakta, konsep, dan generalisasi dalam konteks IPS. ▪ Menyajikan contoh konkret mengenai fakta, konsep, dan generalisasi dalam kehidupan sehari-hari. 	Ceramah, Diskusi
20 menit	Penggunaan Modul Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahasiswa diberikan modul pembelajaran yang berisi materi dan contoh kasus terkait fakta, konsep, dan generalisasi dalam IPS. ▪ Mahasiswa membaca dan menganalisis modul tersebut secara individu. 	Pembelajaran Mandiri, Modul
10 menit	Diskusi Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mahasiswa dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan contoh-contoh fakta, konsep, dan generalisasi dalam konteks IPS. ▪ Setiap kelompok diminta untuk mencari hubungan antar ketiga elemen tersebut. 	Diskusi Kelompok
10	Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Setiap kelompok 	Presentasi

menit	Kelompok dan Umpang Balik	mempresentasikan hasil diskusi mereka tentang fakta, konsep, dan generalisasi dalam konteks IPS. - Dosen memberikan umpan balik dan klarifikasi terhadap presentasi.	Kelompok, Umpang Balik
5 menit	Penutupan dan Refleksi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dosen menyimpulkan materi yang telah dibahas dalam pertemuan ini. ▪ Mahasiswa diminta untuk merefleksikan bagaimana pembelajaran ini bisa diterapkan dalam pengajaran IPS di kelas. 	Refleksi, Tanya Jawab

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah: Penjelasan tentang teori dan konsep dasar fakta, konsep, dan generalisasi.
- Diskusi Kelompok: Mahasiswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk memberikan contoh nyata dan menerapkan teori.
- Presentasi: Kelompok mahasiswa mempresentasikan hasil diskusi mereka kepada kelas.
- Refleksi: Kesimpulan dari materi dan refleksi pribadi mahasiswa mengenai penerapan fakta, konsep, dan generalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

VI. Alat dan Bahan Pembelajaran

- Alat: Papan tulis, spidol, laptop (untuk presentasi).
- Bahan: Buku teks, artikel ilmiah atau referensi lain yang relevan dengan topik.
- Handout: Rangkuman materi fakta, konsep, dan generalisasi.

VII. Penilaian

- Partisipasi Diskusi: 20%
- Presentasi Kelompok: 30%
- Refleksi Pribadi: 20%
- Ujian atau Tugas Pendukung (Opsional): 30%

INSTRUMENS EXPERT MEDIA (AHLI MEDIA)

Modul Pembelajaran Hypercontent pada mata Kuliah Pembelajaran IPS SD
untuk Mahasiswa PGSD Universitas Tadulako

PETUNJUK PENGISIAN /SARAN:

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan pada instrumen ini.
2. Lingkari pilihan di bawah ini sesuai dengan pilihan dan pendapat bapak /ibu mengenai modul.
3. Pendapat dan saran diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	

KEJELASAN ILUSTRASI

1	Ilustrasi pada sampul tidak blur	Jelas	5	4	3	2	1	Blur
2	Ilustrasi pada isi tidak blur	Jelas	5	4	3	2	1	Blur
3	Ilustrasi pada isi sesuai dengan fungsi ilustrasi	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
4	Ilustrasi sesuai dengan makna materi	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
5	Makna ilustrasi mudah dipahami	Mudah dipahami	5	4	3	2	1	Sulit dipahami
6	Ukuran gambar proporsional	Proporsional	5	4	3	2	1	Tidak proporsional
7	Ukuran kata dalam gambar proporsional	Proporsional	5	4	3	2	1	Tidak proporsional
8	Ukuran tabel proporsional	Proporsional	5	4	3	2	1	Tidak proporsional

KEMENARIKAN ILUSTRASI

9	Ilustrasi pada kulit memotivasi mahasiswa untuk membaca	Memotivasi	5	4	3	2	1	Tidak memotivasi
10	Ilustrasi pada isi memotivasi mahasiswa untuk membaca	Memotivasi	5	4	3	2	1	Tidak memotivasi
11	Ilustrasi pada isi memudahkan materi	Memudahkan	5	4	3	2	1	Menyulitkan

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
	untuk dibaca							

FUNGSI ILUSTRASI

12	Ilustrasi mengungkapkan konsep/objek	Mengungkapkan	5	4	3	2	1	Tidak mengungkapkan
13	Ilustrasi menyederhanakan objek	Menyerderhanakan	5	4	3	2	1	Tidak menyederhanakan
14	Ilustrasi menjelaskan konsep/objek	Menjelaskan	5	4	3	2	1	Tidak menjelaskan
15	Ilustrasi memudahkan pemahaman pembaca	Memudahkan	5	4	3	2	1	Menyulitkan

Kolom pendapat dan saran untuk ASPEK KEJELASAN ILUSTRASI, KEMENARIKAN ILUSTRASI DAN FUNGSI ILUSTRASI

layat dynakan

KEMENARIKAN WARNA

16	Warna pada sampul memotivasi pembaca untuk membaca	Memotivasi	5	4	3	2	1	Tidak memotivasi
17	Warna pada isi memotivasi pembaca untuk membaca	Memotivasi	5	4	3	2	1	Tidak memotivasi
18	Warna pada isi ● memudahkan materi untuk dibaca	Memudahkan	5	4	3	2	1	Menyulitkan

KETEPATAN PROPORSI WARNA

19	Ketepatan proporsi warna dalam satu halaman	Proposional	5	4	3	2	1	Tidak Proposional
20	Ketepatan proporsi warna dalam ilustrasi	Proporsional	5	4	3	2	1	Tidak proporsional
21	Ketepatan proporsi warna dalam teks	Proporsional	5	4	3	2	1	Tidak proporsional

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	

KEJELASAN WARNA

22	Warna pada sampul tidak blur	Jelas	5	4	3	2	1	Blur
23	Warna pada isi tidak blur	Jelas	5	4	3	2	1	Blur
24	Penyajian warna pada isi sesuai dengan fungsi	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai

KEKONTRASAN WARNA

25	Kekontrasan background dengan teks	Kontras	5	4	3	2	1	Tidak kontras
26	Background tidak mempengaruhi teks	Tidak mempengaruhi	5	4	3	2	1	Mempengaruhi

Kolom pendapat dan saran untuk ASPEK KEMENARIKAN WARNA, PROPORSI WARNA, KEJELASAN WARNA, KEKONTRASAN WARNA

Layak digunakan

UKURAN LAYOUT

27	Ukuran buku sesuai dengan isi	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
28	Ukuran buku memudahkan penggunaanya oleh mahasiswa	Memudahkan	5	4	3	2	1	Menyulitkan
29	Desain kulit mewakili isi buku	Mewakili	5	4	3	2	1	Tidak mewakili

KEMENARIKAN LAYOUT

30	Komposisi judul, nama pengarang dan penerbit pada kulit serasi	Serasi	5	4	3	2	1	Tidak serasi
----	--	--------	---	---	---	---	---	--------------

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
31	Penyajian tata letak pada sampul menarik untuk dibaca	Menarik	5	4	3	2	1	Tidak menarik
32	Apakah warna-warna pada buku menarik minat untuk membaca?	Menarik	5	4	3	2	1	Tidak menarik
33	Penyajian tata letak isi memudahkan untuk dibaca	Memudahkan	5	4	3	2	1	Menyulitkan

KONSISTENSI LAYOUT

34	Apakah letak isi konsisten dengan pola	Konsisten	5	4	3	2	1	Tidak konsisten
35	Apakah ukuran margin efisien	Efisien	5	4	3	2	1	Tidak efisien
36	Layout antara unit belajar dengan unit belajar lainnya konsisten	Konsisten	5	4	3	2	1	Tidak konsisten
37	Layout antara kegiatan belajar satu dengan kegiatan belajar lainnya konsisten	Konsisten	5	4	3	2	1	Tidak konsisten

KEJELASAN/KELENGKAPAN LAYOUT

38	Apakah anatomibagian setiap bagian buku lengkap	Lengkap	5	4	3	2	1	Tidak lengkap
39	Apakah perbedaan paragraph jelas	Jelas	5	4	3	2	1	Tidak jelas
40	Apakah teks dan ilustrasi berdekatan?	Berdekatkan	5	4	3	2	1	Berjauhan

Kolom pendapat dan saran untuk ASPEK UKURAN LAYOUT, KEMENARIKAN LAYOUT, KONSISTENSI LAYOUT, KEJELASAN/KELENGKAPAN LAYOUT

Layak digunakan

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	

TIPOGRAFI

UKURAN DAN JENIS HURUF

41	Ukuran huruf sesuai untuk mahasiswa	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
42	Jenis huruf sesuai untuk mahasiswa	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
43	Ukuran huruf pada sampul proporsional	Proporsional	5	4	3	2	1	Tidak proporsional
44	Ukuran sampul pada isi proporsional	Proporsional	5	4	3	2	1	Tidak proporsional
45	Variasi ukuran dan jenis huruf membantu pemahaman mahasiswa	Membantu	5	4	3	2	1	Tidak membantu

KEJELASAN HURUF

46	Jenis huruf pada sampul mudah dibaca	Mudah	5	4	3	2	1	Sulit
47	Jenis huruf pada isi mudah dibaca	Mudah	5	4	3	2	1	Sulit
48	Ketepatan penyajian huruf pada isi dengan tebal (bold)	Tepat	5	4	3	2	1	Tidak tepat
49	Ketepatan penyajian huruf pada isi dengan miring (<i>italic</i>)	Tepat	5	4	3	2	1	Tidak tepat
50	Ketepatan penyajian huruf pada isi dengan garis bawah (<u>underline</u>)	Tepat	5	4	3	2	1	Tidak tepat
51	Hirarki unsur tipografi pada halaman isi jelas	Jelas	5	4	3	2	1	Tidak jelas

KEMENARIKAN HURUF

52	Huruf memudahkan materi untuk dibaca	Memudahkan	5	4	3	2	1	Menyulitkan
----	--------------------------------------	------------	---	---	---	---	---	-------------

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
53	Huruf pada sampul menarik minat pembaca	Menarik	5	4	3	2	1	Tidak menarik
54	Huruf pada sampul memotivasi pembaca untuk membaca	Memotivasi	5	4	3	2	1	Tidak memotivasi
55	Huruf pada isi menarik untuk dibaca	Menarik	5	4	3	2	1	Tidak menarik
56	Huruf pada isi memotivasi pembaca untuk membaca	Memotivasi	5	4	3	2	1	Tidak memotivasi
57	Panjang baris pada teks tidak melelahkan pembaca	Tidak melelahkan	5	4	3	2	1	melelahkan
58	Spasi baris normal	Normal	5	4	3	2	1	Tidak normal

Kolom pendapat dan saran untuk TIPOGRAFI

Layak digunakan

KERTAS JENIS KERTAS

59	Jenis kertas pada isi sesuai	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
60	Ketebalan kertas pada sampul sesuai (cukup kuat)	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
61	Ketebalan kertas pada isi sesuai (tidak mudah sobek)	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
62	Warna kertas yang digunakan tidak silau	Tidak silau	5	4	3	2	1	Silau

KUALITAS KERTAS

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
64	Mutu kertas isi yang digunakan sama	Sama	5	4	3	2	1	Tidak sama
65	Mutu kertas yang digunakan sesuai	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai

Kolom pendapat dan saran untuk **KERTAS**

Layat digunakan

Palu,

2024

Validator Media



(Dr. Winuraini, SPd, M.Pd)

HASIL TELAAH MODUL PEMBELAJARAN IPS
BIDANG TELAAH: MEDIA

No	Indikator	Skor	%
KEJELASAN ILUSTRASI			
1	Ilustrasi pada sampul tidak blur	4	
2	Ilustrasi pada isi tidak blur	5	
3	Ilustrasi pada isi sesuai dengan fungsi ilustrasi	4	
4	Ilustrasi sesuai dengan makna materi	4	
5	Makna ilustrasi mudah dipahami	4	
6	Ukuran gambar proporsional	4	
7	Ukuran kata dalam gambar proporsional	5	
8	Ukuran tabel proporsional	3	
	Jumlah Sub 1	33	
	Rata-rata Sub 1	4,1	
KEMENARIKAN ILUSTRASI			
9	Ilustrasi pada kulit memotivasi mahasiswa untuk membaca	4	
10	Ilustrasi pada isi memotivasi mahasiswa untuk membaca	4	
11	Ilustrasi pada isi memudahkan materi untuk dibaca	4	
	Jumlah Sub 2	12	
	Rata-rata Sub 2	4	
FUNGSI ILUSTRASI			
12	Ilustrasi mengungkapkan konsep/objek	4	
13	Ilustrasi menyederhanakan objek	4	
14	Ilustrasi menjelaskan konsep/objek	4	
15	Ilustrasi memudahkan pemahaman pembaca	4	
	Jumlah Sub 3	16	

No	Indikator	Skor	%
	Rata-rata Sub 3	4	
KEMENARIKAN WARNA			
16	Warna pada sampul memotivasi pembaca untuk membaca	4	
17	Warna pada isi memotivasi pembaca untuk membaca	4	
18	Warna pada isi memudahkan materi untuk dibaca	5	
	Jumlah Sub 4	13	
	Rata-rata Sub 4	4,3	
KETEPATAN PROPORSI WARNA			
19	Ketepatan proporsi warna dalam satu halaman	4	
20	Ketepatan proporsi warna dalam ilustrasi	4	
21	Ketepatan proporsi warna dalam teks	4	
	Jumlah Sub 5	12	
	Rata-rata Sub 5	4	
KEJELASAN WARNA			
22	Warna pada sampul tidak blur	4	
23	Warna pada isi tidak blur	5	
24	Penyajian warna pada isi sesuai dengan fungsi	5	
	Jumlah Sub 6	14	
	Rata-rata Sub 6	4,6	
KEKONTRASAN WARNA			
25	Kekontrasan background dengan teks	5	
26	Background tidak mempengaruhi teks	5	
	Jumlah Sub 7	10	
	Rata-rata Sub 7	5	

No	Indikator	Skor	%
UKURAN LAYOUT			
27	Ukuran buku sesuai dengan isi	4	
28	Ukuran buku memudahkan penggunaannya oleh mahasiswa	5	
29	Desain kulit mewakili isi buku	4	
	Jumlah Sub 8	13	
	Rata-rata Sub 8	4,3	
KEMENARIKAN LAYOUT			
30	Komposisi judul, nama pengarang dan penerbit pada kulit serasi	4	
31	Penyajian tata letak pada sampul menarik untuk dibaca	4	
32	Apakah warna-warna pada buku menarik minat untuk membaca?	4	
33	Penyajian tata letak isi memudahkan untuk dibaca	5	
	Jumlah Sub 9	17	
	Rata-rata Sub 9	4,2	
KONSISTENSI LAYOUT			
34	Apakah letak isi konsisten dengan pola	4	
35	Apakah ukuran margin efisien	5	
36	Layout antara unit belajar dengan unit belajar lainnya konsisten	4	
37	Layout antara kegiatan belajar satu dengan kegiatan belajar lainnya konsisten	5	
	Jumlah Sub 10	18	
	Rata-rata Sub 10	4,5	
KEJELASAN/KELENGKAPAN LAYOUT			

No	Indikator	Skor	%
38	Apakah anatomi/bagian setiap bagian buku lengkap	4	
39	Apakah perbedaan paragraph jelas	5	
40	Apakah teks dan ilustrasi berdekatan?	4	
	Jumlah Sub 11	13	
	Rata-rata Sub 11	4,3	

TIPOGRAFI

UKURAN DAN JENIS HURUF

41	Ukuran huruf sesuai untuk mahasiswa	5	
42	Jenis huruf sesuai untuk mahasiswa	5	
43	Ukuran huruf pada sampul proporsional	4	
44	Ukuran sampul pada isi proporsional	4	
45	Variasi ukuran dan jenis huruf membantu pemahaman mahasiswa	4	
	Jumlah Sub 12	22	
	Rata-rata Sub 12	4,4	

KEJELASAN HURUF

46	Jenis huruf pada sampul mudah dibaca	4	
47	Jenis huruf pada isi mudah dibaca	5	
48	Ketepatan penyajian huruf pada isi dengan tebal (bold)	5	
49	Ketepatan penyajian huruf pada isi dengan miring (<i>italic</i>)	4	
50	Ketepatan penyajian huruf pada isi dengan garis bawah (<i>underline</i>)	4	
51	Hirarki unsur tipografi pada halaman isi jelas	4	
	Jumlah Sub 13	26	
	Rata-rata Sub 13	4,3	

No	Indikator	Skor	%
KEMENARIKAN HURUF			
52	Huruf memudahkan materi untuk dibaca	4	
53	Huruf pada sampul menarik minat pembaca	4	
54	Huruf pada sampul memotivasi pembaca untuk membaca	4	
55	Huruf pada isi menarik untuk dibaca	4	
56	Huruf pada isi memotivasi pembaca untuk membaca	5	
57	Panjang baris pada teks tidak melelahkan pembaca	5	
58	Spasi baris normal	5	
	Jumlah Sub 14	31	
	Rata-rata Sub 14	4,4	
KERTAS			
JENIS KERTAS			
59	Jenis kertas pada isi sesuai	4	
60	Ketebalan kertas pada sampul sesuai (cukup kuat)	4	
61	Ketebalan kertas pada isi sesuai (tidak mudah sobek)	5	
62	Warna kertas yang digunakan tidak silau	5	
	Jumlah Sub 15	18	
	Rata-rata Sub 15	4,5	
KUALITAS KERTAS			
64	Mutu kertas isi yang digunakan sama	4	
65	Mutu kertas yang digunakan sesuai	4	
	Jumlah Sub 16	8	
	Rata-rata Sub 16	4	
	Jumlah Total	276	
	Rata-rata Total	4,3	

INSTRUMEN AHLI BAHASA (LANGUAGE EXPERT)

Modul Pembelajaran Hypercontent pada mata Kuliah

Pembelajaran IPS SD

untuk Mahasiswa PGSD Universitas Tadulako

PETUNJUK PENGISIAN /SARAN:

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan pada instrumen ini.
2. Lingkari pilihan di bawah ini sesuai dengan pilihan dan pendapat bapak /ibu mengenai modul.
3. Pendapat dan saran diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang telah disediakan.

No	Pernyataan		Pilih Jawaban						
			5	4	3	2	1		
KAIDAH									
1	Kemudahan bahasa untuk dipahami	Mudah	5	4	3	2	1	Sulit	
2	Ketepatan penggunaan Ejaan yang Disempurnakan (EYD)	Tepat	5	4	3	2	1	Tidak Tepat	
3	Ketepatan penggunaan makna tersirat	Tepat	5	4	3	2	1	Tidak Tepat	
4	Ketepatan penggunaan makna tersurat	Tepat	5	4	3	2	1	Tidak Tepat	
5	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan mahasiswa	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai	
6	Kesesuaian alur pemikiran yang logis	Runtut	5	4	3	2	1	Acak	
7	Penggunaan gaya	Komunikatif	5	4	3	2	1	Tidak	

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
	bahasa yang komunikatif							Komunikatif
8	Bahasa yang digunakan bersifat dialogis dan interaktif	Dialogis	5	4	3	2	1	Monologis

Kolom saran dan masukan untuk KOMPONEN BAHASA:

Layak dari Sisi Bahasa.

STRUKTUR KALIMAT

9	Kemudahan dalam memahami makna kalimat	Mudah	5	4	3	2	1	Sulit
10	Kesesuaian struktur kalimat dengan SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan)	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
11	Kejelasan penggunaan tanda baca	Jelas	5	4	3	2	1	Tidak Jelas
12	Keterkaitan antar kalimat	Relevan	5	4	3	2	1	Tidak Relevan
13	Konsistensi penggunaan kata dalam modul	Konsisten	5	4	3	2	1	Tidak Konsisten
14	Konsistensi	Konsisten	5	4	3	2	1	Tidak

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
	penggunaan istilah dalam modul							Konsisten
15	Konsistensi kalimat dalam modul	Konsisten	5	4	3	2	1	Tidak Konsisten

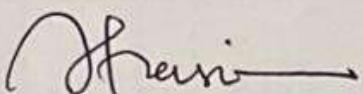
Kolom pendapat dan saran untuk komponen **STRUKTUR KALIMAT**:

Layak dari Aspek Struktur Kalimat

Kolom pendapat dan saran secara KESELURUHAN

Secara keseluruhan Layak.

Palu, 2024
Validator,


(Dr. Sitti Hinsal, M.Pd.)

DATA HASIL TELAAH MODUL PEMBELAJARAN IPS
BIDANG TELAAH: DESAIN BAHASA

No	Indikator	Skor	%
KAIDAH			
1	Kemudahan bahasa untuk dipahami	5	
2	Ketepatan penggunaan Ejaan yang Disempurnakan (EYD)	4	
3	Ketepatan penggunaan makna tersirat	4	
4	Ketepatan penggunaan makna tersurat	5	
5	Kesesuaian bahasa dengan perkembangan mahasiswa	5	
6	Kesesuaian alur pemikiran yang logis	5	
7	Penggunaan gaya bahasa yang komunikatif	4	
8	Bahasa yang digunakan bersifat dialogis dan interaktif	4	
	Jumlah Sub 1	36	
	Rata-rata Sub 1	4,5	
STRUKTUR KALIMAT			
9	Kemudahan dalam memahami makna kalimat	5	
10	Kesesuaian struktur kalimat dengan SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan)	5	
11	Kejelasan penggunaan tanda baca	4	
12	Keterkaitan antar kalimat	5	
13	Konsistensi penggunaan kata dalam modul	4	
14	Konsistensi penggunaan istilah dalam modul	4	
15	Konsistensi kalimat dalam modul	5	

No	Indikator	Skor	%
	Jumlah Sub 2	32	
	Rata-Rata Sub 2	4,5	
	Jumlah Total		
	Rata-Rata Total		

INSTRUMEN AHLI MATERI (CONTENT EXPERT)
Modul Pembelajaran Hypercontent pada mata Kuliah
Pembelajaran IPS SD
untuk Mahasiswa PGSD Universitas Tadulako

PETUNJUK PENGISIAN/ SARAN:

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan pada instrumen ini.
2. Lingkari pilihan di bawah ini sesuai dengan pilihan dan pendapat bapak /ibu mengenai modul.
3. Pendapat dan saran diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang telah disediakan

No	Pernyataan	Pilih Jawaban					
		5	4	3	2	1	

KESESUAIAN DENGAN KURIKULUM

KOMPETENSI

1	Isi bahan materi sesuai dengan kompetensi mahasiswa	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
2	Materi dalam modul telah sesuai dengan semua kompetensi yang dipilih	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai

CP-KU (Capaian Pembelajaran Keterampilan Umum)

3	Capaian pembelajaran sesuai dengan materi yang dipilih	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
4	Materi sesuai dengan keahlian berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai

CP-KK (Capaian Pembelajaran Keterampilan Khusus)

5	Capaian pembelajaran sesuai dengan pengetahuan bidang studi	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
6	Materi Sesuai dengan	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
	permasalahan dalam bidang Pendidikan							

CP-PP (Capaian Pembelajaran Penguasaan Pengetahuan):

7	Capaian pembelajaran sesuai dengan materi	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
8	Capaian pembelajaran mencakup semua penguasaan pengetahuan	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
9	Capaian pembelajaran sesuai dengan penguasaan pengetahuan	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai

Kolom pendapat dan saran untuk KESESUAIAN DENGAN KURIKULUM

Layak di gunakan.

ISI

KEBENARAN KONSEP

10	Konsep bahan pembelajaran sesuai dengan disiplin ilmu pengembang	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
11	Konsep bahan pembelajaran dikuasai oleh pengembang	Dikuasai	5	4	3	2	1	Tidak dikuasai
13	Konsep bahan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dalam mata kuliah (bersifat mutakhir)	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
14	Konsep bahan pembelajaran yang dikembangkan	Relevan	5	4	3	2	1	Tidak relevan

No	Pernyataan		Pilih Jawaban						
			5	4	3	2	1		
	relevan dengan kondisi sekarang								
15	Konsep yang dikembangkan konsisten atau koheren	Konsisten	5	4	3	2	1	Tidak konsisten	
16	Konsep yang dikembangkan bersifat pragmatis	Pragmatis	5	4	3	2	1	Tidak pragmatis	
17	Konsep yang diangkat relevan untuk menyelesaikan persoalan di Prodi PGSD	Relevan	5	4	3	2	1	Tidak relevan	
18	Konsep yang dikembangkan sesuai kebutuhan mahasiswa Universitas Tadulako	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai	
19	Model pembelajaran Hypercontent baru dikembangkan di Universitas Tadulako	ada	5	4	3	2	1	Tidak ada	
20	Nilai-nilai yang diangkat pada konsep sesuai dengan konsep yang dijunjung masyarakat	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai	
21	Materi yang dikembangkan menunjang konsep pembelajaran IPS SD	Menunjang	5	4	3	2	1	Tidak menunjang	
URUTAN KONSEP									
22	Konsep disusun sesuai berdasarkan Capaian pembelajaran mata kuliah	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai	
23	Diawali dengan konsep yang menjadi dasar untuk memahami konsep	Hirarki	5	4	3	2	1	Kacau	

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
	berikutnya							
24	Konsep-konsep disusun secara sistematis	Sistematis	5	4	3	2	1	Acak
25	Susunan konsep memudahkan mahasiswa untuk mempelajari konsep keseluruhan	Memudahkan	5	4	3	2	1	Menyulitkan

Kolom pendapat dan saran untuk ASPEK KEBENARAN KONSEP DAN URUTAN KONSEP

banyak tipe konsep.

CONTOH-CONTOH									
26	Contoh sesuai dengan konsep yang dipelajari	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai	
27	Contoh memperjelas konsep yang hendak diajarkan	Memperjelas	5	4	3	2	1	Membingung kan	
28	Contoh yang diberikan konkret atau nyata	Konkret	5	4	3	2	1	Abstrak	
29	Memotivasi mahasiswa untuk mempelajari konsep berikutnya	Memotivasi	5	4	3	2	1	Tidak Memotivasi	

EVALUASI									
30	Evaluasi sesuai dengan capaian pembelajaran	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai	
31	Evaluasi sesuai dengan konsep-konsep yang ada	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai	
32	Evaluasi mencakup pemikiran logis,	Mencakup	5	4	3	2	1	Tidak mencakup	

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
	kritis, sistematis, dan inovatif							
33	Tingkat kesulitan sesuai dengan karakteristik mahasiswa	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
34	Evaluasi mudah dimengerti	Mudah	5	4	3	2	1	Sulit
35	Ada proses belajar pada diri mahasiswa dengan menyelesaikan permasalahan dalam bidang pendidikan	Ada proses belajar	5	4	3	2	1	Tidak ada proses belajar
36	Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai indikator hasil belajar	Dapat digunakan	5	4	3	2	1	Tidak dapat digunakan
37	Evaluasi memotivasi mahasiswa untuk mempelajari hal-hal yang belum dikuasai/hal baru	Memotivasi	5	4	3	2	1	Tidak memotivasi
38	Umpaman balik tepat untuk menilai pencapaian mahasiswa	Tepat	5	4	3	2	1	Tidak Tepat

METODE PEMBELAJARAN

39	Metode sesuai dengan tujuan pembelajaran	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak Sesuai
40	Metode sesuai dengan kondisi mahasiswa	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
41	Metode sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak sesuai
42	Metode pembelajaran yang digunakan bervariasi	Bervariasi	5	4	3	2	1	Monoton
43	Metode sesuai	Sesuai	5	4	3	2	1	Tidak

No	Pernyataan		Pilih Jawaban					
			5	4	3	2	1	
	dengan materi							sesuai
44	Bahan pembelajaran disampaikan secara runtut	Runtut	5	4	3	2	1	Tidak runtut
45	Metode pembelajaran meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	Meningkat kan	5	4	3	2	1	Menurunkan

Kolom pendapat dan saran untuk ASPEK CONTOH-CONTOH,
EVALUASI DAN METODE PEMBELAJARAN.

Very good

Kolom pendapat dan saran secara KESELURUHAN

Very good

Palu, 2023

Penguji Materi

*Affum
(Dr. ARIFFAH, M.Pd)*

HASIL TELAAH MODUL PEMBELAJARAN IPS

BIDANG TELAAH MATERI

No	Pernyataan	Skor	%
KESESUAIAN DENGAN KURIKULUM			
KOMPETENSI			
1	Isi bahan materi sesuai dengan kompetensi mahasiswa	5	
2	Materi dalam modul telah sesuai dengan semua kompetensi yang dipilih	4	
	Jumlah Sub 1	9	
	Rata-Rata Sub 1	4,5	
CP-KU (Capaian Pembelajaran Keterampilan Umum)			
3	Capaian pembelajaran sesuai dengan materi yang dipilih	4	
4	Materi sesuai dengan keahlian berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah	4	
	Jumlah Sub 2	8	
	Rata-Rata Sub 2	4	
CP-KK (Capaian Pembelajaran Keterampilan Khusus)			
5	Capaian pembelajaran sesuai dengan pengetahuan bidang studi	4	
6	Materi Sesuai dengan permasalahan dalam bidang Pendidikan	5	
	Jumlah Sub 3	9	
	Rata-Rata Sub 3	4,5	
CP-PP (Capaian Pembelajaran Penguasaan Pengetahuan):			
7	Capaian pembelajaran sesuai dengan materi	4	

No	Pernyataan	Skor	%
8	Capaian pembelajaran mencakup semua penguasaan pengetahuan	4	
9	Capaian pembelajaran sesuai dengan penguasaan pengetahuan	5	
	Jumlah Sub 4	13	
	Rata-Rata Sub 4	4,3	
ISI			
KEBENARAN KONSEP			
10	Konsep bahan pembelajaran sesuai dengan disiplin ilmu pengembang	4	
11	Konsep bahan pembelajaran dikuasai oleh pengembang	5	
13	Konsep bahan pembelajaran sesuai dengan perkembangan dalam mata kuliah (bersifat mutakhir)	4	
14	Konsep bahan pembelajaran yang dikembangkan relevan dengan kondisi sekarang	5	
15	Konsep yang dikembangkan konsisten atau koheren	4	
16	Konsep yang dikembangkan bersifat pragmatis	4	
17	Konsep yang diangkat relevan untuk menyelesaikan persoalan di Prodi PGSD	4	
18	Konsep yang dikembangkan sesuai kebutuhan mahasiswa Universitas Tadulako	5	
19	Model pembelajaran Hypercontent baru dikembangkan di Universitas Tadulako	5	
20	Nilai-nilai yang diangkat pada konsep sesuai dengan konsep yang dijunjung masyarakat	5	
21	Materi yang dikembangkan menunjang konsep pembelajaran IPS SD	4	

No	Pernyataan	Skor	%
	Jumlah Sub 5	49	
	Rata-Rata Sub 5	4,4	
URUTAN KONSEP			
22	Konsep disusun sesuai berdasarkan Capaian pembelajaran mata kuliah	4	
23	Diawali dengan konsep yang menjadi dasar untuk memahami konsep berikutnya	5	
24	Konsep-konsep disusun secara sistematis	5	
25	Susunan konsep memudahkan mahasiswa untuk mempelajari konsep keseluruhan	4	
	Jumlah Sub 6	18	
	Rata-Rata Sub 6	4,5	
CONTOH-CONTOH			
26	Contoh sesuai dengan konsep yang dipelajari	5	
27	Contoh memperjelas konsep yang hendak diajarkan	5	
28	Contoh yang diberikan konkret atau nyata	4	
29	Memotivasi mahasiswa untuk mempelajari konsep berikutnya	4	
	Jumlah Sub 7	18	
	Rata-Rata Sub 7	4,5	
EVALUASI			
30	Evaluasi sesuai dengan capaian pembelajaran	4	
31	Evaluasi sesuai dengan konsep-konsep yang ada	5	
32	Evaluasi mencakup pemikiran logis, kritis, sistematis,dan inovatif	5	
33	Tingkat kesulitan sesuai dengan karakteristik mahasiswa	4	
34	Evaluasi mudah dimengerti	4	

No	Pernyataan	Skor	%
35	Ada proses belajar pada diri mahasiswa dengan menyelesaikan permasalahan dalam bidang pendidikan	5	
36	Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai indikator hasil belajar	4	
37	Evaluasi memotivasi mahasiswa untuk mempelajari hal-hal yang belum dikuasai/hal baru	5	
38	Umpulan tepat untuk menilai pencapaian mahasiswa	4	
	Jumlah Sub 8	40	
	Rata-Rata Sub 8	4,4	
METODE PEMBELAJARAN			
39	Metode sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	
40	Metode sesuai dengan kondisi mahasiswa	5	
41	Metode sesuai dengan kebutuhan mahasiswa	5	
42	Metode pembelajaran yang digunakan bervariasi	4	
43	Metode sesuai dengan materi	4	
44	Bahan pembelajaran disampaikan secara runtut	4	
45	Metode pembelajaran meningkatkan motivasi belajar mahasiswa	5	
	Jumlah Sub 9	31	
	Rata-Rata Sub 9	4,4	
	Jumlah Total	200	
	Rata-rata Total	4,4	

INSTRUMEN KETERBACAAN MODUL OLEH MAHASISWA PGSD

Modul Pembelajaran Hypercontent pada mata Kuliah

Pembelajaran IPS SD

untuk Mahasiswa PGSD Universitas Tadulako

PETUNJUK PENGISIAN /SARAN:

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan pada instrumen ini.
2. Lingkari pilihan di bawah ini sesuai dengan pilihan dan pendapat bapak /ibu mengenai modul.
3. Pendapat dan saran diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor (1-5)					Catatan Pengamat
			1	2	3	4	5	
1	Pemahaman Konsep Barcode	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar barcode dalam konteks modul Hypercontent				✓		Penilaian berdasarkan seberapa jelas mahasiswa menjelaskan barcode
2	Penggunaan Barcode dalam Modul	Mahasiswa dapat mengoperasikan barcode dalam modul untuk mengakses konten Hypercontent					✓	Penilaian berdasarkan kemampuan mengakses informasi menggunakan barcode
3	Keakuratan Pembacaan Barcode	Mahasiswa dapat membaca dan memindai barcode dengan benar dan efisien					✓	Penilaian berdasarkan ketepatan pemindaian barcode dan pengaksesannya
4	Pemahaman Keterkaitan Barcode dengan Konten Modul	Mahasiswa memahami bagaimana barcode berhubungan dengan materi atau informasi dalam modul				✓		Penilaian berdasarkan pemahaman mahasiswa tentang relevansi barcode dalam konteks materi
5	Tata Cara Penggunaan	Mahasiswa mengikuti prosedur penggunaan					✓	Penilaian berdasarkan seberapa baik

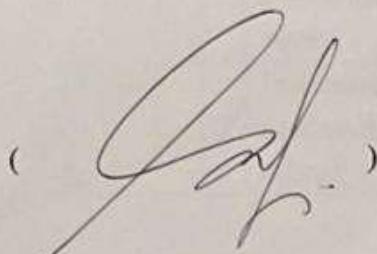
	Barcode yang Tepat	barcode sesuai petunjuk yang tersedia					mahasiswa mengikuti prosedur penggunaan barcode
6	Manfaat Penggunaan Barcode dalam Pembelajaran	Mahasiswa dapat menjelaskan manfaat penggunaan barcode untuk meningkatkan keterbacaan dan interaksi dalam modul			✓		Penilaian berdasarkan penjelasan tentang manfaat barcode dalam pembelajaran
7	Kreativitas dalam Penggunaan Barcode	Mahasiswa dapat menunjukkan inovasi dalam menggunakan barcode untuk pembelajaran lebih lanjut			✓		Penilaian terhadap kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan barcode di luar penggunaan standar
8	Kesesuaian Penggunaan Barcode dengan Tujuan Pembelajaran	Mahasiswa menggunakan barcode secara tepat dalam mendukung tujuan pembelajaran modul			✓		Penilaian berdasarkan kecocokan penggunaan barcode dengan tujuan pembelajaran dalam modul
9	Keterbacaan dan Keterpahaman Modul Secara Umum	Mahasiswa dapat menjelaskan dengan jelas isi dan struktur modul yang mencakup penggunaan barcode			✓		Penilaian terhadap kemampuan mahasiswa dalam menilai keseluruhan keterbacaan dan pemahaman modul

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Palu, 09 / 12 / 2024

Mahasiswa, kelas 8



INSTRUMEN KETERBACAAN MODUL OLEH MAHASISWA PGSD
Modul Pembelajaran Hypercontent pada mata Kuliah
Pembelajaran IPS SD
untuk Mahasiswa PGSD Universitas Tadulako

PETUNJUK PENGISIAN /SARAN:

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan pada instrumen ini.
2. Lingkari pilihan di bawah ini sesuai dengan pilihan dan pendapat bapak /ibu mengenai modul.
3. Pendapat dan saran diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor (1-5)					Catatan Pengamat
			1	2	3	4	5	
1	Pemahaman Konsep Barcode	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar barcode dalam konteks modul Hypercontent			✓	✓		Penilaian berdasarkan seberapa jelas mahasiswa menjelaskan barcode
2	Penggunaan Barcode dalam Modul	Mahasiswa dapat mengoperasikan barcode dalam modul untuk mengakses konten Hypercontent			✓			Penilaian berdasarkan kemampuan mengakses informasi menggunakan barcode
3	Keakuratan Pembacaan Barcode	Mahasiswa dapat membaca dan memindai barcode dengan benar dan efisien				✓		Penilaian berdasarkan ketepatan pemindaian barcode dan pengaksesannya
4	Pemahaman Keterkaitan Barcode dengan Konten Modul	Mahasiswa memahami bagaimana barcode berhubungan dengan materi atau informasi dalam modul				✓		Penilaian berdasarkan pemahaman mahasiswa tentang relevansi barcode dalam konteks materi
5	Tata Cara Penggunaan	Mahasiswa mengikuti prosedur penggunaan						Penilaian berdasarkan seberapa baik

	Barcode yang Tepat	barcode sesuai petunjuk yang tersedia				✓	mahasiswa mengikuti prosedur penggunaan barcode
6	Manfaat Penggunaan Barcode dalam Pembelajaran	Mahasiswa dapat menjelaskan manfaat penggunaan barcode untuk meningkatkan keterbacaan dan interaksi dalam modul			✓		Penilaian berdasarkan penjelasan tentang manfaat barcode dalam pembelajaran
7	Kreativitas dalam Penggunaan Barcode	Mahasiswa dapat menunjukkan inovasi dalam menggunakan barcode untuk pembelajaran lebih lanjut		✓			Penilaian terhadap kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan barcode di luar penggunaan standar
8	Kesesuaian Penggunaan Barcode dengan Tujuan Pembelajaran	Mahasiswa menggunakan barcode secara tepat dalam mendukung tujuan pembelajaran modul			✓		Penilaian berdasarkan kecocokan penggunaan barcode dengan tujuan pembelajaran dalam modul
9	Keterbacaan dan Keterpahaman Modul Secara Umum	Mahasiswa dapat menjelaskan dengan jelas isi dan struktur modul yang mencakup penggunaan barcode			✓		Penilaian terhadap kemampuan mahasiswa dalam menilai keseluruhan keterbacaan dan pemahaman modul

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Palu, 4 Desember 2023

Mahasiswa,,

KELUAROK 3 :

1. Revalinda anggraeni ranuatu
2. Eka afrianda
3. Annisa tri agustini
4. Ni made dina adelia

INSTRUMEN KETERBACAAN MODUL OLEH MAHASISWA PGSD

Modul Pembelajaran Hypercontent pada mata Kuliah

Pembelajaran IPS SD

untuk Mahasiswa PGSD Universitas Tadulako

PETUNJUK PENGISIAN /SARAN:

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan pada instrumen ini.
2. Lingkari pilihan di bawah ini sesuai dengan pilihan dan pendapat bapak /ibu mengenai modul.
3. Pendapat dan saran diberikan secara singkat dan jelas pada kolom yang telah disediakan.

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penilaian	Skor (1-5)					Catatan Pengamat
			1	2	3	4	5	
1	Pemahaman Konsep Barcode	Mahasiswa dapat menjelaskan konsep dasar barcode dalam konteks modul Hypercontent			✓			Penilaian berdasarkan seberapa jelas mahasiswa menjelaskan barcode
2	Penggunaan Barcode dalam Modul	Mahasiswa dapat mengoperasikan barcode dalam modul untuk mengakses konten Hypercontent				✓		Penilaian berdasarkan kemampuan mengakses informasi menggunakan barcode
3	Keakuratan Pembacaan Barcode	Mahasiswa dapat membaca dan memindai barcode dengan benar dan efisien					✓	Penilaian berdasarkan ketepatan pemindaian barcode dan pengaksesannya
4	Pemahaman Keterkaitan Barcode dengan Konten Modul	Mahasiswa memahami bagaimana barcode berhubungan dengan materi atau informasi dalam modul					✓	Penilaian berdasarkan pemahaman mahasiswa tentang relevansi barcode dalam konteks materi
5	Tata Cara Penggunaan	Mahasiswa mengikuti prosedur penggunaan					✓	Penilaian berdasarkan seberapa baik

	Barcode yang Tepat	barcode sesuai petunjuk yang tersedia					mahasiswa mengikuti prosedur penggunaan barcode
6	Manfaat Penggunaan Barcode dalam Pembelajaran	Mahasiswa dapat menjelaskan manfaat penggunaan barcode untuk meningkatkan keterbacaan dan interaksi dalam modul			✓		Penilaian berdasarkan penjelasan tentang manfaat barcode dalam pembelajaran
7	Kreativitas dalam Penggunaan Barcode	Mahasiswa dapat menunjukkan inovasi dalam menggunakan barcode untuk pembelajaran lebih lanjut		✓			Penilaian terhadap kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan barcode di luar penggunaan standar
8	Kesesuaian Penggunaan Barcode dengan Tujuan Pembelajaran	Mahasiswa menggunakan barcode secara tepat dalam mendukung tujuan pembelajaran modul			✓		Penilaian berdasarkan kecocokan penggunaan barcode dengan tujuan pembelajaran dalam modul
9	Keterbacaan dan Keterpahaman Modul Secara Umum	Mahasiswa dapat menjelaskan dengan jelas isi dan struktur modul yang mencakup penggunaan barcode			✓		Penilaian terhadap kemampuan mahasiswa dalam menilai keseluruhan keterbacaan dan pemahaman modul

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Nama kelompok 4 :

- 1. Moh. Idil. (A40124083)
- 2. Restu Amalia (A40124158)
- 3. Putri Nabila Risky (A40124109)
- 4. Rahmatia J. Bakung (A40124160)

04 DESEMBER
Palu, 2024

Mahasiswa.,

(KELAMPAK 4)

UJI KETERBACAAN MODUL PEMBELAJARAN IPS

Nama : ~~Renilia~~ Renilia Julianne

Stambuk : A40124078

Tes merupakan tes untuk kerbaaan modul pembelajaran IPS. Pilihan soal pilihan ganda beserta jawabannya berdasarkan materi yang diberikan.

1. Apa yang dimaksud dengan fakta?

- a. Sesuatu yang bersifat subjektif dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya
- b) Suatu kejadian atau keadaan yang dapat dibuktikan dengan bukti nyata
- c. Pendapat pribadi yang tidak dapat diverifikasi
- d. Suatu hal yang bersifat imajinasi dan spekulasi

2. Mengapa fakta penting dalam pembentukan konsep dalam ilmu pengetahuan sosial (IPS)?

- a. Karena fakta dapat dipelajari tanpa konteks
- b) Karena fakta merupakan dasar yang digunakan untuk membangun konsep-konsep dan generalisasi
- c. Karena fakta hanya berkaitan dengan opini masyarakat
- d. Karena fakta tidak dapat diverifikasi kebenarannya

3. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial, mengapa fakta dianggap sangat penting?

- a. Karena fakta hanya mendukung teori-teori yang ada
- b. Karena fakta bersifat spekulatif dan imajinatif
- c) Karena fakta dapat digunakan untuk memvalidasi teori dan menghasilkan generalisasi
- d. Karena fakta tidak relevan dalam analisis sosial

4. Apa yang dimaksud dengan fakta sosial dalam Ilmu Pengetahuan Sosial?

- a) Fakta yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat
- b. Fakta yang berkaitan dengan data ekonomi
- c. Fakta yang berkaitan dengan kejadian politik
- d. Fakta yang hanya relevan dalam dunia pendidikan

5. Mengapa pemilihan fakta dalam pembelajaran sangat penting?

- a) Agar fakta yang diajarkan dapat mendukung ketajaman berpikir siswa
- b. Agar siswa bisa mendalami teori tanpa perlu membuktikan kebenarannya

- c. Agar siswa dapat menilai fakta berdasarkan opini pribadi
 - d. Agar fakta yang diajarkan bersifat spekulatif dan bebas verifikasi
6. Salah satu tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar adalah?
- a. Mempelajari teori-teori sejarah tanpa melihat fakta
 - b. Menganalisis peristiwa sosial tanpa menggunakan fakta
- ✓ (c) Memberikan pengetahuan tentang hak dan kewajiban warga negara berdasarkan fakta
- d. Mempelajari fakta-fakta yang tidak relevan dengan kehidupan berbangsa
7. Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, fakta digunakan untuk menghasilkan generalisasi yang?
- a. Hanya berlaku pada kejadian yang bersifat imajinatif
 - b. Tidak memiliki hubungan dengan teori yang ada
 - c. Tidak dapat dipahami oleh ilmuwan sosial
- ✓ (d) Menghasilkan kesimpulan yang dapat diterapkan di berbagai situasi serupa
8. Apa yang dimaksud dengan konsep dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)?
- a. Sebuah teori yang telah terbukti kebenarannya
 - b. Sekumpulan fakta yang tidak memiliki hubungan antar fakta
 - c. Informasi yang dapat langsung diamati dan diukur
- ✓ (d) Alat intelektual yang membantu kegiatan berpikir dan memecahkan masalah
9. Konsep yang bersifat abstrak, seperti demokrasi atau kebudayaan, biasanya digunakan dalam IPS untuk?
- a. Menjelaskan fenomena sosial yang dapat dilihat dan disentuh
 - b. Mengelompokkan fakta-fakta yang memiliki karakteristik serupa
 - c. Mengamati dan memeriksa benda-benda fisik dalam masyarakat
 - d. Menganalisis data kuantitatif secara langsung
10. Menurut Womac dalam Su'udiah (2017), salah satu sifat konsep adalah bersifat subjektif. Hal ini berarti bahwa:
- a. Konsep dapat diukur dengan data statistic
 - b. Pemahaman setiap orang mengenai suatu konsep bisa berbeda-beda
- ✓ (c) Konsep dapat langsung diamati dan diukur secara objektif
- d. Konsep hanya berlaku untuk ilmu pengetahuan sosial
11. Konsep dalam IPS berfungsi sebagai alat untuk:
- a. Mengidentifikasi peristiwa fisik yang terjadi di masyarakat
 - b. Mengukur angka statistik yang ada dalam masyarakat
- ✓ (c) Menganalisis dan memahami fenomena sosial dan interaksi manusia
- d. Menyusun teori-teori dalam ilmu alam

12. Manakah dari berikut ini yang merupakan contoh konsep konkret dalam IPS?

- a. Demokrasi
- b. Keadilan
- c. Rumah
- d. Kesetiaan

13. Dalam IPS, proses generalisasi digunakan untuk:

- a. Mengelompokkan fakta berdasarkan kategori yang sama
- b. Menarik kesimpulan luas berdasarkan pola atau hubungan antara beberapa fakta
- c. Menyusun definisi kata dalam kamus
- d. Menyusun teori fisik berdasarkan eksperimen

14. Dalam analisis sosial, konsep "demokrasi" sering digunakan untuk:

- a. Menilai seberapa jauh prinsip-prinsip kebebasan dan hak asasi manusia diterapkan
- b. Mengidentifikasi perbedaan fisik antar masyarakat
- c. Mengamati perubahan kebijakan ekonomi
- d. Menganalisis hubungan internasional antar negara

15. Apa yang dimaksud dengan generalisasi dalam ilmu pengetahuan sosial?

- a. Pernyataan umum yang diambil dari pola atau hubungan antara fakta atau konsep
- b. Pengamatan langsung terhadap fakta sosial
- c. Proses mengidentifikasi fakta-fakta individu tanpa menghubungkannya
- d. Definisi kata yang ditemukan dalam kamus

16. Salah satu karakteristik dari generalisasi adalah bersifat prediktif, yang berarti bahwa:

- a. Generalisasi dapat diterapkan hanya dalam konteks tertentu
- b. Generalisasi hanya berlaku untuk fenomena sosial yang spesifik
- c. Generalisasi tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan kejadian-kejadian masa lalu
- d. Generalisasi dapat digunakan untuk meramalkan peristiwa yang belum terjadi berdasarkan pola yang diamati

17. Dalam ilmu pengetahuan sosial, pentingnya generalisasi adalah untuk:

- a. Menyusun definisi yang tepat dari setiap konsep
- b. Menghubungkan pengalaman atau informasi yang terpisah untuk menarik kesimpulan lebih luas
- c. Menganalisis data kuantitatif secara mendalam
- d. Mengamati perilaku individu tanpa menghubungkannya dengan fenomena sosial lainnya

18. Generalisasi dalam ilmu sosial memungkinkan ilmuwan untuk:

- a. Mengidentifikasi hubungan antar fakta dan menghubungkannya dengan konsep-konsep sosial
- b. Membatasi analisis hanya pada data numerik
- c. Menyusun definisi yang tegas dari setiap fenomena sosial
- d. Menganalisis data secara terpisah tanpa memperhatikan konteks sosial
19. Apa yang dimaksud dengan "generalisasi rentan terhadap pengecualian"?
- Generalisasi tidak pernah dapat diterapkan pada situasi baru
 - Semua fenomena sosial dapat dijelaskan dengan satu generalisasi tunggal
 - c. Tidak semua situasi mengikuti pola yang sama, sehingga terkadang ada pengecualian
 - Generalisasi selalu menghasilkan kesimpulan yang pasti dan tanpa pengecualian
20. Dalam proses pembentukan ilmu pengetahuan sosial, generalisasi dibangun setelah:
- a. Pengumpulan data dan analisis fakta yang relevan ke dalam konsep-konsep
- b. Penemuan fakta-fakta individual yang tidak saling berhubungan
- c. Penggunaan teori fisik untuk menjelaskan fenomena sosial
- d. Pengamatan terhadap benda-benda fisik dalam masyarakat

$$\frac{20}{20} \times 100 = 100 //$$

UJI KETERBACAAN MODUL PEMBELAJARAN IPS

Nama : Ainun Salsabila

Stambuk : A4D129234

Tes merupakan tes untuk kerbaaan modul pembelajaran IPS. Pilihan soal pilihan ganda beserta jawabannya berdasarkan materi yang diberikan.

1. Apa yang dimaksud dengan fakta?
 - a. Sesuatu yang bersifat subjektif dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya
 - b. Suatu kejadian atau keadaan yang dapat dibuktikan dengan bukti nyata
 - c. Pendapat pribadi yang tidak dapat diverifikasi
 - d. Suatu hal yang bersifat imajinasi dan spekulasi
2. Mengapa fakta penting dalam pembentukan konsep dalam ilmu pengetahuan sosial (IPS)?
 - a. Karena fakta dapat dipelajari tanpa konteks
 - b. Karena fakta merupakan dasar yang digunakan untuk membangun konsep-konsep dan generalisasi
 - c. Karena fakta hanya berkaitan dengan opini masyarakat
 - d. Karena fakta tidak dapat diverifikasi kebenarannya
3. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial, mengapa fakta dianggap sangat penting?
 - a. Karena fakta hanya mendukung teori-teori yang ada
 - b. Karena fakta bersifat spekulatif dan imajinatif
 - c. Karena fakta dapat digunakan untuk memvalidasi teori dan menghasilkan generalisasi
 - d. Karena fakta tidak relevan dalam analisis sosial
4. Apa yang dimaksud dengan fakta sosial dalam Ilmu Pengetahuan Sosial?
 - a. Fakta yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat
 - b. Fakta yang berkaitan dengan data ekonomi
 - c. Fakta yang berkaitan dengan kejadian politik
 - d. Fakta yang hanya relevan dalam dunia pendidikan
5. Mengapa pemilihan fakta dalam pembelajaran sangat penting?
 - a. Agar fakta yang diajarkan dapat mendukung ketajaman berpikir siswa
 - b. Agar siswa bisa mendalami teori tanpa perlu membuktikan kebenarannya

- c. Agar siswa dapat menilai fakta berdasarkan opini pribadi
- d. Agar fakta yang diajarkan bersifat spekulatif dan bebas verifikasi
6. Salah satu tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar adalah?
- a. Mempelajari teori-teori sejarah tanpa melihat fakta
- b. Menganalisis peristiwa sosial tanpa menggunakan fakta
- c. Memberikan pengetahuan tentang hak dan kewajiban warga negara berdasarkan fakta
- d. Mempelajari fakta-fakta yang tidak relevan dengan kehidupan berbangsa
7. Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, fakta digunakan untuk menghasilkan generalisasi yang?
- a. Hanya berlaku pada kejadian yang bersifat imajinatif
- b. Tidak memiliki hubungan dengan teori yang ada
- c. Tidak dapat dipahami oleh ilmuwan sosial
- d. Menghasilkan kesimpulan yang dapat diterapkan di berbagai situasi serupa
8. Apa yang dimaksud dengan konsep dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)?
- a. Sebuah teori yang telah terbukti kebenarannya
- b. Sekumpulan fakta yang tidak memiliki hubungan antar fakta
- c. Informasi yang dapat langsung diamati dan diukur
- d. Alat intelektual yang membantu kegiatan berpikir dan memecahkan masalah
9. Konsep yang bersifat abstrak, seperti demokrasi atau kebudayaan, biasanya digunakan dalam IPS untuk?
- a. Menjelaskan fenomena sosial yang dapat dilihat dan disentuh
- b. Mengelompokkan fakta-fakta yang memiliki karakteristik serupa
- c. Mengamati dan memeriksa benda-benda fisik dalam masyarakat
- d. Menganalisis data kuantitatif secara langsung
10. Menurut Womac dalam Su'udiah (2017), salah satu sifat konsep adalah bersifat subjektif. Hal ini berarti bahwa:
- a. Konsep dapat diukur dengan data statistic
- b. Pemahaman setiap orang mengenai suatu konsep bisa berbeda-beda
- c. Konsep dapat langsung diamati dan diukur secara objektif
- d. Konsep hanya berlaku untuk ilmu pengetahuan sosial
11. Konsep dalam IPS berfungsi sebagai alat untuk:
- a. Mengidentifikasi peristiwa fisik yang terjadi di masyarakat
- b. Mengukur angka statistik yang ada dalam masyarakat
- c. Menganalisis dan memahami fenomena sosial dan interaksi manusia
- d. Menyusun teori-teori dalam ilmu alam

12. Manakah dari berikut ini yang merupakan contoh konsep konkret dalam IPS?

a. Demokrasi

b. Keadilan

c. Rumah

d. Kesetiaan



13. Dalam IPS, proses generalisasi digunakan untuk:

a. Mengelompokkan fakta berdasarkan kategori yang sama

b. Menarik kesimpulan luas berdasarkan pola atau hubungan antara beberapa fakta

c. Menyusun definisi kata dalam kamus

d. Menyusun teori fisik berdasarkan eksperimen



14. Dalam analisis sosial, konsep "demokrasi" sering digunakan untuk:

a. Menilai seberapa jauh prinsip-prinsip kebebasan dan hak asasi manusia diterapkan

b. Mengidentifikasi perbedaan fisik antar masyarakat

c. Mengamati perubahan kebijakan ekonomi

d. Menganalisis hubungan internasional antar negara



15. Apa yang dimaksud dengan generalisasi dalam ilmu pengetahuan sosial?

a. Pernyataan umum yang diambil dari pola atau hubungan antara fakta atau konsep

b. Pengamatan langsung terhadap fakta sosial

c. Proses mengidentifikasi fakta-fakta individu tanpa menghubungkannya

d. Definisi kata yang ditemukan dalam kamus



16. Salah satu karakteristik dari generalisasi adalah bersifat prediktif, yang berarti bahwa:

a. Generalisasi dapat diterapkan hanya dalam konteks tertentu

b. Generalisasi hanya berlaku untuk fenomena sosial yang spesifik

c. Generalisasi tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan kejadian-kejadian masa lalu



d. Generalisasi dapat digunakan untuk meramalkan peristiwa yang belum terjadi berdasarkan pola yang diamati

17. Dalam ilmu pengetahuan sosial, pentingnya generalisasi adalah untuk:

a. Menyusun definisi yang tepat dari setiap konsep

b. Menghubungkan pengalaman atau informasi yang terpisah untuk menarik kesimpulan lebih luas

c. Menganalisis data kuantitatif secara mendalam



d. Mengamati perilaku individu tanpa menghubungkannya dengan fenomena sosial lainnya

18. Generalisasi dalam ilmu sosial memungkinkan ilmuwan untuk:

- ✓ (a) Mengidentifikasi hubungan antar fakta dan menghubungkannya dengan konsep-konsep sosial
- b. Membatasi analisis hanya pada data numerik
- c. Menyusun definisi yang tegas dari setiap fenomena sosial
- d. Menganalisis data secara terpisah tanpa memperhatikan konteks sosial
19. Apa yang dimaksud dengan "generalisasi rentan terhadap pengecualian"?
- a. Generalisasi tidak pernah dapat diterapkan pada situasi baru
- b. Semua fenomena sosial dapat dijelaskan dengan satu generalisasi tunggal
- ✓ (c) Tidak semua situasi mengikuti pola yang sama, sehingga terkadang ada pengecualian
- d. Generalisasi selalu menghasilkan kesimpulan yang pasti dan tanpa pengecualian
20. Dalam proses pembentukan ilmu pengetahuan sosial, generalisasi dibangun setelah:
- ✓ (a) Pengumpulan data dan analisis fakta yang relevan ke dalam konsep-konsep
- b. Penemuan fakta-fakta individual yang tidak saling berhubungan
- c. Penggunaan teori fisik untuk menjelaskan fenomena sosial
- d. Pengamatan terhadap benda-benda fisik dalam masyarakat

$$\frac{20}{17} \times 100 = 85\%$$

UJI KETERBACAAN MODUL PEMBELAJARAN IPS

Nama : Moh. Idil

Stambuk : A40114087

Tes merupakan tes untuk kerbaaan modul pembelajaran IPS. Pilihan soal pilihan ganda beserta jawabannya berdasarkan materi yang diberikan.

1. Apa yang dimaksud dengan fakta?
 - a. Sesuatu yang bersifat subjektif dan tidak dapat dibuktikan kebenarannya
 - b. Suatu kejadian atau keadaan yang dapat dibuktikan dengan bukti nyata
 - c. Pendapat pribadi yang tidak dapat diverifikasi
 - d. Suatu hal yang bersifat imajinasi dan spekulasi
2. Mengapa fakta penting dalam pembentukan konsep dalam ilmu pengetahuan sosial (IPS)?
 a) Karena fakta dapat dipelajari tanpa konteks
 b. Karena fakta merupakan dasar yang digunakan untuk membangun konsep-konsep dan generalisasi
 c. Karena fakta hanya berkaitan dengan opini masyarakat
 d. Karena fakta tidak dapat diverifikasi kebenarannya
3. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial, mengapa fakta dianggap sangat penting?
 - a. Karena fakta hanya mendukung teori-teori yang ada
 - b. Karena fakta bersifat spekulatif dan imajinatif
 - c. Karena fakta dapat digunakan untuk memvalidasi teori dan menghasilkan generalisasi
 - d. Karena fakta tidak relevan dalam analisis sosial
4. Apa yang dimaksud dengan fakta sosial dalam Ilmu Pengetahuan Sosial?
 - a. Fakta yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat
 - b. Fakta yang berkaitan dengan data ekonomi
 - c. Fakta yang berkaitan dengan kejadian politik
 - d. Fakta yang hanya relevan dalam dunia pendidikan
5. Mengapa pemilihan fakta dalam pembelajaran sangat penting?
 a. Agar fakta yang diajarkan dapat mendukung ketajaman berpikir siswa
 b. Agar siswa bisa mendalami teori tanpa perlu membuktikan kebenarannya



Dipindai dengan CamScanner

- c. Agar siswa dapat menilai fakta berdasarkan opini pribadi
d. Agar fakta yang diajarkan bersifat spekulatif dan bebas verifikasi
6. Salah satu tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar adalah?
a. Mempelajari teori-teori sejarah tanpa melihat fakta
 b. Menganalisis peristiwa sosial tanpa menggunakan fakta
X c. Memberikan pengetahuan tentang hak dan kewajiban warga negara berdasarkan fakta
d. Mempelajari fakta-fakta yang tidak relevan dengan kehidupan berbangsa
7. Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, fakta digunakan untuk menghasilkan generalisasi yang?
a. Hanya berlaku pada kejadian yang bersifat imajinatif
 b. Tidak memiliki hubungan dengan teori yang ada
X c. Tidak dapat dipahami oleh ilmuwan sosial
d. Menghasilkan kesimpulan yang dapat diterapkan di berbagai situasi serupa
8. Apa yang dimaksud dengan konsep dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)?
a. Sebuah teori yang telah terbukti kebenarannya
 b. Sekumpulan fakta yang tidak memiliki hubungan antar fakta
c. Informasi yang dapat langsung diamati dan diukur
d. Alat intelektual yang membantu kegiatan berpikir dan memecahkan masalah
9. Konsep yang bersifat abstrak, seperti demokrasi atau kebudayaan, biasanya digunakan dalam IPS untuk?
a. Menjelaskan fenomena sosial yang dapat dilihat dan disentuh
b. Mengelompokkan fakta-fakta yang memiliki karakteristik serupa
 c. Mengamati dan memeriksa benda-benda fisik dalam masyarakat
d. Menganalisis data kuantitatif secara langsung
10. Menurut Womac dalam Su'udiah (2017), salah satu sifat konsep adalah bersifat subjektif.
Hal ini berarti bahwa:
a. Konsep dapat diukur dengan data statistic
 b. Pemahaman setiap orang mengenai suatu konsep bisa berbeda-beda
c. Konsep dapat langsung diamati dan diukur secara objektif
d. Konsep hanya berlaku untuk ilmu pengetahuan sosial
11. Konsep dalam IPS berfungsi sebagai alat untuk:
a. Mengidentifikasi peristiwa fisik yang terjadi di masyarakat
b. Mengukur angka statistik yang ada dalam masyarakat
 c. Menganalisis dan memahami fenomena sosial dan interaksi manusia
d. Menyusun teori-teori dalam ilmu alam

12. Manakah dari berikut ini yang merupakan contoh konsep konkret dalam IPS?

- a. Demokrasi
- b. Keadilan
- c. Rumah
- d. Kesetiaan

13. Dalam IPS, proses generalisasi digunakan untuk:

- a. Mengelompokkan fakta berdasarkan kategori yang sama
- b. Menarik kesimpulan luas berdasarkan pola atau hubungan antara beberapa fakta
- c. Menyusun definisi kata dalam kamus
- d. Menyusun teori fisik berdasarkan eksperimen

14. Dalam analisis sosial, konsep "demokrasi" sering digunakan untuk:

- a. Menilai seberapa jauh prinsip-prinsip kebebasan dan hak asasi manusia diterapkan
- b. Mengidentifikasi perbedaan fisik antar masyarakat
- c. Mengamati perubahan kebijakan ekonomi
- d. Menganalisis hubungan internasional antar negara

15. Apa yang dimaksud dengan generalisasi dalam ilmu pengetahuan sosial?

- a. Pernyataan umum yang diambil dari pola atau hubungan antara fakta atau konsep
- b. Pengamatan langsung terhadap fakta sosial
- c. Proses mengidentifikasi fakta-fakta individu tanpa menghubungkannya
- d. Definisi kata yang ditemukan dalam kamus

16. Salah satu karakteristik dari generalisasi adalah bersifat prediktif, yang berarti bahwa:

- a. Generalisasi dapat diterapkan hanya dalam konteks tertentu
- b. Generalisasi hanya berlaku untuk fenomena sosial yang spesifik
- c. Generalisasi tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan kejadian-kejadian masa lalu
- d. Generalisasi dapat digunakan untuk meramalkan peristiwa yang belum terjadi berdasarkan pola yang diamati

17. Dalam ilmu pengetahuan sosial, pentingnya generalisasi adalah untuk:

- a. Menyusun definisi yang tepat dari setiap konsep
- b. Menghubungkan pengalaman atau informasi yang terpisah untuk menarik kesimpulan lebih luas
- c. Menganalisis data kuantitatif secara mendalam
- d. Mengamati perilaku individu tanpa menghubungkannya dengan fenomena sosial lainnya

18. Generalisasi dalam ilmu sosial memungkinkan ilmuwan untuk:



- ③ Mengidentifikasi hubungan antar fakta dan menghubungkannya dengan konsep-konsep sosial
- ✓ b. Membatasi analisis hanya pada data numerik
- ✓ c. Menyusun definisi yang tegas dari setiap fenomena sosial
- d. Menganalisis data secara terpisah tanpa memperhatikan konteks sosial
19. Apa yang dimaksud dengan "generalisasi rentan terhadap pengecualian"?
- a. Generalisasi tidak pernah dapat diterapkan pada situasi baru
- b. Semua fenomena sosial dapat dijelaskan dengan satu generalisasi tunggal
- ✓ c. Tidak semua situasi mengikuti pola yang sama, sehingga terkadang ada pengecualian
- d. Generalisasi selalu menghasilkan kesimpulan yang pasti dan tanpa pengecualian
20. Dalam proses pembentukan ilmu pengetahuan sosial, generalisasi dibangun setelah:
- ✓ a. Pengumpulan data dan analisis fakta yang relevan ke dalam konsep-konsep
- ✓ b. Penemuan fakta-fakta individual yang tidak saling berhubungan
- c. Penggunaan teori fisik untuk menjelaskan fenomena sosial
- d. Pengamatan terhadap benda-benda fisik dalam masyarakat

$$\frac{20}{12} \times 100 = \underline{\underline{60}}$$



Dipindai dengan CamScanner



Pengajuan Permohonan untuk melaksanakan Penelitian dengan Koordinator Prodi PGSD



Uji keterbacaan Modul One on one

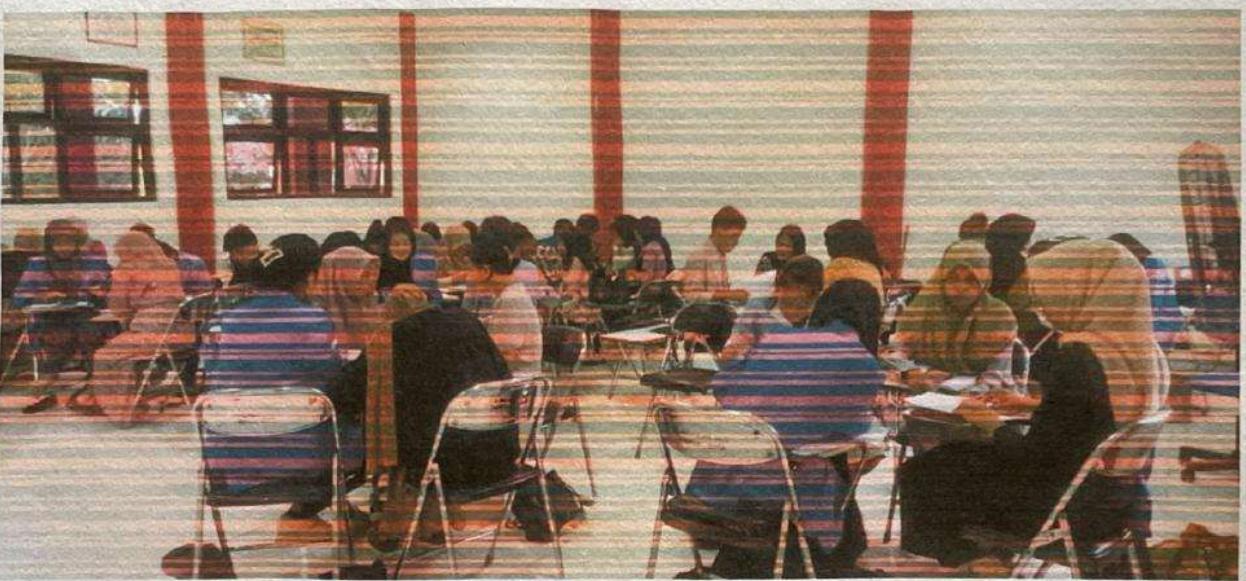
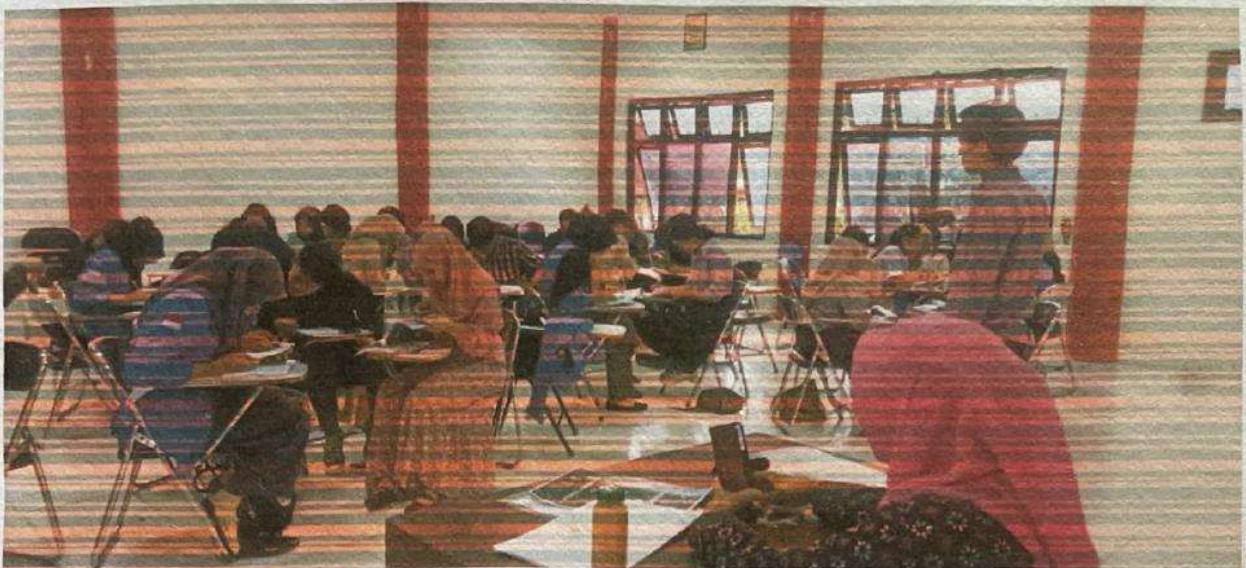


Foto-foto Validasi Instrumen di Kelas F Program Studi PGSD

RIWAYAT HIDUP



Avi Frianto Madokala S.Pd. Lahir pada tanggal 23 Februari 1994. Jenis Kelamin Laki-laki. Nama orang tua, ayah Ma'ruf Madokala S.Pd (Almarhum). Ibu Dr Herlina S.Pd., M.Pd dari desa Sunju kecamatan Marawola kabupaten Sigi provinsi Sulawesi Tengah. Agama Islam. Alamat Perumahan dosen PGSD. Sekolah Dasar di SD Negeri Sunju. SMP di MTsN Palu Barat. SMA di MAN 1 Palu. Pada tahun 2014 melanjutkan Pendidikan di PGSD Universitas Tadulako dan meraih gelar sarjana pada tahun 2019.