

## DESAIN PEMBELAJARAN IPS MI BERBASIS HUMANISTIK UNTUKI MEMBENTUK KEPERIBADIAN UNGGUL PESERTA DIDIK

Yulia Tri Samiha  
Prodi PGMI FITK UIN Raden Fatah Palembang  
E-mail: [Samiha\\_yulia@radenfatah.ac.id](mailto:Samiha_yulia@radenfatah.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pembelajaran IPS MI dengan basis Humanistik yang valid, praktis, dan mempunyai *keefektifan* terhadap proses pembelajaran di kelas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan yang terdiri dari tahap *Preliminary* (tahap persiapan dan pendesainan) dan tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation* (*self evaluation, one to one, small group dan field test*). Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar *walkthrough* dan angket. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa jurusan PGMI semester V . Dari hasil penelitian diperoleh simpulan : (1) menghasilkan desain pembelajaran IPS MI yang valid dengan melihat komentar dan saran validator serta nilai kevalidan sebesar 4,63. (2) Menghasilkan desain pembelajaran IPS MI yang praktis dilihat dari data angket kepraktisan sebesar 4,50, dan (3) desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik mempunyai keefektifan terhadap proses pembelajaran dikelas dengan dilihat dari data angke keaktifan mahasiswa dengan rata-rata 90 %.

**Kata kunci** : desain pembelajaran, IPS , Humanistik

### A. PENDAHULUAN

Pandangan filosofis pendidikan bangsa Indonesia tentang tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa yang secara terperinci dipertegas dalam Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Rumusannya mengandung filosofi pendidikan sebagai *educare*, yang untuk zaman sekarang sudah kurang memadai dan sebaiknya disempurnakan atau dilengkapi. Sebab filosofi pendidikan *educare* lebih cenderung mau mengajar, melatih dan melengkapi peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan. Karena itu, filosofi pendidikan *educare* memberikan penekanan pada materi yang diajarkan, disertai sistem penilaian yang baku dan kaku yang harus dilaksanakan

Proses pendidikan tahap tertentu dianggap selesai dengan hasil ujian dan selesainya pemberian materi. Lalu bagaimana dengan karakter yang harus muncul dan menjadi pribadi anak. Sejalan dengan Undang Undang RI No 2 tahun 2003 yang berisikan tentang domain afektif yang fungsinya untuk pembentukan sikap dan kepribadian yang luhur. Hal ini menunjukkan bahwa tatanan nilai yaitu beriman, berakhlakul karimah, dan beramal saleh adalah dasar pertama dan utama sebagai landasan etik dan moral bagi domain kecerdasan dan keterampilan lainnya yang saat ini telah terjadi dis-orientasi. Salah satu penyebabnya adalah karena domain kognitif-pragmatis dijadikan tolok ukur yang utama bagi keberhasilan

pendidikan. Keberhasilan sebuah pendidikan jika hanya ditekankan pada faktor kognitif-pragmatis saja maka bangsa ini akan terpuruk, untuk itu perlu ditanggapi dan di respon secara serius di negeri kita berkenaan dengan pendidikan. Tampaknya pendidikan belum dianggap salah satu faktor pokok penyebab terpuruknya bangsa ini, terbukti bahwa tuding-tuding sebagian besar pengamat, apalagi para politisi hanya diarahkan pada ekonomi dan politik.

Pendidikan diarahkan pada upaya memanusiakan manusia, atau membantu proses *hominisasi* dan humanisasi, maksudnya pelaksanaan dan proses pendidikan harus mampu membantu peserta didik agar menjadi manusia yang berbudaya tinggi dan bernilai tinggi yakni bermoral, berwatak, bertanggungjawab dan bersosialitas. Para peserta didik perlu dibantu untuk hidup berdasarkan pada nilai moral yang benar, mempunyai watak yang baik dan bertanggungjawab terhadap aktifitas-aktifitas yang dilakukan. Dalam konteks inilah pendidikan budi pekerti sangat diperlukan dalam kehidupan peserta didik di era globalisasi ini.

Berangkat dari kondisi tersebut, maka istilah kecerdasan adalah konsep yang sejak puluhan bahkan ratusan silam terus berkembang seiring dengan kemajuan sains dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan dan psikologi. Riset dan pengalaman empirik menunjukkan bahwa lebih dari 60 % orang sukses diseluruh dunia bukan karena faktor kecerdasan intelektual-kognitif, tetapi karena cara pandang, sikap, perilaku, kemampuannya mengendalikan diri dan berinteraksi secara positif dalam kehidupan sosial, maraknya kasus korupsi, kolusi, dan nepotisme di berbagai belahan dunia ternyata banyak dilakukan oleh orang-orang yang cerdas secara kognitif. Mereka ini secara IQ diatas rata-rata, nilai ujian sekolah dan universitas baik bahkan sangat baik, tetapi tidak cerdas secara moral dan spiritual.

Dari dua fakta ini kemudian disadari bahwa kecerdasan intelektual kognitif saja tidak cukup diajarkan kepada peserta didik maka untuk itu perlu dikembangkan model pembelajaran yang menggabungkan antara ranah kognitif dan ranah afektif. Afeksi dan kebutuhan kognitif adalah kuncinya, dan goalnya adalah untuk membangun manusia yang dapat mengaktualisasikan diri dalam lingkungan yang kooperatif dan suportif juga pada hakekatnya bahwa setiap manusia adalah unik, memiliki potensi individual dan dorongan internal untuk berkembang dan

menentukan perilakunya. Karena itu dalam kaitannya maka setiap diri manusia adalah bebas dan memiliki kecenderungan untuk tumbuh dan berkembang mencapai aktualisasi diri.

Penelitian yang dilakukan Haditono (dalam Monks, 1994) menemukan bahwa 69,45% remaja agresif memiliki taraf inteligensi di bawah normal. Inteligensi biasanya diartikan oleh para ahli psikologi sebagai keseluruhan kemampuan individu untuk memperoleh pengetahuan, menguasainya dan mempraktekkannya dalam pemecahan suatu masalah. Kemampuan itu meliputi kemampuan dalam persepsi, mengingat, memahami, menghayal, belajar dan memutuskan.

Dunia pendidikan saat ini membutuhkan model pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi diri peserta didik yang lebih memberdayakan hakekat terdalam dari nilai kedirian manusia itu sendiri secara komprehensif. Bukan hanya sekedar metode penggalian potensi diri yang lebih progresif revolusioner dalam pengembangan daya pikir dan kinerja otak, melainkan juga yang terpenting adalah guru yang memiliki kemampuan mengajar humanis yang dapat mengantarkan anak didiknya menjadi manusia cerdas dan berkepribadian mulia demi manusia lain. Abraham Maslow dan Carl Rogers tokoh kunci humanisme mengatakan tujuan utama dari humanisme adalah mengembangkan aktualisasi diri manusia *autonomous*. Dalam humanisme, belajar adalah proses yang berpusat pada pelajar dan dipersonalisasi, dan peran pendidik adalah sebagai seorang fasilitator. Untuk mendukung pencapaian kondisi tersebut, pengelola pendidikan hendaknya memiliki pemahaman konsep pendidikan yang komprehensif.

Salah satu hambatan terbesar dalam pengajaran IPS di Indonesia pada tingkat lapangan adalah ketidakmampuan pendidik untuk mengembangkan pengajaran dari sisi afektif. Sehubungan dengan materi IPS telah banyak penelitian mengungkap bagaimana seharusnya pendidik merencanakan pengajaran dan sekaligus mengajar IPS agar menjadi mata kuliah yang menarik bagi peserta didik. Pendidik di tantang untuk dapat menyajikan materi IPS yang sesuai dengan perkembangan jaman. Dalam perspektif global, pendidik mendapat tantangan yang lebih besar lagi yakni menyajikan dan menanamkan

nilai moral yang benar, watak yang baik dan bertanggung jawab terhadap aktivitas aktivitas yang dilakukan serta memiliki kekuatan kepribadian.

Untuk meningkatkan kekuatan kepribadian peserta didik maka sumber pembelajaran IPS tidak hanya terpaku pada buku text (*books text oriented*). Pembelajaran IPS yang dapat mendorong nilai-nilai soft-skill adalah pembelajaran kontekstual dan praktek. Realitas sosial dan media informasi (baik media cetak maupun elektronik) perlu dijadikan sebagai bagian dari sumber belajar. Keterpakuan pada kurikulum atau prosedur baku terhadap wacana sebagaimana yang disajikan oleh buku teks hanya akan menyebabkan lemahnya kreativitas anak didik dan mandulnya soft-skill peserta didik. Selaras dengan pemikiran ini, Heru Nugroho (2002:vii) mengatakan bahwa dalam konteks pembakuan kurikulum dan prosedur akademik hanya melahirkan turunnnya daya kreativitas serta bersikap pragmatis dan teknis dari kalangan peserta didik. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut memiliki kemampuan untuk memberdayakan sumber belajar secara maksimal dari sumber-sumber media massa atau lingkungan sosial. Seorang tenaga pendidik (guru maupun dosen) dituntut memiliki kemampuan dalam mengemas sumber informasi yang memberdayakan, mencerahkan dan membudayakan peserta didik dan bukan memperdaya peserta didik.

Kondisi ideal yang diharapkan dari hasil pembelajaran IPS di perguruan tinggi dianggap belum sesuai dengan harapan, bahkan beberapa temuan penelitian dan pengamatan para ahli pendidikan memperkuat kesimpulan bahwa pendidikan IPS di Indonesia belum maksimal karena perwujudan nilai-nilai sosial yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS masih belum begitu nampak aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari peserta didika. Keterampilan sosial para mahasiswa lulusan masih memprihatinkan, terbukti dengan partisipasi mahasiswa dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan semakin menyusut (Syaodih, 2008:2). Banyak penyebab yang melatarbelakangi mengapa pendidikan IPS belum dapat memberikan hasil seperti yang diharapkan. Faktor penyebabnya dapat berpangkal pada kurikulum, rancangan, pelaksana, pelaksanaan ataupun faktor-faktor pendukung pembelajaran lainnya. (Soemantri, 1998), Sumaatmadja (1996) dalam Syaodih (2008:4).

Sejumlah materi dalam IPS menuntut mahamahasiswa untuk bisa memahami secara mendalam dalam arti bahwa tujuan akhir dari penguasaan materi IPS MI harus berujung pada perubahan tingkah laku sebagaimana yang diharapkan dalam pembelajaran IPS MI. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “ Bagaimana desain pembelajaran IPS MI berbasis humanistik untuk membentuk kepribadian unggul peserta didik yang valid dan praktis, Bagaimana efektifitas implementasi desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik dalam membentuk kepribadian unggul peserta didik?

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk menghasikan desain pembelajaran berbasis Humanistik untuk membentuk kepribadian unggul.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan jurusan PGMI tahun 2015.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian ini terdiri atas dua tahap yaitu tahap *Priliminery* (tahap persiapan dan pendesaianan), tahap *prototyping* menggunakan alur *Formative Evaluation* terdiri atas *Self Evaluation, ekspert review, one tone, small group dan field test*. Tahap prosedur penelitian di atas secara rinci akan dijelaskan sebagai berikut.

### **Tahap Preliminary**

Tahapan ini Langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran yang digunakan meliputi tahap-tahap sebagai berikut

### **Tahap Preliminary**

Tahapan ini terdiri dari dua tahapan, yaitu tahap persiapan dan tahap pendesainan.

- a. Tahap Persiapan
- b. Tahap Pendesainan

#### **1. Tahap Prototyping menggunakan alur Formative Evaluation**

Tahapan-tahapan pada tahap *Prototyping* menggunakan alur *Formative Evaluation* sebagai berikut:

- a. *Self Evaluation* adalah tahap dimana peneliti mengevaluasi sendiri *prototype awal* yang telah dikembangkan dengan meminta saran dari mahasiswa dan dosen untuk perbaikan *prototype awal* sehingga dapat diujicoba ke tahap selanjutnya. Hasil revisi pada tahap ini berupa *prototype 1*.
- b. *Expert Review* adalah tahap evaluasi *prototype 1* produk pengembangan desain pembelajaran pendidikan global, kajian tentang isu-isu dan masalah sosial budaya dalam pengajaran IPS MI yang telah didesain dan dievaluasi sendiri oleh peneliti, selanjutnya divalidasi oleh tiga orang pakar/ahli yaitu 1 dosen pendidikan ilmu sosial, 1 dosen pendidikan ilmu bahasa, 1 dosen pendidikan agama, meliputi konten, konstruk dan bahasa.
- c. *One-to-one Evaluation* adalah tahap evaluasi *prototype I* produk pengembangan desain pembelajaran pendidikan global, kajian tentang isu-isu dan masalah sosial budaya dalam pengajaran IPS MI yang telah divalidasi oleh pakar/ahli, selanjutnya di ujicobakan pada mahasiswa. Hasil validasi pada tahap *expert review* dan ujicoba pada tahap *one-to-one* akan digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan *prototype I* menjadi *prototype II*.
- d. *Small Group Evaluation* merupakan lanjutan dari evaluasi pada tahap *expert review* dan *one-to-one*. *Prototype II* hasil revisi pada tahap *expert review* dan *one-to-one* akan di ujicobakan pada kelas yang terdiri dari 31 orang mahasiswa. Selanjutnya mahasiswa mengumpulkan data, mengamati, mengerjakan perintah dan permasalahan pada *prototype II*. Kemudian mahasiswa diminta untuk mengisi angket kepraktisan untuk meminta komentarnya mengenai Desain Pembelajaran IPS MI. Komentar dari mahasiswa dijadikan sebagai pedoman dalam merevisi *Prototype II* menjadi *Prototype III*, yang selanjutnya siap untuk diujicobakan pada tahap *Field Test*.
- e. *Field Test Evaluation* merupakan evaluasi lanjutan dari tahap evaluasi kelompok kecil (*small group*). Evaluasi ini dilakukan terhadap produk pengembangan desain pembelajaran IPS MI yang sudah selesai dikembangkan (*prototype III*), selanjutnya di ujicobakan lagi pada satu

kelas yang telah dipilih sebagai subyek penelitian. Selanjutnya akan diperoleh hasil belajar yang digunakan untuk melihat keefektifan Desain pembelajaran IPS MI.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *walkthrough*, angket

#### **a. Walkthrough**

*Walkthrough* digunakan pada tahap *expert review* yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan desain pembelajaran IPS MI yang meliputi aspek: Konten (isi), konstruk, dan bahasa. selain digunakan untuk mengetahui kevalidan, *walkthrough* juga digunakan untuk merevisi desain pembelajaran IPS MI. Komentar dan saran pada tahap *expert review* digunakan untuk merevisi *prototype pertama* desain pembelajaran IPS MI. Hasil revisi pada tahap *expert review* dan *one-to-one* akan menghasilkan *prototype II*.

#### **b. Angket**

Angket digunakan peneliti pada tahap *small group* dan *field test* yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan Desain Pembelajaran IPS MI yang meliputi: (1) Desain Pembelajaran IPS MI mudah digunakan, dipahami, dan dibawa, (2) Memiliki kegunaan untuk membantu mahasiswa dalam memahami materi, dan (3) Menarik minat mahasiswa untuk belajar IPS. Selain itu untuk mengetahui keefektifan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik dapat dilihat dari angket keaktifan mahasiswa. Angket keaktifan adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan terhadap seperangkat konten atau materi tertentu. Angket digunakan untuk melihat *keefektifan* dan kepraktisan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini akan dilakukan analisis sebagai berikut

### **1. Analisis Walkthrough**

Data hasil validasi tim ahli pada tahap validasi desain yang berupa hasil revisi lembar kerja siswa berisikan komentar dan saran. Data ini akan dianalisis secara deskriptif kualitatif yang digunakan sebagai masukan untuk merevisi desain pembelajaran IPS MI yang memenuhi aspek konten (isi), Konstruk, dan bahasa. Analisis *walkthrough* digunakan pada tahap *expert review*. Pada tahap *expert review* dilakukan validasi oleh 3 orang ahli/pakar yaitu Dr. Maimunah, M.Ag, Dr. Idawati, M.Pd dan Dr. Amilda, M.Pd yang hasilnya merupakan *prototype II*. Jika desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik memenuhi aspek kevalidan yang di validasi oleh pakar/ ahli maka dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik tersebut valid.

Untuk meperkuat tingkat kevalidan oleh validator dan untuk mengetahui bagian mana yang sudah valid, maka ditambahkan nilai sabagai patokan bahwa soal itu sudah valid atau belum. Akan tetapi yang menjadi tujuan utama tetap komentar dan saran dari validator. Nilai tersebut hanya digunakan sebagai data penguat saja.

## 2. Analisis Angket

Angket akan diberikan kepada siswa pada tahap *small group* dan *field test*. Angket pada tahap *small group* diunakan untuk mengetahui kepraktisan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik. Sedangkan Angket pada tahap *field test* digunakan untuk mengetahun keefktifan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik untuk mewujudkan kepribadian yang unggul peserta didik.

Angket diberikan kepada mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik. Jawaban mahasiswa pada tahap *small group* akan digunakan untuk merevisi *prototype II*. Hasil revisi *prototype II* akan menghasilkan *prototype III*. Sedangkan jawaban mahasiswa pada tahap *field test* akan digunakan untuk melihat kefektifan desain pembelajaran berbasis Humanistik. selain itu jawaban siswa digunakan untuk merevisi *prototype III* apabila masih memerlukan revisi

tahap akhir. Jika desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik memenuhi aspek keefektifan pada lembar angket maka dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran tersebut efektif dalam mewujudkan kepribadian yang unggul.

Jika lembar kerja siswa memenuhi 75% mahasiswa menjawab baik dan baik sekali dapat dikatakan bahwa desain pembelajaran tersebut efektif dalam mewujudkan kepribadian yang unggul dalam pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik penelitian ini terdiri dari tahap *priliminary* (persiapan dan pendesaianan) dan tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation*. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan analisis terhadap siswa, kurikulum, materi (silabus, kompetensi inti, kompetensi dasar dan materi apa yang akan dikembangkan). Tahap ini harus dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pendesaian pembelajaran IPS MI. Analisis Mahasiswa bertujuan untuk mengetahui jumlah Mahasiswa dan informasi bahwa mahasiswa PGMI belum pernah melakukan pembelajaran yang berbasis Humanistik. Mahasiswa PGMI semester V merupakan kelas uji coba pelaksanaan pembelajaran berbasis Humanistik dalam membentuk kepribadian unggul peserta didik.

Analisis kurikulum, peneliti menentukan kurikulum yang digunakan dan melakukan indentifikasi materi pembelajaran IPS MI di jurusan PGMI. Kurikulum yang digunakan pada mahasiswa jurusan PGMI adalah kurikulum 2013. Sedangkan materi yang akan di desain pada proses pembelajaran mahasiswa PGMI semester 5 meliputi pendidikan global dalam IPS, isu-isu sosial budaya, global dan kajian tentang permasalahan global. Materi pendidikan global dalam IPS, isu-isu sosial budaya, global dan kajian tentang permasalahan global banyak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat mempengaruhi kepribadian peserta didik. Sehingga memudahkan peneliti dalam menerapkan pembelajaran yang berbasis Humanistik.

Proses pendesaian materi terkait dengan pembuatan *prototype awal* desain Pembelajaran IPS MI, maka direncanakan lama penelitian yaitu 2 kali pertemuan

pada tahap penelitian lapangan (*field test*). Masing-masing *prototype* difokuskan pada beberapa hal yaitu, kejelasan, kebermaknaan, kesesuaian konteks yang mengaju pada teori Humanistik dan kepribadian unggul pada materi IPS MI berbasis Humanistik. Dalam pendesainan pembelajaran IPS MI pada Rangkuman materi dan permasalahan-permasalahan global dalam pendidikan IPS MI menggunakan teori humanistik harus terkait teori humanistik dan kepribadian unggul. Tahap *prototyping* menggunakan alur *formative evaluation* (*self evaluation, expert review, one-to-one, small group, dan field test*). Pada tahap *self evaluation*, peneliti melakukan evaluasi secara mandiri. Evaluasi ini dilakukan sebagai perbaikan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik *prototype awal* yang dibuat pada tahap pendesainan. Sehingga desain pembelajaran yang telah dikembangkan dapat di ujicobakan ke tahap selanjutnya. Hasil revisi pada tahap *self evaluation* yaitu berupa *prototype* 1 dilanjutkan ke tahap *Expert Review*

Pada tahap ini meneliti evaluasi *prototype 1* produk desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik yang telah didesain dan dievaluasi sendiri oleh peneliti, selanjutnya divalidasi oleh validator atau ahli. Adapun teknik validasi yaitu dengan meminta para ahli (validator) untuk memberikan penilaian dengan mengisi lembar *walkthrough* dan memberi koreksi serta saran dari desain pembelajaran IPS MI berbasis humanistik yang dikembangkan. Hasil validasi pada tahap *expert review* digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan desain pembelajaran yang dikembangkan. Ada tiga aspek yang akan divalidasi oleh pakar/ahli yaitu konten, konstruk dan bahasa. Ketiga validator yang dipilih adalah Dr. Maimunah, M.Ag, Dr. Idawati, M.Pd dan Dr. Amilda, M.Pd.

Dari hasil validasi desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik yang dilakukan oleh tiga orang ahli dan berdasarkan kriteria kevalidan yang ditentukan oleh peneliti, maka desain pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata total kevalidan sebesar 4,63 (perhitungan lembar *walkthrough* terlampir). Selain memberikan penilaian kevalidan, validator juga memberikan saran dan komentar terhadap desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik sebagai bahan perbaikan atau revisi untuk tahap selanjutnya.

Pada tahap *one to one*, mahasiswa diminta untuk mengamati dan menggunakan desain pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah selesai

menggunakan pembelajaran berbasis Humanistik kepada mahasiswa, mahasiswa diminta untuk mengisi lembar angket. Dengan memperhatikan mahasiswa dalam menggunakan pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik untuk mewujudkan kepribadian unggul, maka peneliti akan mengetahui dimana mahasiswa merasa kesulitan dalam mengikuti pembelajaran berbasis Humanistik. Sehingga peneliti dapat menentukan apakah desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik perlu diperbaiki atau tidak. Uraian berikut ini merupakan kegiatan mahasiswa pada proses pembelajaran yang sesuai dengan teori Humanistik.

Setelah desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik untuk mewujudkan kepribadian unggul telah divalidasi oleh pakar/ahli pada tahap *expert review* dan ujicoba pada tahap *one-to-one* akan digunakan untuk melakukan revisi atau perbaikan *prototype I* menjadi *prototype II*. Pada pertemuan pertama mahasiswa menggunakan pembelajaran berbasis Humanistik tentang pendidikan global dalam IPS dan Materi Pendidikan Global dalam IPS. Selanjutnya mahasiswa menerapkan pembelajaran berbasis Humanistik tentang kaian tentang isu-isu dan masalah sosial budaya serta kajian tentang masalah global pada pertemuan kedua. Pada setiap pertemuan, siswa diminta untuk mengamati, menerapkan pembelajaran berbasis Humanistik dan memberikan ide dalam menyelesaikan permasalahan pada *prototype II*.

Berdasarkan hasil kepraktisan terhadap LKS dengan pendekatan PMRI dan kriteria kepraktisan yang ditentukan oleh peneliti, maka LKS yang dikembangkan pada tahap *small group* termasuk dalam kategori praktis dengan nilai kepraktisan sebesar 4,50. Pada tahap *small group* ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam menerapkan proses pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik dalam mewujudkan kepribadian unggul peserta didik. Selain itu hampir seluruh mahasiswa tertarik dengan pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik. Pada *field test* ini akan dilihat bagaimana keefektifan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik dalam membentuk kepribadian unggul peserta didik. Pada tahap ini, desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik *Prototype III* di ujicobakan pada satu kelas mahasiswa PGMI semester V Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah dipilih sebagai subyek penelitian.

Selanjutnya akan diperoleh angket keaktifan mahasiswa yang digunakan untuk melihat keefektifan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik.

Setelah selesai mengerjakan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik, selanjutnya mahasiswa diminta untuk mengisi lembar angket respon keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Data yang didapat pada angket respon mahasiswa digunakan untuk merevisi desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik. Pada tahap *field test* ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mengerjakan desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik pada materi globalisasi dan isu-isu global. Selain itu hampir seluruh mahasiswa antusias dengan pembelajaran menggunakan desain pembelajaran berbasis Humanistik yang telah dikembangkan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil respon angket mahasiswa yang menunjukkan bahwa 90% aktif dalam proses pembelajaran. Berikut beberapa perubahan yang terjadi pada produk pengembangan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan pada tahap *expert review (Prototype I ke prototype II)*.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Materi yang di tampilkan belum memuat gambar</p> <p>Pendidikan global adalah upaya untuk menanamkan suatu pandangan tentang dunia kepada siswa dengan memfokuskan bahwa terdapat saling keterkaitan antar budaya, umat manusia, dan kondisi planet bumi. Tujuan pendidikan global adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk hidup secara efektif dalam dunia yang sumber daya alam nya semakin menipis dan ditandai oleh keragaman etnis, pluralisme budaya dan semakin ketergantungan, pendidikan global ini ada 2 dampak yakni : dampak positif dan dampak negatif</p> <p>Globalisasi telah menghampiri seluruh rakyat di belahan bumi manapun dengan membawa banyak dampak baik positif maupun negatif. Sisi positif dari globalisasi itu berada pada kemajuan teknologi informatika dan teknologi komunikasi. Dampak negatifnya kalau sampai kita hanya menjadi objek suatu arus globalisasi tanpa mampu berbuat. Oleh karenanya perlu banyak persiapan terutama mental guna menghadapi era tersebut. Dalam era tersebut dibutuhkan</p>	<p>Materi yang di tampilkan sudah memuat gambar</p> <p>Pendidikan global adalah upaya untuk menanamkan suatu pandangan tentang dunia kepada siswa dengan memfokuskan bahwa terdapat saling keterkaitan antar budaya, umat manusia, dan kondisi planet bumi. Tujuan pendidikan global adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk hidup secara efektif dalam dunia yang sumber daya alam nya semakin menipis dan ditandai oleh keragaman etnis, pluralisme budaya dan semakin ketergantungan, pendidikan global ini ada 2 dampak yakni : dampak positif dan dampak negatif</p>  <p>Dampak negative pendidikan global</p> <p>Globalisasi telah menghampiri seluruh rakyat di belahan bumi manapun dengan membawa banyak dampak baik positif maupun negatif. Sisi positif dari globalisasi itu berada pada kemajuan teknologi informatika dan teknologi komunikasi. Dampak negatifnya kalau sampai kita hanya menjadi objek suatu arus globalisasi tanpa mampu berbuat. Oleh karenanya perlu banyak persiapan</p>

Belum dihubungkan dengan perspektif islam

Pendidikan Perspektif Global atau disebut juga pendidikan Global artinya Pendidikan yang membekali wawasan global untuk membekali siswa memasuki era globalisasi sehingga Siswa mampu bertindak lokal dengan dilandasi wawasan global. Pendidikan yang memanfaatkan keunggulan lokal dan global dalam aspek ekonomi, seni budaya, SDM, bahasa, teknologi informasi dan komunikasi, ekologi, dan lain-lain ke dalam kurikulum sekolah yang akhirnya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk persaingan global. Pendidikan Global dirasa perlu di sebabkan kemajuan komunikasi & transportasi yang dirasakan dunia semakin sempit, batas negara

Sudah dihubungkan dengan perspektif islam

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا لَا نَعْلَمُ لَكَ إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾

Artinya: "Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!" Mereka menjawab: "Maha suci Engkau, tidak ada yang Kami ketahui selain dari apa yang telah Engkau ajarkan kepada kami; Sesungguhnya Engkau-lah yang Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana"

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik untuk membentuk kepribadian unggul peserta didik yang dikembangkan terkategori valid dan praktis. Hal ini terlihat dari penilaian validator berupa revisi komentar dan saran serta skor hasil penilaian validator sebesar 4,63. Berarti revisi komentar, saran dari validator dan skor rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis Humanistik menunjukkan kriteria valid. Adapun nilai kepraktisan didapat dari data angket yang menunjukkan sebesar 4,50. Desain pembelajaran IPS MI berbasis Humanistik untuk membentuk kepribadian unggul peserta didik efektif terhadap proses pembelajaran dikelas. Hal ini dapat dibuktikan dengan persentase keaktifan mahasiswa sebesar 90 %. Sehingga data tersebut masuk dalam kategori efektif terhadap proses pembelajaran.
2. Peneliti memberikan saran, untuk penelitian yang akan datang hendaknya memperhatikan aspek berikut ini antara lain; materi yang dikembangkan oleh peneliti pada desain pembelajaran harus jelas, perlu pemahaman teori Humanistik yang lebih, dan memilih indikator yang tepat dalam menentukan instrumen penelitian.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Depdiknas. 2003 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas

- Al. Muhtar,S (2006). *Pengembangan Berfikir dan Nilai dalam Pendidikan IPS*. Bandung : Gelar Pustaka Mandiri.
- Charles M, Reigeluth (Ed). (1983) *Instructional Design, Theories and Models: An Overview of Their Current Status*, (New Jersey: Lewrance Erlbaum Associates Publishers.
- Creswel, John W. L.(2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, California: Saga Publications Inc.
- Jenner, Bbruce, and Seal, Mark. (2005). *Finding the Champion Within : Rencana Langkah-Demi langkah untuk Mencapai Potensi Diri Anda Sepenuhnya*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Sumantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Tessmer, Martin. 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. Philadelphia London: Kogen Page.