

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS DOMAIN
KOGNITIF UNTUK MENGOPTIMALKAN KARAKTER DAN
KEMAMPUAN APLIKASI (C3) PADA PEMBELAJARAN
IPS DI SD NEGERI 1 KUTOARJO
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

TESIS



**Oleh :
S U P A R N I
13255140040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS DOMAIN
KOGNITIF UNTUK MENGOPTIMALKAN KARAKTER DAN
KEMAMPUAN APLIKASI (C3) PADA PEMBELAJARAN
IPS DI SD NEGERI 1 KUTOARJO
TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SUPARNI
13255140040

Tesis ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi

Yogyakarta,
Pembimbing

Februari 2016


Drs. John Sabari, M.Si.
NIS. 195107011989071001


Dr. Salamah, M.Pd
NIP 19611228 198702 2 001

Mengetahui
Direktur Program Pascasarjana
Universitas PGRI Yogyakarta


Dr. Sunarti, M.Pd
NIP. 195402291980122001

ABSTRAK

SUPARNI. *Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Domain Kognitif. Untuk Mengoptimalkan Karakter Dan Kemampuan Aplikasi Siswa Kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016.* Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana. Universitas PGRI Yogyakarta, 2016.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengembangkan desain pembelajaran yang digunakan untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi dalam pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016. 2) melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan desain pembelajaran yang telah dikembangkan dan diujicobakan pada peserta didik SD kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Pengembangan dilakukan dengan mengacu pada model 4-D yang ditemukan oleh Thiagarajan kemudian dimodifikasi menjadi 3-D meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Subjek uji coba penelitian yaitu siswa kelas 4 SD 1 N Kutoarjo yang berjumlah 34 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, lembar observasi, dan tes prestasi belajar. Uji validitas menggunakan validitas empirik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Pengembangan desain pembelajaran yaitu RPP dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Thiagarajan: (1) *Define*, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis tugas dan analisis konsep. (2) *Design*, pada tahapan ini dilakukan penyusunan lembar format silabus dan RPP serta instrumen-instrumen yang digunakan. (3) *Development*, pada tahap ini dilakukan ujicoba terhadap kelas IV SD 1 Kutoarjo. 2) Keterlaksanaan desain pembelajaran yaitu RPP yang telah dikembangkan dan diujicobakan yaitu : a) ahli materi mengungkapkan bahwa aspek-aspek dalam RPP yang telah dikembangkan dengan interpretasi baik dengan rerata skor 2,97 b). Penilaian teman sejawat mengungkapkan bahwa aspek-aspek RPP yang telah dikembangkan dengan interpretasi baik dengan rerata skor 2,8.

Kata kunci : pembelajaran berbasis domain kognitif, kemampuan aplikasi, karakter

ABSTRACT

SUPARNI. *Design Development Based Learning Cognitive Domain. Characters And Capabilities to Optimize Application Student Class IV SDN 1 Kutoarjo the Academic Year 2015/2016.* **Thesis. Yogyakarta: Graduate School. PGRI University of Yogyakarta, 2016.**

The purpose of this study is 1) develop learning design that is used to optimize code and application capabilities in learning social studies in Class IV SDN 1 Kutoarjo the Academic Year 2015/2016. 2) carry out learning by using learning design that has been developed and tested on students grade IV SDN 1 Kutoarjo in the academic year 2015/2016.

This research is a development. Development is done by reference to the 4-D models were found by Thiagarajan later modified into 3-D cover define (pendefinisian), design (design), and development (development). Subject trial research that students 4th grade 1 N Kutoarjo totaling 34 students. The data collection is done by using questionnaires, observation sheets, and learning achievement test. Test the validity of using empirical validity.

The results showed that 1) The development of lesson plans and instructional design is done using a model syllabus Thiagarajan development: (1) Define, at this stage, needs analysis, analysis of students, task analysis and concept analysis. (2) Design, at this stage, the preparation of the sheet format lesson plans and instruments used. (3) Development, at this stage the tests on the fourth grade 1 Kutoarjo. 2) Keterlaksanaan instructional design that RPP and the syllabus has been developed and tested, namely: a) subject matter experts revealed that aspects of the syllabus has been prepared to have a good interpretation with a score of 2.8, and for the RPP has developed with good interpretation with the average score of 2.97 b). Rate colleagues revealed that aspects of the syllabus has been prepared to have a good interpretation with a score of 2.9, and for the RPP has developed with good interpretation with a mean score of 2.8.

Keywords: cognitive domain based learning, application ability, character

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS DOMAIN
KOGNITIF UNTUK MENGOPTIMALKAN KARAKTER DAN
KEMAMPUAN APLIKASI (C3) PADA PEMBELAJARAN
IPS DI SD NEGERI 1 KUTOARJO
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SUPARNI
13255140040**

Dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis Program Pascasarjana
Universitas PGRI Yogyakarta
Tanggal : 3 Mei 2016

PANITIA PENGUJI

Dr. Sunarti, M.Pd
Ketua Penguji

Drs. John Sabari, M.Si
Sekretaris Penguji

Dr. Sukadari, SE, SH, MM
Penguji Utama

Dr. Salamah, M.Pd
Pembimbing/ Penguji

Yogyakarta,
Direktur Program Pascasarjana
Universitas PGRI Yogyakarta

Dr. Sunarti, M.Pd
NIP. 195402291980122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUPARNI
No. Mhs : 13255140040
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Lembaga Asal : Universitas PGRI Yogyakarta
Judul Tesis : Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Domain Kognitif Untuk Mengoptimalkan Karakter Dan Kemampuan Aplikasi (C3) Pada Pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016.

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan Magister/ Doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti akan dapat dibuktikan tesis ini bukan hasil karya sendiri, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk apapun atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 3 Mei 2016

Yang menyatakan



SUPARNI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

Berikan waktu terbaikmu untuk keluargamu,

(Penulis)

Bersabar dalam mengatasi kesulitan dan bersikap bijaksana dalam menyelesaikan kesulitan tersebut

(Penulis)

PERSEMBAHAN :

Tesis ini kupersembahkan kepada :

1. Suami dan anak-anakku tercinta
2. Keluargaku yang telah mendorong dalam penyusunan tesis ini
3. Teman-teman seperjuangan
4. Almamaterku tercinta UPY

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat dan Hidayah-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang peneliti susun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Buchory MS., M.Pd, Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Yogyakarta.
2. Dr. Sunarti, M.Pd, Direktur Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. John Sabari, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Dr. Salamah, M.Pd , Dosen Pembimbing Tesis telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik
5. Seluruh dosen dan karyawan di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala bantuannya.

6. Seluruh staf perpustakaan Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala bantuan dan layanannya, sehingga peneliti dapat memperoleh literatur yang dibutuhkan dalam penulisan tesis.
7. Kepala Sekolah SD N 1 Kutoarjo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini.

Tesis ini masih jauh dari sempurna, untuk itu kami memohon saran, masukan dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi sempurnanya tesis ini. Akhirnya peneliti berharap tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pada umumnya bagi guru dan khususnya bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, April 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	10
G. Manfaat Penelitian	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
I. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN PERTANYAAN PENELITIAN	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Desain Pembelajaran	17

	2. Domain Kognitif	40
	3. Karakter	42
	4. Metode Membaca Cerita	58
	B. Penelitian Yang Relevan	61
	C. Kerangka Pikir	63
	D. Pertanyaan Penelitian	64
BAB III	METODE PENELITIAN.....	69
	A. Jenis Penelitian	65
	B. Prosedur Pengembangan	65
	C. Waktu dan Tempat Penelitian	75
	D. Subjek Uji Coba Penelitian	75
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	75
	F. Instrumen Penelitian	76
	G. Teknik Analisis Data.....	80
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Hasil Pengembangan	85
	B. Hasil Uji Coba	92
	C. Analisis Data	97
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	100
	B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kompetensi Inti SD/ Mi	40
Tabel 2.	Distribusi Nilai-Nilai Utama ke dalam Mata Pelajaran	53
Tabel 3.	Standar Kompetensi Lulusan	55
Tabel 4.	Kisi-Kisi Lembar Validasi RPP untuk Mengoptimalkan Karakter Dan Kemampuan Aplikasi	77
Tabel 5.	Kisi-Kisi Lembar Observasi Terhadap Pembelajaran Menggunakan Domain Kognitif untuk Mengoptimalkan Karakter	78
Tabel 6.	Kisi-kisi Lembar Observasi Terhadap Pembelajaran Mengguakan Membaca Cerita Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Aplikasi.....	78
Tabel 7.	Interpretasi Penilaian Kemampuan Aplikasi.....	79
Tabel 8.	Kriteria Penilaian Lembar Keterlaksanaan	79
Tabel 9.	Skala Penilaian dan Interpretasinya	81
Tabel 10.	Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Kriteria Validasi	82
Tabel 11.	Hasil Penilaian Ahli Materi RPP	93
Tabel 12.	Hasil Penilaian Teman Sejawat RPP	94
Tabel 13.	Hasil Analisis Observasi Siswa dalam mengoptimalkan karakter	95
Tabel 14.	Hasil Analisis Observasi Siswa dalam mengoptimalkan kemampuan aplikasi	95
Tabel 15.	Capaian Hasil Belajar Berdasarkan KKM	96

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Unsur Desain Pembelajaran	22
Gambar 2. Bentuk Desain Pembelajaran	25
Gambar 3. Kerangka Berpikir Penelitian	63
Gambar 4. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	69
Gambar 5. Perancangan (<i>Design</i>)	71
Gambar 6. Pengembangan (<i>Develop</i>)	73
Gambar 7. Desain Penelitian Pengembangan	74
Gambar 8. Pemetaan Konsep Kompetensi	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Oleh Pengawas	104
Lampiran 2.	Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Oleh Teman Sejawat	107
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	110
Lampiran 4.	Lembar Penilaian Karakter	128
Lampiran 5.	LKS 1	132
Lampiran 6.	LKS 2	134
Lampiran 7.	LKS 3	143
Lampiran 8.	LKS 4	145
Lampiran 9.	LKS 5	148
Lampiran 10.	Lembar Wawancara Guru	148
Lampiran 11.	Skrip Wawancara Guru	151
Lampiran 12.	Lembar Wawancara Siswa	154
Lampiran 13.	Skrip Wawancara Siswa	156
Lampiran 14.	Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	158
Lampiran 15.	Kisi-Kisi Angket Penilaian Karakter	160
Lampiran 16.	Angket Penilaian karakter	161
Lampiran 17.	Lembar Observasi karakter	162
Lampiran 18.	Analisis Observasi Kemampuan Mengaplikasi	163
Lampiran 19.	Analisis Observasi Karakter Siswa	165
Lampiran 20.	Nilai Tugas Individu	167
Lampiran 21.	Dokumentasi Penelitian	168
Lampiran 22.	Surat Ijin Penelitian	172

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang dapat dipandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai norma-norma yang berlaku. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana secara etis, sistematis, intensional dan kreatif dimana peserta didik mengembangkan potensi diri, kecerdasan, pengendalian diri dan keterampilan untuk membuat dirinya berguna di masyarakat.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita- cita yang di harapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Salah satau cara mendapatkan pendidikan yang baik adalah melalui proses belajar, atau pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dengan tujuan untuk mendapatkan ilmu atau pendidikan yang kelak akan berguna bagi peserta didik. Menurut UU nomor 20 tahun 2003 disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan 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. Jika dipahami lebih jauh, dalam UU ini sudah mencakup pendidikan karakter. Misalnya pada bagian kalimat terakhir dari definisi pendidikan dalam UU tentang SISDIKNAS ini, yaitu memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013, siswa dituntut untuk mengembangkan potensi diri agar menjadi pribadi yang berkarakter. Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Dalam hal ini, pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik, berupa paduan pengetahuan. Selain itu .

Dalam Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses disebutkan bahwa setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dan lebih bermakna.

Seorang guru harus dapat membuat desain pembelajaran yang meliputi Silabus dan RPP sebagai pedoman dan petunjuk dalam pelaksanaan pembelajaran. Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD).

Berdasarkan Lampiran Permendikbud No. 65 Tahun 2013, dalam membuat Silabus harus memuat tentang identitas mata pelajaran, identitas sekolah, kompetensi inti, kompetensi dasar, tema, materi pokok, pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Sedangkan RPP memuat tentang identitas sekolah, identitas mata pelajaran, materi pokok, kelas/semester, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian hasil belajar.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di jenjang sekolah dasar adalah IPS. Meskipun tiap mata pelajaran dalam kurikulum 2013 sudah terintegrasi menjadi satu namun pembelajaran IPS masih dapat dipisahkan dari mata pelajaran lain. Berdasarkan GBPP 1999, bahwa ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan di sekolah dasar terdiri atas dua bahan kajian pokok :

pengetahuan sosial dan sejarah. Pengajaran pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar berfungsi mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan dasar untuk memahami kenyataan sosial yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan untuk pengajaran sejarah, untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan bangga terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar dibagi dalam dua kajian pokok yang digabung menjadi satu kajian yaitu IPS terpadu.

Pembelajaran IPS bukan hanya sekedar menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan siswa, melainkan lebih jauh kebutuhannya sendiri dan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu pembelajaran IPS harus pula menggali materi-materi yang bersumber kepada masyarakat. Gejala dan masalah yang ada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal peserta didik dijadikan perangsang untuk menarik perhatian siswa materi tersebut dijadikan bahan pembahasan di dalam kelas dalam rangka pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Sesuai dengan tujuan lembaga Sekolah Dasar, IPS di SD tidak bersifat keilmuan melainkan bersifat pengetahuan. Ini berarti bahwa yang diajarkan bukanlah teori-teori sosial melainkan hal-hal yang bersifat praktis yang berguna bagi dirinya dan kehidupannya kini maupun masa yang akan datang dalam berbagai lingkungan dan aspek sosial yang berlainan.

Pembelajaran IPS bersifat pembekalan (pengetahuan, sikap dan kemampuan) mengenai seni berkehidupan.

Namun meskipun pembelajaran IPS lebih bersifat pengetahuan. Pembelajaran IPS yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan di SD N 1 Kutoarjo bertujuan untuk membangun karakter bangsa Indonesia sehingga perlu adanya pengembangan desain pembelajaran untuk mengoptimalkan karakter peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Tidak hanya menggunakan metode konvensional, namun berbagai cara yang dapat melibatkan aktif peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat membentuk karakter peserta didik yang diharapkan sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Karakter adalah nilai-nilai yang melandasi perilaku manusia.

Sedangkan kemampuan aplikasi merupakan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahui dalam situasi yang baru. Dalam tingkat aplikasi kemampuan memecahkan masalah, membuat bagan, menggunakan kaidah, prinsip, prosedur, dan metode.

Hasil wawancara dengan Surip Sri Rahayu selaku guru kelas IV SD N 1 Kutoarjo tentang karakter siswa saat ini terbentuk oleh kondisi lingkungan, kemajuan teknologi informatika dan globalisasi. Namun pada kenyataannya karakter (rasa ingin tahu, bekerja sama (*teamwork*), percaya diri, berfikir terbuka) belum optimal. Hal ini sesuai dengan hasil observasi kelas pada saat jam pelajaran IPS.

Beberapa aktivitas siswa yang mencerminkan belum optimalnya karakter antara lain sebagai berikut: siswa kurang memperhatikan saat proses

pembelajaran, tidak mengerjakan tugas dengan baik, siswa tidak pernah mengungkapkan pendapat saat diskusi dan masih banyak lainnya. Sehingga guru perlu membuat desain pembelajaran yang dapat menumbuhkan atau mengoptimalkan karakter pada diri siswa.

Berdasarkan wawancara dengan Surip Sri Rahayu selaku guru kelas IV SDN 1 Kutoarjo mengungkapkan bahwa pentingnya siswa memiliki karakter dan kemampuan aplikasi dalam menunjang proses pembelajaran IPS. Namun, pada kenyataannya karakter dan kemampuan aplikasi (C3) siswa belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu desain pembelajaran meliputi silabus dan RPP yang belum dikembangkan untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi siswa karena desain pembelajaran yang dibuat oleh guru IPS saat ini masih mengikuti standar dari Permendikbud dan hanya mendownload dari internet atau mengcopy dari guru IPS yang lainnya. Pada hakikatnya pembelajaran terbagi menjadi 3 ranah, yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotorik, ketiga ranah ini saling berkaitan dan memiliki korelasi. Diharapkan dengan pengetahuan yang didapat dalam ranah kognitif, mampu membentuk karakter serta kemampuan bertindak bagi peserta didik, semakin baik domain kognitif seperti pengetahuan dan pemahaman, maka semakin baik pula domain afektif, yang berupa karakter, dan psikomotorik yang berupa kemampuan aplikasi C3.

Hasil observasi dan angket tentang pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 Kutoarjo menunjukkan hasil bahwa di sekolah tersebut kegiatan pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas, metode pembelajaran yang

digunakan dalam proses pembelajaran antara lain ceramah, diskusi dan praktikum. Sumber belajar hanya menggunakan LKS dan buku paket yang relevan. Dari hasil tersebut peneliti menitikberatkan pada proses pembelajaran sebagai hal yang berpengaruh terhadap pengoptimalan karakter dan kemampuan aplikasi siswa. Hal ini sesuai dengan pandangan Surip Sri Rahayu selaku guru kelas IV SDN 1 Kutoarjo tentang lingkungan belajar mempengaruhi karakter dan aplikasi siswa, sehingga perlu model pembelajaran yang dapat dilakukan di luar kelas agar siswa mendapat suasana belajar yang baru dan dapat memunculkan ide-ide serta cara berfikir kognitif yang lebih baik dan lebih bermakna bagi peserta didik.

Untuk itu diperlukan suatu pengembangan desain pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan lebih bervariasi. Desain pembelajaran berhubungan dengan pemahaman, perbaikan, dan penerapan metode-metode pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan proses penentuan metode pembelajaran yang tepat untuk menghasilkan perubahan yang diinginkan dalam diri siswa yang berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan isi pembelajaran dan siswa tertentu. Ibarat orang yang akan membuat rumah, desain pembelajaran adalah blueprint yang dibuat oleh seorang arsitek. Blueprint ini menyatakan metode apa yang seharusnya digunakan untuk materi dan siswa tertentu. Desain pembelajaran yang telah dibuat dapat menggambarkan tentang proses pembelajaran yang akan dilaluinya sehingga dapat menentukan tujuan-tujuan yang akan dicapai dan kompetensi yang akan dimiliki oleh siswa.

Desain pembelajaran menuntut pengetahuan tentang berbagai metode pembelajaran, bagaimana memadukan metode-metode yang ada, dan situasi-situasi yang memungkinkan penggunaan metode-metode tersebut secara optimal

Pengembangan desain pembelajaran dapat membantu guru dalam mengoptimalkan karakter dan aplikasi siswa, diperlukan suatu model atau basis pembelajaran yang bersifat fleksibel, menarik, menyenangkan, dan membuat siswa mengenal hal-hal yang baru. Salah satu model pembelajaran yang dipandang yang dapat membantu dan memfasilitasi untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi adalah metode. Membaca Cerita merupakan pembelajaran untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif dan mengetahui perbedaan peningkatan nilai-nilai karakter. Hal tersebut diyakini dapat memberikan suasana yang menyenangkan untuk membentuk cara berfikir serta persepsi yang kreatif dan positif dari setiap siswa guna membentuk pribadi yang memiliki rasa ingin tahu, bekerja sama, percaya diri dan berfikir terbuka.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas yang disebabkan oleh desain pembelajaran yang ada saat ini, kemampuan guru untuk mengembangkan desain pembelajaran tidak menyesuaikan dengan kondisi siswa. Oleh karena itu perlu dilaksanakan penelitian untuk mengkaji tentang Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Domain Kognitif. Untuk Mengoptimalkan Karakter Dan Kemampuan Aplikasi Siswa Kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Desain pembelajaran yang ada di sekolah meliputi silabus dan RPP belum dikembangkan untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi siswa.
2. Karakter (rasa ingin tahu, bekerja sama, percaya diri dan berfikir terbuka) belum optimal.
3. Kegiatan pembelajaran hanya dilakukan di dalam kelas sehingga perlu model pembelajaran yang dapat dilakukan di luar kelas agar siswa dapat mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terpusat dan terarah pada tujuan penelitian, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti untuk memperoleh hasil yang maksimal. Berdasarkan identifikasi masalah maka pembatasan masalah dititik beratkan pada Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Kognitif Untuk Mengoptimalkan Karakter Dan Kemampuan Aplikasi Siswa Kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimanakah mengembangkan desain pembelajaran yang digunakan untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi (C3) dalam pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Bagaimanakah keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan desain pembelajaran untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi (C3) yang telah dikembangkan dan diujicobakan pada peserta didik SD kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan desain pembelajaran yang digunakan untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi dalam pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan desain pembelajaran yang telah dikembangkan dan diujicobakan pada peserta didik SD kelas IV SDN 1 Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi dari desain pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Desain pembelajaran yang dikembangkan adalah desain pembelajaran berbasis Domain Kognitif yang bertujuan mengoptimalkan karakter dan Kemampuan Aplikasi siswa pada pembelajaran IPS.

2. Desain pembelajaran ini terdiri dari perangkat-perangkat yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
3. Desain pembelajaran ini bertumpu pada materi Tema “Pahlawanku” subtema “ Perjuangan Para Pahlawan”
4. Standar kompetensi yang dikembangkan dalam desain pembelajaran ini adalah menerapkan konsep perjuangan para pahlawan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Pengembangan desain pembelajaran dengan menggunakan metode Membaca Cerita
6. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013.
7. Karakter yang akan dioptimalkan yaitu rasa ingin tahu, bekerja sama, percaya diri, dan berfikir terbuka

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan desain pembelajaran berbasis domain kognitif ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam mengoptimalkan karakter anak dan kemampuan aplikasi bagi siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, antara lain:

- 1) Membantu guru dalam penyusunan desain pembelajaran IPS yang di dalamnya bertujuan untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi siswa pada pembelajaran IPS

- 2) Mendapatkan perangkat pembelajaran seperti RPP yang lebih terstruktur dan sistematis yang disesuaikan dengan keadaan dan fasilitas yang ada di sekolah.
 - 3) Sebagai petunjuk kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, antara lain:
- 1) Dapat memperoleh pembelajaran yang sesuai dengan desain pembelajaran dengan metode Membaca Cerita untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi siswa.
 - 2) Mengoptimalkan karakter (rasa ingin tahu, bekerja sama, percaya diri dan berfikir terbuka) serta kemampuan mengaplikasikan
- c. Bagi Lembaga Pendidikan (sekolah), antara lain:
- Dapat membuat situasi kegiatan belajar yang sesuai dengan kondisi dan fasilitas yang ada di sekolah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah.
- d. Bagi peneliti, antara lain:
- 1) Sebagai masukan informasi untuk mengajar, khususnya hal yang terkait dengan desain pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar.
 - 2) Memberikan pengetahuan tentang langkah-langkah mengembangkan desain pembelajaran yang diharapkan dapat mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi peserta didik pada pembelajaran IPS

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan beberapa asumsi dan memiliki keterbatasan pengembangan.

1. Asumsi

Asumsi yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran belum mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi siswa.
- b. Pembelajaran IPS selama ini umumnya cenderung di dalam kelas.
- c. Sebagian guru IPS belum bisa membuat perencanaan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan yang ada dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

- a. Langkah dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap uji terbatas desain pembelajaran yang disusun.
- b. Materi yang dikembangkan dalam desain pembelajaran hanya pada tema “Pahlawanku” subtema “Perjuangan Para Pahlawan” pada kelas IV SDN 1 Kutoarjo.
- c. Desain pembelajaran yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

- d. Desain pembelajaran yang dikembangkan hanya desain pembelajaran berbasis *Domain Kognitif* untuk mengoptimalkan karakter dan kemampuan aplikasi siswa.

G. Definisi Istilah

Beberapa definisi dalam penelitian pengembangan ini, antara lain:

1. Pengembangan menurut Nur Ngazizah (2011: 15) adalah serangkaian kegiatan yang menghasilkan produk yang mencakup mendesain dan merancang, mengujicobakan dan mengevaluasi untuk memperoleh produk yang valid dan efektif. Pengembangan yang dimaksud merupakan pengembangan dari komponen RPP, sehingga diharapkan akan menyusun RPP yang lebih baik, khususnya untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran tersebut, yaitu domain karakter dan pengetahuan.
2. Menurut Martinis (2008) desain Pembelajaran yang dimaksud adalah tata cara yang dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran. Suatu proses desain dan sistematis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta membuat kegiatan pembelajaran lebih mudah. Desain pembelajaran ini berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang telah dijabarkan dalam silabus.

Menurut Permendikbud (2013) RPP ini dapat digunakan oleh setiap pengajar sebagai pedoman umum untuk melaksanakan pembelajaran kepada peserta didiknya, karena di dalamnya berisi petunjuk secara rinci, pertemuan demi pertemuan, mengenai tujuan, ruang lingkup materi yang harus diajarkan, kegiatan belajar mengajar, media, dan evaluasi yang harus digunakan. Oleh karena itu, dengan berpedoman RPP ini pengajar akan dapat mengajar dengan sistematis, tanpa khawatir keluar dari tujuan, ruang lingkup materi, strategi belajar mengajar, atau keluar dari sistem evaluasi yang seharusnya. RPP yang disusun pada penelitian ini adalah sesuai dengan silabus Tema Pahlawanku, Sub Tema Perjuangan Para Pahlawan pembelajaran 5

4. Menurut Zuhdan (2010) domain kognitif disebut juga ranah pengetahuan: fakta, konsep, hukum (prinsip-prinsip), beberapa hipotesis dan teori yang digunakan para saintis, serta masalah-masalah sains dan sosial.

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut khususnya yang berkaitan dalam cakupan materi Tema Pahlawanku, Sub tema Perjuangan para Pahlawan.

5. Menurut Kemendiknas (2010:2) karakter adalah nilai-nilai yang melandasi perilaku manusia berdasarkan norma agama kebudayaan, hukum/konstitusi, adat istiadat dan estetika. Karakter berkaitan dengan aspek afektif siswa, Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai yang akan diterima siswa setelah mengikuti pembelajaran. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku yang akan membentuk suatu karakter. Karakterisasi siswa terjadi dengan suatu nilai yang didapat selama mengikuti pembelajaran Tema Pahlawan Subtema Perjuangan Para Pahlawan yakni sikap rasa ingin tahu, bekerja sama, percaya diri dan berfikir terbuka.