

I. PENGAJUAN HIPOTESIS

Pada bab ini difokuskan pada pembahasan (1) tinjauan pustaka/landasan teori, yaitu berfikir kesejarahan, teori kognitif, dan relevansi teori kognitif dengan desain pembelajaran sejarah berbasis keberagaman, pembelajaran sejarah sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial, pengembangan desain pembelajaran sejarah berbasis keberagaman, nasionalisme, model pembelajaran kelompok, dinamika kelompok (2) kerangka berfikir, serta (3) pengajuan hipotesis atau produk yang dihasilkan.

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Berfikir Kesejarahan Dan Teori Kognitif

2.1.1.1 Berfikir Kesejarahan

Berdasarkan asal katanya, sejarah berasal dari kata Arab, *syajarah*, yang dapat diartikan sebagai pohon kayu, keturunan, asal usul, atau silsilah. Dalam bahasa Inggris dikenal kata History yang berasal dari kata Yunani, *historia*.

Pada mulanya arti kata Historia adalah pengetahuan yang diperoleh melalui penyelidikan (=ilmu). Perkembangan selanjutnya sampai kepada pengertian aktifitas manusia yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa tertentu yang disusun dalam hubungan yang kronologis (sidi Gazalba, 1981: 2). Secara sederhana Gross (1978:92) mengatakan ” *In it's simplest definition history is the story of the past*”.

Definisi sederhana yang dikemukakan oleh Gross, tampak bahwa sejarah mengandung 3 aspek penting yakni (a) kisah dari suatu *pristiwa*, (b) *manusia* yang terlibat didalamnya, (c) dan *waktu* terjadinya peristiwa yang dikisahkan tersebut. Sejarah selalu berhubungan dengan manusia, waktu, dan tempat, seperti yang dikemukakan oleh Toynbee (1972:30) ” *In any age of any society the study of history, like other social activities, is governed by dominant tendencies of the time and the place*”. Sejarah tidak hanya merupakan cerita dari masa lampau, tetapi melalui sejarah dapat diungkap kembali kehidupan atau interaksi sosial manusia pada masa lampau yang dapat menjadi cermin untuk kehidupan umat manusia pada masa kini dan untuk masa yang akan datang. Menurut Lucey (1984:9), sejarah mengandung beberapa pengertian : ”*a science; an inquiry; a record; past actuality; man is society; the unique*”. Pernyataan Lucey tersebut tercermin dari beberapa definisi mengenai sejarah yang dikemukakan oleh sejumlah ahli antara lain :

History is past human behavior, recorded and unrecorded, in its many varieties (CTPL, 1974:1).

History ... is a mountain top of human knowledge from whence the doings of our generation may be scanned and fitted into proper dimensions (Guastafson, 1955:2).

History is a continuous process of interaction between the historian and his facts, an unending dialog between the present and the past (Carr, 1965:35).

History is what one age finds worthy of note in another (Burckhardt, 1958:158).

History can mean any events or episodes that happened in the past, no matter to whom they happened and no matter whether the episodes were in any way related. More often, the term is restricted to things that happened to people (Nugent, 1967 :11).

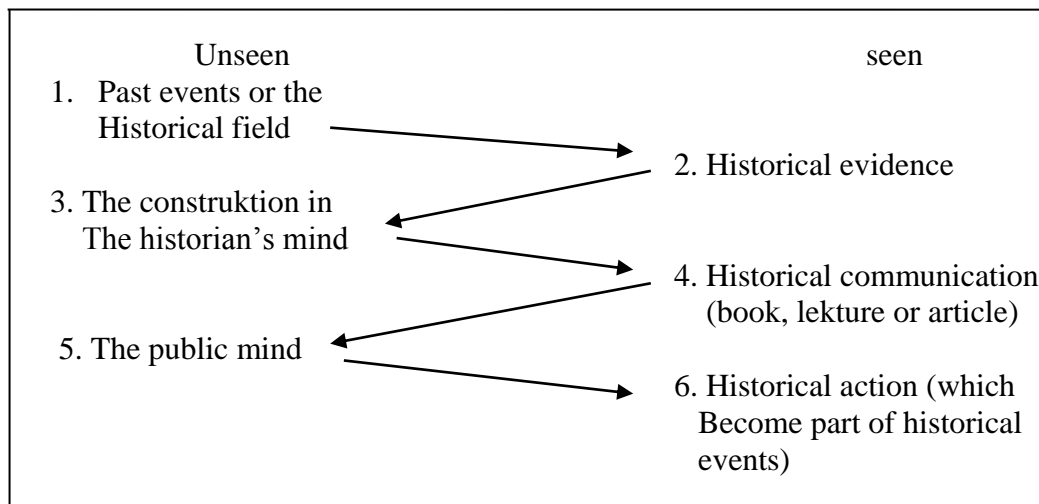
Somehow history is knowledge. It also means the past : past events, past actuality; all things said and done. And it also means the record of the past (Lucey, 1984:9).

Dengan demikian, sejarah dapat ditinjau menjadi sejarah sebagai peristiwa (sejarah dalam arti objektif), sejarah sebagai cerita (sejarah dalam arti subjektif atau sintesis sejarah) dan sejarah sebagai ilmu. Dalam sudut pandang sejarah sebagai ilmu, sejarah ditempatkan sebagai

pengetahuan tentang peristiwa masa lampau yang di susun menurut sistematika dan metode pengkajian ilmiah untuk memperoleh kebenaran tentang peristiwa masa lampau tersebut. Dalam hal ini sejalan dengan apa yang di kemukakan oleh Banks (1985 : 249),

”History has at least three sparate components. All past events can be thought of as history. This part of history is sometimes called *history-as-actuality*. The *method* used by historians to reconstuct the past is another element of history. The *statements* historians write about past events are also a part of history”.

Bagaimana proses terbentuknya suatu kajian atau cerita sejarah, Stanford (1986 : 6) mengemukakan dalam bentuk gambar struktur aktivitas sejarah yang di golongan ke dalam dua elemen yakni sesuatu yang tidak tampak (*unseen*) dan sesuatu yang tampak (*seen*). Struktur aktivitas tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. Struktur aktifitas sejarah

Gambar bagan di atas tampak bahwa hasil suatu kajian peristiwa sejarah (historical communication) telah melalui empat langkah yakni (a) terjadinya peristiwa itu sendiri, (b) evidensi yang merupakan petunjuk telah terjadi peristiwa sejarah, (c) kajian terhadap evidensi, dan (d) rekonstruksi peristiwa berdasarkan evidensi dan pemikiran sejarawan. Perlu ditekankan bahwa cerita atau kisah sejarah tidak selamanya merupakan hasil akhir yang akurat, melainkan hasil pemikiran sejarawan berdasarkan evidensi yang ditemukan dan pandangan atau visinya terhadap peristiwa tersebut. "Kebenaran" cerita sejarah akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan penemuan evidensi baru atau terjadinya perubahan penglihatan sejarawan.

Sejarah berarti cerita atau kejadian atau peristiwa yang benar-benar sudah terjadi atau berlangsung pada waktu yang lalu, yang telah diteliti oleh penulis sejarah dari masa ke masa (Helius Sjamsuddin & Ismaun, 1996 : 5). Dikaji pernyataan di atas, terdapat 6 (enam) hal yang memperlihatkan karakteristik sejarah yakni *cerita, peristiwa, telah terjadi, waktu lampau, hasil penelitian, penulis sejarah, dan masa ke masa*. Ke enam hal ini merupakan sendi yang menjadi landasan orang berfikir tentang sejarah. Sejarah dengan pernyataan di atas, Muhammad Yamin (1957 : 4) memberikan penjelasan tentang rumusan sejarah sebagai " *...ilmu pengetahuan dengan umumnya, yang berhubungan dengan cerita bertarikh sebagai hasil penafsiran kejadian-kejadian dalam masyarakat manusia pada waktu yang lampau, atau tanda-tanda yang lain*". Dikemukakan oleh Muhammad Yamin bahwa rumusan tersebut terdapat 9 (sembilan) sendi sejarah sebagai ilmu yakni (dikutip dari Helius Sjamsuddin & Ismaun, 1996 : 7-9) :

1. Ilmu pengetahuan :

Sendi pertama menyatakan bahwa yang dimaksud dengan istilah sejarah ialah suatu ilmu pengetahuan sebagai pertumbuhan hikmah kebijaksanaan (rasionalisme) manusia. Dengan perkataan lain, sejarah itu adalah suatu sistem ilmu pengetahuan, yakni sebagai daya cipta manusia untuk mencapai hasrat ingin tahu serta perumusan sejumlah pendapat yang tersusun sekitar suatu keseluruhan masalah. Sehubungan dengan ini tidak dapat dilepaskan sifatnya sebagai ilmu mengenai berlakunya *hukum sebab akibat* atau *kausalitas*.

2. Hasil penyelidikan :

Sejarah sebagai cabang ilmu pengetahuan disusun menurut hasil-hasil penyelidikan (investigation, research) yang dilakukan dalam masyarakat manusia. Penyelidikan adalah penyaluran hasrat ingin tahu oleh manusia dalam taraf keilmuan. Penyaluran sampai pada taraf setinggi itu disertai oleh keyakinan bahwa ada sebab bagi setiap akibat, bahwa setiap gejala yang tampak dapat dicari penjelasannya secara ilmiah.

3. Bahan penyelidikan :

Ilmu sejarah adalah hasil penelitian berdasarkan akal sehat (common sense) yang kemudian bisa diungkapkan secara ilmiah dengan mempergunakan bahan-bahan penyelidikan sebagai benda kenyataan. Semuanya disebut sumber sejarah baik berupa benda, dokumen tertulis, maupun tradisi lisan.

4. Ceritera :

Sendi ceritera yang berisi pelaporan tentang kejadian dalam jaman yang lampau. Untuk membedakan ceritera biasa atau dongeng dengan sejarah dalam pengertian ilmiah harus

menunjukkan hubungan antara satu gejala dengan gejala yang lain secara kronologis. Ceritera adalah anasir subjektif, tetapi anasir ini menghubungkan dengan bahan sejarah yang objektif secara rapih.

5. Kejadian :

Diselidiki atau diriwayatkan dalam pengertian sejarah ialah kejadian dalam masyarakat manusia di jaman yang lampau. Kejadian itu meliputi sekumpulan masyarakat dan keadaan-keadaan yang berpengaruh. Semuanya itu ialah objek sejarah yang harus diseleksi. Kejadian ialah hal yang terjadi. Rangkaian kejadian itu adalah hubungan timbal balik satu sama lain, ada kausalitasnya.

6. Masyarakat manusia :

Kejadian jaman yang lampau itu berlaku dalam masyarakat manusia, yakni gejala, perbuatan dan keadaan masyarakat manusia dalam ruang dan waktu yang menjadi objek sejarah. Ditegaskan melalui pendapat Bernheim bahwa *hanya manusialah yang menjadi objek sejarah*.

7. Waktu yang lampau :

Sejarah menyelidiki kejadian-kejadian di jaman atau waktu yang telah lampau; sedangkan gejala-gejala masyarakat pada waktu sekarang dan tinjauan kemungkinan pada waktu yang akan datang menjadi bidang objek ilmu politik. Jikalau batas-batas waktu dalam tiga babakan dahulu, kini, dan nanti dihilangkan, maka sang waktu menjadi tidak tidak berpangkal dan tidak berujung. Begitulah penentuan waktu itu sangat penting sebagai batas tinjauan dan ruang gerak guna memudahkan pemahaman masalah bagaimana perancang-perancang dalam perjalanan sejarah.

8. Tanggal atau tarikh :

Waktu yang telah lampau adalah demikian jauh dan lamanya, sehingga sukar diperkirakan, kapan sang waktu itu bermula atau berpangkal. Masa lampau itu tidak pernah putus dari rangkaian masa kini dan masa nanti, sehingga waktu dalam perjalanan sejarah adalah suatu kontinuitas. Oleh karena itulah maka untuk memudahkan ingatan manusia dalam mempelajari sejarah perlu *ditentukan batas awal dan ahirnya setiap babakan* dengan kesatuan waktu sebagai petunjuk

kejadian yaitu : tahun, bulan, tanggal/hari, jam dan detik, windu, dasawarsa atau dekade, abad, milenium ataupun usia relatif.

9. Penafsiran atau syarat khusus :

Penyelidikan sejarah secara ilmiah dibatasi oleh cara meninjau yang dinamakan juga menafsirkan keadaan-keadaan yang telah berlalu. Cara menafsirkan itu dinamakan tafsiran atau *interpretasi sejarah*, yang menentukan warna atau corak sejarah manakah atau apakah yang terbentuk sebagai hasil penyelidikan yang telah dilakukan, misalnya Sejarah Dunia, Sejarah Nasional, Sejarah Politik, Sejarah Ekonomi, Sejarah Kebudayaan, Sejarah Kesenian, Sejarah Pendidikan, dan sebagainya. Selain itu ideologi atau faham tertentu dapat menentukan corak sejarah, misalnya penafsiran sejarah menurut faham Liberalisme, faham Marxisme, dan menurut faham Pancasila. Cara penafsiran sejarah dari sudut pandangan ilmu tertentu atau ideologi tertentu itu merupakan syarat khusus dalam rangkaian sendi sejarah.

Mengacu kepada karakteristik atau menurut Yamin, sendi sejarah dalam konteks pengertian konsepsi sejarah, maka pengertian tersebut dapat ditinjau dari 3 (tiga) sisi yakni (1) sejarah

sebagai peristiwa, (2) sejarah sebagai kisah, dan (3) sejarah sebagai ilmu (Carr, 1965; Nugent, 1967; Lucey, 1984; Bank, 1985; Helius Sjam-suddin & Ismaun, 1996).

a. Sejarah sebagai peristiwa

Sejarah sebagai peristiwa merupakan kejadian, kenyataan, aktualitas yang sebenarnya yang telah terjadi atau berlangsung pada waktu atau masa lampau. Stanford (1986 : 26) menegaskan dalam pernyataan "*...a real past for historians to study – a past that existed quite independently of our knowledge of it (re gestae)*"

Apa saja yang telah terjadi dan terbentuk dalam masa lalu adalah kejadian terutama yang menyangkut kehidupan manusia termasuk kedalam perbincangan sejarah. Kejadian atau kenyataan yang benar-benar terjadi di waktu lampau itu meninggalkan bekas/jejak berupa ingatan dari manusia yang mengalaminya atau perkakas yang mereka tinggalkan. Stanford (1996 : 5) menyebutnya sebagai *historical evidence*, artinya sesuatu yang dapat dilihat sebagai peninggalan peristiwa/kejadian. Peristiwa atau kejadian walaupun sudah tidak ada lagi, kesan untuk sebagian atau keseluruhannya tinggal membekas pada ingatan manusia. Karena ingatan manusia terbatas, maka banyak kejadian di masa lampau yang hilang. Jejak atau peninggalan dari kejadian/kenyataan di masa lampau dapat diketahui melalui perkakas yang ditinggalkan, seperti pada masa prasejarah, perkakas yang mereka tinggalkan atau yang dapat ditemukan kembali dipakai sebagai bukti untuk menunjukkan kepandaian mereka (Helius Sjam-suddin & Ismaun, 1996 : 12).

Menggambarkan atau menghidupkan kembali suasana masa lampau, sejarawan harus mempergunakan kejadian-kejadian yang terdapat pada masa lampau. Kejadian-kejadian tersebut tidak seluruhnya diketahui dan tidak semuanya diperlukan, sehingga melalui tahap seleksi yang dilakukan oleh sejarawan dipilih kejadian/peristiwa guna menyusun ceritera sejarah. Dalam hal ini Stanford (1986 : 6) menyebutnya sebagai *the construction in the historian's mind*, artinya berdasarkan *historical evidence*, sejarawan berusaha membangun kembali peristiwa tersebut melalui ceritera sejarah sangat bergantung kepada sejarawan yang menyusun ceritera tersebut. Terjadi penggambaran masa lampau yang berbeda menurut visi dari sejarawan yang meneliti kejadian masa lampau tersebut.

Kejadian-kejadian yang dipelajari dalam sejarah pada pokoknya hanya meliputi kejadian-kejadian yang penting saja, kejadian mempunyai arti bagi kemanusiaan. Kejadian-kejadian tersebut dipelajari dalam konteks saling berkaitan dan mempunyai keterhubungan, dan disusun secara teratur dalam rangkaian kronologis (Helius Sjamsuddin & Ismaun, 1996 : 14).

b. *Sejarah sebagai kisah*

Sejarah sebagai kisah adalah ceritera berupa narasi yang disusun dari memori, kesan, atau tafsiran manusia terhadap atau peristiwa yang terjadi atau berlangsung pada waktu yang lampau (1986 : 26) menjelaskan "...*the distinction between this real past and whatever is thought, said or written about it (historia rerum gestarum)*". Tampak bahwa menurut Stanford, sejarah sebagai kisah tidak lepas dari apa yang dipikirkan oleh sejarawan sebagai

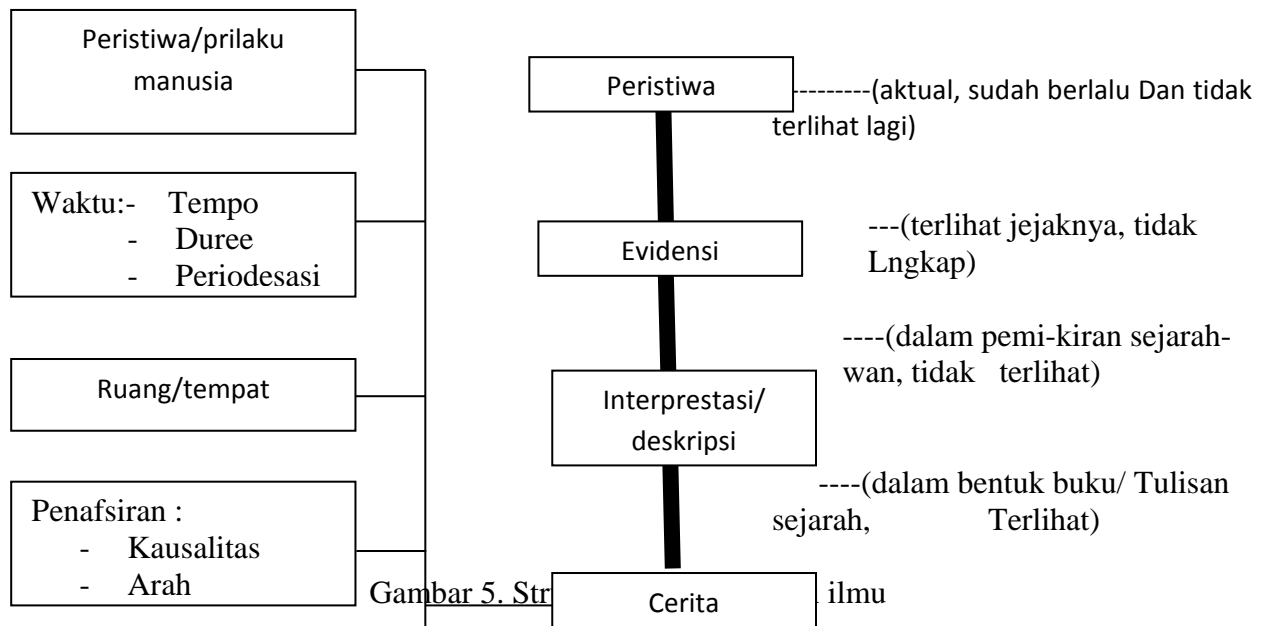
penulis kisah sejarah. Senada dengan pendapat diatas, Mink (1987 : 47) memberikan penjelasan bahwa

"...an historical narrative does not demonstrate the necessity of events but makes them intelligible by unfolding the story which connects their significance". Masalah signifikansi, atau apa yang dipikirkan oleh pembuat kisah (dalam hal ini sejarawan sebagai penyusun kisah sejarah) sangat bergantung kepada visi dan pemikiran sejarawan tersebut. Lebih lanjut Mink (1987 : 47) menjelaskan bahwa meskipun kisah sejarah didasarkan pada evidensi (peninggalan dari peristiwa sejarah) dan konteks ruang dan waktu yang sesungguhnya, tetapi penjelasan dalam sejarah tersebut tumbuh berdasarkan analisis dan interpretasi sejarawan. Helius Sjamsuddin (1996 :15) menjelaskan, karena sejarah itu suatu ceritera maka sifatnya tergantung kepada siapa yang menceritakannya. Penceritera adalah manusia dan tiap manusia memiliki kepribadian yang beranekaragam. Pencerminan kepribadian manusia itu tampak jelas pada buku-buku sejarah yang disusunnya. Bahasa yang sederhana, menurut Stanford (1986 : 27) mengatakan *"an objective know-ledge of the past can only be obtained through the subjective experience of the scholar"*.

c. Sejarah sebagai ilmu

Sejarah sebagai ilmu adalah suatu susunan pengetahuan (*a body of knowledge*) tentang peristiwa dan ceritera yang terjadi dalam masyarakat manusia pada masa lampau yang disusun secara sistematis dan metodis berdasarkan asas-asas, prosedur, dan metode secara tehnik ilmiah yang diakui oleh para pakar sejarah. Sejarah sebagai ilmu mempelajari sejarah sebagai aktualitas dan mengadakan penelitian serta pengkajian tentang peristiwa dan ceritera sejarah (Helius Sjamsuddin & Ismaun, 1996 : 15).

Sejarah sebagai ilmu adalah suatu disiplin ilmu atau cabang pengetahuan tentang masa lalu, yang berusaha menentukan dan mewariskan pengetahuan mengenai masa lalu suatu masyarakat tertentu, disusun menurut suatu metode khusus dan bertujuan untuk memperoleh kebenaran. Sebagai suatu cabang ilmu, susunan pengetahuan (*body of knowledge*) sejarah terbentuk dalam struktur yang dapat digambarkan pada bagan dibawah ini berdasarkan ramuan dari berbagai pendapat para ahli.



Gambar 5. Str

Sejarah adalah merupakan cerita dari peristiwa yang sesungguhnya dimana peristiwa tersebut sudah berlalu. Posisi peristiwa sampai terwujudnya cerita sejarah, kajian dilakukan melalui 4 (empat) tahap yakni pengumpulan sumber-sumber/evidensi dari peristiwa (*heuristik*), kajian terhadap evidensi (*kritik*), kajian interpretasi evidensi, dan membangun cerita sejarah berdasarkan kritik terhadap evidensi dan interpretasi (*historiografi*). Kriteria membangun suatu cerita sejarah didasarkan pada beberapa konsep dasar/*scaffolding* diantara konsep waktu (tempo, duree, menghasilkan priodisasi), konsep ruang (spesial), konsep peristiwa yang di dalamnya

melibatkan perilaku manusia/pelaku), penafsiran (kausalitas/sebab-akibat dalam sejarah, arah), dan konsep keunikan dalam sejarah (bahwa cerita sejarah terjadi hanya sekali dan tidak dapat diulang). Atas dasar pemahaman terhadap gambar 3 di atas, maka ilmu sejarah menjadikan masa lampau manusia sebagai objek penelitiannya secara sistematis dan kritis (Daniels, 1966 ; Sidi Gazalba, 1966 ; Standford, 1986 ; Mink,1987 ; Sartono, 1993 ; Helius Sjamsuddin & Ismaun, 1996). Lebih lanjut Helius Sjamsuddin (1996 : 18) menjelaskan bahwa tujuan ilmu sejarah adalah memelihara hasil-hasil penelitian itu sebagai pengetahuan yang bermakna dan berguna. Melalui bentuk sejarah yang diwujudkan kedalam ceritera sejarah, dapat dikenali sejarah, berupa gambaran yang dilukiskan mengenai berbagai aktivitas manusia dalam masyarakat pada masa lampau (yaitu fakta-fakta sejarah), dianalisis dan ditafsirkan serta disusun didalam ceritera sejarah. Fakta-fakta sejarah dirangkaikan dalam hubungan-hubungan logis yang fungsional dengan berbagai kombinasi, antara lain hubungan kronologis, hubungan kausal, hubungan genetis, serta proses perubahan.

Atas dasar uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *sejarah adalah gambaran masa lampau tentang manusia sebagai makhluk sosial dan lingkungan hidupnya, yang disusun secara ilmiah dan lengkap, yang meliputi urutan fakta-fakta dan masa lampau, dengan tafsiran dan penjelasan, yang memberikan pengertian dan pemahaman tentang apa yang telah lalu* (Helius Sjamsuddin, 1996 : 19).

2.1.1.2 Teori Kognitif

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai pendidikan, teori belajar kognitif, model proses belajar, dan implikasi teori kognitif dalam belajar. Kesemuanya merupakan landasan psikologis dalam

belajar sebagai bagian dari landasan pengembangan kurikulum termasuk didalamnya adalah pengembangan desain pembelajaran.

1) Pendidikan

Seperti yang dikatakan Ki Hajar Dewantara (Media Pendidikan TP.UNS, 2011), bahwa didalam pendidikan ada pembelajaran yang merupakan komunitas eksistensi manusiawi yang otentik kepada manusia, untuk dimiliki, dilanjutkan, dan disempurnakan. Sesungguhnya pendidikan adalah usaha bangsa ini membawa manusia Indonesia keluar dari kebodohan, dengan membuka tabir aktual-transenden dari sifat alami manusia (humanis).

Didalam konsep pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara, ada 2 (dua) hal yang harus dibedakan, yaitu sistem "pengajaran" dan "pendidikan" yang harus bersinergi dengan satu sama lain. Pengajaran bersifat memerdekakan manusia dari aspek hidup lahiriah (kemiskinan dan kebodohan). Sedangkan pendidikan lebih memerdekakan manusia dari aspek hidup batin (otonomi berfikir dan mengambil keputusan, martabat, mentalitas, demokratis). Keinginan yang kuat dari Ki Hajar Dewantara untuk generasi bangsa ini dan mengingat pentingnya guru yang memiliki kelimpahan mentalitas, moralitas, dan spiritualitas.

Tujuan pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara, adalah "penguasaan diri" sebab disini pendidikan memanusiakan manusia (humanisasi). Penguasaan diri merupakan langkah yang harus dituju untuk tercapainya pendidikan yang memanusiakan manusia. Ketika setiap peserta didik mampu menguasai dirinya, mereka akan mampu juga menentukan sikapnya. Dengan demikian akan tumbuh sikap yang mandiri dan dewasa. Pendidikan di Indonesia haruslah memiliki 3 landasan filosofis, yaitu nasionalistik, universalistic, dan spiritualistic. Nasionalistik

mak-sudnya adalah budaya nasional, bangsa yang merdeka dan independen baik secara politis, ekonomis, maupun spiritual. Universal artinya berdasarkan pada hukum alam (natural law), segala sesuatu yang merupakan perwujudan dari kehendak Tuhan. Prinsip dasarnya adalah kemerdekaan, merdeka dari segala hambatan cinta, kebahagiaan, keadilan, dan kedamaian tumbuh dalam diri (hati) manusia. Suasana yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan adalah suasana yang berprinsip pada kekeluargaan, kebaikan hati, empati, cinta kasih dan penghargaan pada masing-masing anggotanya. Maka, hak setiap individu hendaknya perlu dihormati. Pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk menjadi merdeka dan independen secara fisik, mental dan spiritual, pendidikan hendaknya tidak hanya mengembangkan aspek intelektual sebab akan memisahkan dari orang kebanyakan, pendidikan hendaknya memperkaya setiap individu tetapi perbedaan antara masing-masing pribadi harus tetap dipertimbangkan, pendidikan hendaknya memperkuat rasa percaya diri, mengembangkan harga diri, setiap orang harus hidup sederhana dan guru hendaknya rela mengorbankan kepentingan-kepentingan pribadinya demi kebahagiaan para peserta didiknya. Output yang dihasilkan adalah peserta didik yang berkarakter merdeka, sehat fisik, sehat mental, cerdas, menjadi anggota masyarakat yang berguna, dan bertanggung jawab terhadap kebahagiaan dirinya dan kesejahteraan orang lain. Pemikiran Ki Hajar Dewantara, metode yang sesuai dengan sistem pendidikan ini adalah sistem among, yaitu metode pengajaran dan pendidikan yang berdasarkan pada asih, asah, dan asuh. Metode ini secara teknik pengajaran meliputi kepala, hati, dan panca indera (educate the head, the heart, and the hand), (Internet, Media Pendidikan TP.UNS, 2011).

Apa yang disampaikan Ki Hajar Dewantara dalam pandangannya tentang pendidikan sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU no 20 tahun 2003, yaitu dapat menanamkan nilai-nilai kebersamaan, kesepadanan (*equa-lity*), dan kesempatan yang sama

(*equal opportunities*), dan hak azasi manusia (*human rights*) dan mengimplementasikan pendidikan IPS yang membawa misi membangun dan menanamkan nilai-nilai multi budaya.

Pemikiran dari Ki Hajar Dewantara dan tujuan pendidikan nasional (UU no.20 tahun 2003), memiliki kesamaan, maka didalam penelitian ini diharapkan dapat menemukan suatu desain pembelajaran yang relevan didalam proses pembelajaran sejarah yang berbasis keberagaman, sehingga tujuan dari pembelajaran sejarah dan pendidikan nasional dapat tercapai.

2) Teori Belajar Kognitif

Dasar dari psikologi *Cognitive-Field* adalah bahwa setiap manusia dalam memperoleh pemahaman dan peningkatan perkembangannya yang terbaik adalah dengan cara mengetahui bagaimana ia harus berpikir (Bigge, 1980 : 345). Terminologi *cognitive* berasal dari kata latin *cognoscere* yang artinya mengetahui. Aspek kognitif berkenaan dengan masalah bagaimana manusia memperoleh pemahaman tentang diri sendiri dan lingkungannya, serta bagaimana mereka berperilaku dengan menggunakan pengatahuannya tersebut dalam hubungannya dengan lingkungan. Menurut Bigge (1980 : 345) ”...*field theory in psychology centers on the idea that all psychological activity of a person; at a given juncture of time, is a function of a totality of coexisting factors that are mutually interdependent*”. Bower & Hilgard (1986 : 421) menjelaskan bahwa teori kognitif berkenaan dengan bagaimana seseorang memperoleh pengetahuan dan bagaimana mereka menggunakan pengetahuan tersebut untuk berperilaku lebih efektif. Teori kognitif ini menurut Bower & Hilgard cenderung mencoba untuk memahami pikiran (*mind*) dan kemampuan pikiran tersebut dalam mempersepsi, berpikir, belajar, dan berbahasa. Apa yang diketahui seseorang tidak identik dengan apa yang di ingat berdasarkan pengalamannya (Bransford, 1979 : 168). Mengutip pendapat Tulving (1972), menurut Bransford,

untuk membedakan mengetahui dengan mengingat digunakan dua bentuk pendekatan yakni *episodic memory* dan *semantic memory*. Episode memori mengacu kepada pengalaman personal seseorang yang disimpan dalam memorinya dan kemampuan untuk mengambil kembali memori tersebut (kemampuan mengingat), sedangkan semantic memori mengacu kepada pengetahuan umum tentang konsep, prinsip, dan makna yang digunakan secara komprehensif bila dihadapkan pada suatu masukan atau input. Lebih lanjut menurut Bransford, teori kognitif bergerak dalam kemampuan semantic memori.

Tujuan teori kognitif adalah memformulasikan hubungan-hubungan perilaku individu dalam luar pendidikannya (*life-space*) yang spesifik dalam situasi psiko-logis. Memahami dan memprediksi perilaku seseorang, dasar pertimbangan yang dilakukan adalah lingkungan psikologis seseorang yang menggambarkan pola interdependen antara fakta dan fungsi. Teori kognitif merupakan alat yang efektif untuk memahami manusia dalam konteks berperilaku. Dalam proses interaktif manusia dan lingkungannya dipandang sebagai variabel interdependen; manusia dianggap sebagai makhluk dependen, tetapi juga independen terhadap lingkungannya. Dengan perkataan lain, lingkungan seseorang diciptakan oleh dirinya sendiri dan tergantung pada seorang tersebut (Biggee, 1980: 346). Teori kognitif, belajar didefinisikan sebagai proses interaksi yang menghasilkan perolehan struktur kognitif baru (*new insights*) atau seseorang mampu mengubah struktur kognitif lamanya menjadi struktur kognitif baru.

a. Teori Perkembangan Piaget

Dalam mengembangkan teorinya, perhatian Piaget difokuskan pada pengetahuan dan bagaimana anak-anak mengetahui dunianya. Ia mengembangkan teorinya melalui observasi terhadap anak-

anak. Keyakinan Piaget terhadap komentar spontan yang dilontarkan oleh anak-anak yang merupakan kunci yang berharga untuk memahami pikiran mereka, sehingga bukan jawaban benar atau salah yang diperhatikan melainkan bentuk logika dan alasan yang dikemukakan. Melalui opservasinya tersebut Piaget berkesimpulan bahwa perkembangan intelektual merupakan hasil interaksi antara faktor keturunan dengan faktor lingkungan. Jika anak-anak berkembang dan secara konstan berinteraksi dengan dunia disekitar mereka, maka pengetahuan akan diperoleh (Ginn, 1995: 1). Menurut Piaget, perkembangan kognitif sebagai perluasan dari perkembangan biologis dan perkembangan intelektual dikontrol oleh aspek-aspek perkembangan emosi, sosial, dan moral. Teori Piaget didasarkan pada gagasan bahwa perkembangan anak-anak membangun struktur kognitif (*mental maps, scheme, network concept*) untuk memahami dan merespon, dipengaruhi oleh lingkungannya (Funderstanding, 1998: 1).

Berdasarkan atas temuannya tersebut, Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam tingkatan-tingkatan. Ia menemukan bahwa anak-anak berfikir dan berargumentasi berbeda pada masing-masing periode. Tingkatan-tingkatan tersebut adalah (a) *sensory motor*-sejak lahir sampai usia 2 tahun, (b) *preoperational*-2 tahun sampai 7 tahun, (c) *concrete operational* – 7 tahun -11 tahun, (d) *formal operational* – 11 tahun keatas (Sprinthall & Sprinthall, 1990; Ginn, 1995).

Dalam kaitannya dengan belajar, komponen utama teori Piaget ini mengacu kepada belajar dan berfikir yang harus melibatkan partisipasi peserta didik. ***Pengetahuan tidak sekedar ditransmisikan secara verbal tetapi harus dikonstruksi dan di rekonstruksi oleh peserta didik.*** Anak-anak harus aktif dan belajar harus menggunakan pendekatan kesiapan, artinya kemampuan belajar selalu berhubungan dengan tingkat perkembangan intelektual (Brainerd, 1978).

Pertumbuhan intelektual melibatkan 3 (tiga) proses mendasar yakni *asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan*.

b. Teori Constructivist Bruner

Tema dalam kerangka teoritik Bruner adalah bahwa belajar merupakan proses aktif dimana siswa mengkonstruksi gagasan atau konsep baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Peserta didik menyeleksi dan mengubah informasi, mengkonstruksi hipotesis, dan membuat keputusan berdasarkan struktur kognitif (TIP, 1998: 1). Dalam karyanya, Bruner (1960:33) mengatakan bahwa tugas mengajar suatu mata pelajaran pada peserta didik dalam usia beberapapun adalah memperkenalkan struktur keilmuan mata pelajaran tersebut sesuai dengan cara berfikir peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan:

- Pembelajar harus memperhatikan pengalaman dan konteks yang menuntun peserta didik untuk mau dan dapat belajar (*readiness*);
- Pembelajaran harus terstruktur sehingga secara mudah dapat diterima oleh peserta didik (*spiral-organization*);
- Pembelajaran harus dirancang untuk memudahkan dilakukannya ekstrapolasi atau mengisi kesenjangan (*going beyond the information given*) (TIP, 1998:2).

Gagasan utama konstruktivisme adalah bahwa ***seseorang belajar secara terkonstruksi, membangun pengetahuan berlandaskan apa yang telah dimiliki***. Disini terdapat 2 (dua) pengertian yakni (a) siswa mengkonstruksi pemahaman baru dengan menggunakan apa yang telah

mereka ketahui sebelumnya (berani tidak mengenal tabularasa), dan (b) belajar adalah proses aktif, dimana peserta didik dihadapkan dengan apa yang dipahami dan dipertemukan dengan situasi yang baru. Proses aktif disini mengacu kepada aplikasi pemahaman yang dimiliki, menghubungkannya dengan elemen-elemen yang baru, mempertimbangkan kon-sistensi pengetahuan yang lama dengan yang baru, dan berdasarkan pertimbangan tersebut dapat memodifikasi pengetahuan (Sedletter, 1996:1).

c. Teori Thought & Language Vygotsky

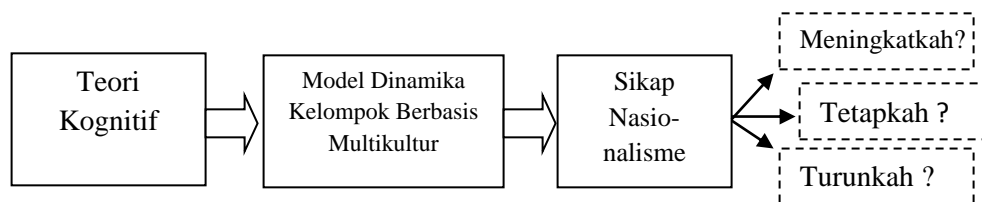
Vygotsky merupakan psikolog Rusia yang melakukan rekonseptualisasi pendekatan psikologi kognitif dalam menjelaskan pengetahuan. Meskipun ada para ahli yang melakukan kajian perkembangan kognitif anak dengan memasukan unsur sosial, tetapi Vygotsky lebih mendalaminya melalui kajian interrelasi antara pengaruh sosial dalam konteks mikro dan makro (Phillips, 1998:1). Penekanan Vygotsky lebih kepada ***hubungan antara faktor-faktor sosial budaya dalam mengembangkan kognitif anak***. Ia berkeyakinan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat kognitif dalam berkomunikasi, tetapi penggunaan alat (bahasa) tersebut akan membentuk evolusi budaya, institusi, alat-alat, dan sistem simbol merupakan produk manusia yang dikembangkan berbagai cara melalui kesamaan dan perbedaan budaya dalam perkembangan sejarah (Phillips, 1998:2). Ilustrasi yang diberikan oleh Vygotsky (1983) tentang kompleksitas dinamika budaya dan perkembangannya dalam sejarah adalah sebagai berikut :

Budaya menciptakan bentuk-bentuk khusus perilaku, mengubah fungsi berfikir, membentuk tingkatan-tingkatan baru dalam sistem perkembangan perilaku manusia. Dalam proses perkembangan sejarah, perilaku sosial merubah tujuan dan metode perilaku, mengubah

kecenderungan alam dan fungsi-fungsi, mengembangkan dan mengkreasi sesuatu yang baru terutama budaya dan bentuk-bentuk perilaku.

Ilustrasi tersebut menggambarkan bahwa bentukan-bentukan budaya memainkan peran yang penting dalam evolusi perkembangan anak. Adaptasi terhadap bentukan-bentukan budaya sebagai bagian dari proses perkembangan anak sangat tergantung pada kondisi lingkungan dimana anak tersebut berada (Luria, 1996:46).

2.1.1.3 Relefansi Antara Teori Kognitif, Model Dinamika Kelompok Berbasis Keberagaman, Dan Peningkatan Sikap Nasionalisme Siswa



Gambar 6. Bagan Relefansi Antara Teori Kognitif, Model Dinamila Kelompok Berbasis Keberagaman, Dan Peningkatan Sikap Nasionalisme Siswa

Pemikiran Ki Hajar Dewantara tentang pendidikan dan tujuan pendidikan nasional, serta ke 3 (tiga) teori kognitif tersebut, dimana masing-masing memiliki keunikan atau ciri yang sangat relevan dalam proses pembelajaran berbasis keberagaman dengan kondisi peserta didik yang beragam.

Keadaan peserta didik yang beragam, latar belakang beragam, hingga masalah yang dihadapi dalam belajarpun beragam, maka diperlukan suatu konsep pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Piaget yakni *pengetahuan tidak sekedar ditransmisikan secara verbal tetapi harus dikonstruksi dan direkonstruksi oleh peserta didik*. Artinya, dalam proses

pembelajaran yang berbasis keberagaman peserta didik harus aktif dan belajar dengan menggunakan pendekatan kesiapan, artinya kemampuan belajar yang berhubungan dengan perkembangan intelektual yang melibatkan 3 (tiga) proses mendasar yakni asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan. Sementara teori Constructivist Bruner, yakni *seseorang belajar secara terkonstruksi, membangun pengetahuan berlandaskan apa yang telah dimiliki*, yang artinya dalam proses pembelajaran sejarah dengan desain pembelajaran berbasis keberagaman, peserta didik yang telah memiliki pengetahuan yang beragam sangat tepat bila mengetahuannya tersebut dapat berkembang secara terstruktur sesuai dengan apa yang peserta didik miliki. Didalam teori Thought & Language Vygotsky dikatakan bahwa *hubungan antara faktor-faktor sosial budaya dalam mengembangkan kognitif anak* dan dapat membentuk evolusi budaya, institusi, alat-alat, dan sistem simbol merupakan produk manusia yang dikembangkan melalui berbagai cara melalui kesamaan dan perbedaan budaya dalam perkembangan sejarah. Kesemuanya itu merupakan keterikatan yang erat dalam proses pembelajaran sejarah berbasis keberagaman guna upaya meningkatkan sikap nasionalisme siswa.

Ki Hajar Dewantara pun mengatakan bahwa ketika setiap peserta didik mampu menguasai dirinya, maka mereka akan mampu juga menentukan sikapnya, dan akan tumbuh sikap yang mandiri dan dewasa. Pendidikan akan dapat memerdekakan peserta didik dari aspek hidup batin seperti otonomi berfikir dan mengambil keputusan, martabat, mentalitas, dan demokratis. Dengan demikian maka, diperlukan suatu desain pembelajaran sejarah yang berbasis keberagaman sehingga nilai-nilai yang diharapkan dari peserta didik, dalam proses pembelajaran sejarah dapat terwujud.

2.1.2 Sejarah Sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial

Definisi ilmu didalam internet, dikatakan: pengertian ilmu juga dapat berupa uraikan dari beberapa pendapat, antara lain; ilmu adalah pengetahuan yang bersifat umum dan sistematis, pengetahuan dari mana dapat disimpulkan dalil-dalil tertentu menurut kaidah-kaidah umum (Nazir, 1988). Konsepsi ilmu pada dasarnya mencakup tiga hal, yaitu adanya rasionalitas, dapat digeneralisasi dan dapat disistematisasi (Shapere, 1974).

Pengertian ilmu mencakup logika, adanya interpretasi subjektif dan konsistensi dengan realitas sosial (Schulz, 1962). Jadi, ilmu tidak hanya merupakan satu pe-ngetahuan yang terhimpun secara sistematis, tetapi juga merupakan suatu metodologi.

Dari empat pengertian di atas dapatlah disimpulkan bahwa ilmu pada dasarnya adalah pengetahuan tentang sesuatu hal atau fenomena, baik yang menyangkut alam atau sosial (kehidupan masyarakat), yang diperoleh manusia melalui proses berfikir. Itu artinya bahwa setiap ilmu merupakan pengetahuan tentang sesuatu yang menjadi objek kajian dari ilmu terkait.

Ilmu Pengetahuan Sosial, istilah ini sudah dikenal sejak tahun 1970-an sebagai kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam system pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut, dikatakan bahwa IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Dalam buku karya Saxe (1991) berjudul *Social Studies in Schools : A History of The early years*. Menurut Saxe, pengertian PIPS yang dalam istilah asing lebih dikenal dengan istilah *Social Studies*, pada tahap awal kelahiran terdapat dalam *the Nation Society of 1896-1897*, yang

menegaskan bahwa social Studies sebagai *delimiting the social sciences for pedagogical use* (upaya membatasi ilmu-ilmu social untuk penggunaan secara pedagogik). Selanjutnya pengertian ini menjadi dasar dalam dokumen ‘*Statement of the Chairman of Committee on Social studies*’ yang dikeluarkan oleh *Committee on Social Studies* (CSS) tahun 1913. Dalam dokumen tersebut dinyatakan bahwa *Social Studies sebagai a specific field to utilization of social sciences data as a force in the improvement of human welfare* (bidang khusus dalam pemanfaatan data ilmu-ilmu social sebagai tenaga dalam memperbaiki kesejahteraan umat manusia). Definisi ini memiliki kesamaan dengan definisi Social studies dari *Heber Newton*, bahwa *Social Studies sebagai specially selected from the social sciences for the purpose of improving the lot or the poor and suffering urban woker* (konsep pilihan dari ilmu-ilmu social dengan tujuan untuk memperbaiki nasib orang miskin dan kaum buruh perkotaan yang kurang beruntung), (Pendidikan IPS, Sapriya, 2009, 8-9).

Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu social dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Somantri, 2001:92, *Pendidikan IPS*, Sapriya, 2009: 11).

Berdasarkan uraian diatas, jelaslah bahwa hubungan sejarah dengan Ilmu Pengetahuan Sosial sangat erat dan jelas, hal ini sudah diuraikan diatas pada sub bab 2, berfikir kesejarahan, yakni sejarah memiliki 9 sendi sejarah sebagai ilmu dan pendapat Moh. Yamin, tentang pengertian konsepsi sejarah, yakni sejarah sebagai peristiwa, sejarah sebagai kisah, dan sejarah sebagai ilmu.

1.1.3. Pengembangan Desain Pembelajaran Sejarah Berbasis Keberagaman Dalam Upaya Meningkatkan Sikap Nasionalisme

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 2010: 407).

Dalam buku *Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan* yang ditulis Pargito (2011, hal 31 – 34), dikatakan bahwa; Penelitian pengembangan merupakan suatu proses penelitian yang dilakukan secara berulang-ulang atau siklikal dalam rangka menemukan kejelasan atau kecenderungan sehingga menghasilkan produk awal yang berupa suatu pola, prototype atau model awal. Sementara itu, jika produk awal tersebut dilakukan pengujian, validasi dan revisi secara berkelanjutan maka menghasilkan sebuah produk atau model yang representatif.

Pargito juga mengatakan, bahwa terkait dengan penelitian pengembangan sebagai model penelitian bidang pendidikan yang selalu mencoba menemukan sesuatu yang baru (inovatif), maka jenis penelitian ini dianggap paling cocok, karena memang pendidikan sebagai program yang dinamis membutuhkan inovasi-inovasi untuk perbaikan pembelajaran atau praktik pendidikan lainnya.

Pargito, juga mengatakan, bahwa secara definitif, R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Mengembangkan karena melalui R&D dilakukan tindakan dan perbaikan secara terus menerus (siklikal) sampai menemukan kecenderungan lebih baik melalui proses validasi, dan revisi model atau produk. Maksud ” produk” disini, adalah produk akhir yang telah diuji efektifitasnya secara statistik. Produk disini

tidak hanya berupa barang, seperti: buku teks, media, film untuk pembelajaran, perangkat lunak komputer; tetapi juga meliputi metode-metode, sistem, model, desain, teknik pembelajaran seperti; metode pembelajaran diskusi, sistem pembelajaran berparadigma ganda, model pembelajaran inquiry, desain pembelajaran berwawasan lingkungan, teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi dan program-program (seperti: program pengembangan staf).

Dengan kata lain yang sebenarnya, awalnya R&D erat berkaitan dengan bidang teknologi pendidikan. Karena melalui penelitian pengembangan ini dilakukan rekayasa-rekayasa pembelajaran sehingga menghasilkan produk pembelajaran baik dalam bentuk software maupun hardware untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jadi, yang dimaksud Research and development adalah adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan.

Beberapa pernyataan tentang pengertian pengembangan, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini, merupakan suatu upaya rekayasa guna mendapatkan suatu produk pembelajaran seperti desain pembelajaran yang berbasis keberagaman, sehingga diharapkan pebelajar mendapatkan suatu pengalaman dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut dapat membantu pebelajar untuk meningkatkan pemahaman akan keberagaman/keberagaman.

Konsep Dasar Desain Pembelajaran, (Dadang Supriatna, Mochamad Mulyadi, 2009) dikatakan, desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pan-dang, misalnya sebagai disiplin, sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai proses. Sebagai disiplin, desain pembelajaran membahas berbagai penelitian dan teori tentang strategi serta proses pengembangan

pembelajaran dan pelaksanaannya. Sebagai ilmu, desain pembelajaran merupakan ilmu untuk menciptakan spesifikasi pengembangan, pelaksanaan, penilaian, serta pengelolaan situasi yang memberikan fasilitas pelayanan pembelajaran dalam skala makro dan mikro untuk berbagai mata pelajaran pada berbagai tingkatan kompleksitas. Sebagai sistem, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar.

Desain pembelajaran sebagai proses menurut Syaiful Sagala (2005: 136) adalah pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Pernyataan tersebut mengandung arti bahwa penyusunan perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang dianut dalam kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan sebuah desain pembelajaran yang memadai, yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-Undang Sisdiknas no. 20 tahun 2003, yang dapat menanamkan nilai-nilai kebersamaan, kesepadanan (*equality*), dan kesempatan yang sama (*equal opportunities*), dan hak azasi manusia (*human rights*) dan mengimplementasikan pendidikan IPS yang membawa misi membangun dan menanamkan nilai-nilai multi budaya. Seperti yang dikemukakan oleh Martorella (1994: 12) terdapat 9 hal yang perlu diperhatikan dalam mengimplementasikan model pembelajaran IPS dalam persepektif pendidikan keberagaman, yaitu;

- a. Belajarlah bagaimana dan dimana menentukan tujuan, informasi yang akurat tentang kelompok-kelompok kultur yang beragam.
- b. Identifikasi serta periksalah aspek-aspek positif dari individu-individu atau kelompok-kelompok etnik yang berbeda.
- c. Belajarlah bersikap toleran untuk keragaman melalui kegiatan eksperimentasi disekolah dan praktek-praktek serta kebiasaan yang berlainan.

- d. Dapatkan jika mungkin pengalaman positif dari tangan pertama dengan kelompok budaya yang beragam.
- e. Kembangkan perilaku-prilaku yang mepiris melalui kegiatan bermain peran dan simulasi.
- f. Praktekkan penggunaan “*perspektive Glasses*” yakni melihat suatu kejadian, babakan sejarah, atau isu-isu lain melalui persepektif kelompok budaya atau jender yang lain.
- g. Kembangkan rasa penghargaan diri seluruh siswa/peserta yang berasal dari kelompok budaya yang berlainan.
- h. Identifikasi dan analisislah stereotipe-stereotipe budaya yang ada.
- i. Identifikasikanlah sejumlah kasus diskriminasi serta prasangka social yang berasal dari kehidupan siswa sehari-hari.

Pada dasarnya, masyarakat dimanapun berada termasuk masyarakat didalam sekolah (siswa), memiliki berbagai karakteristik yang membedakannya dengan yang lain. Masyarakat yang memiliki keberagaman budaya dan mengakui adanya keragaman itu sering disebut masyarakat keberagaman.

Mc Lean, (1991: 87). Menyebut masyarakat keberagaman memiliki sejumlah elemen kecil yaitu adanya keragaman sehingga terdapat sharing dan interaksi dalam takaran yang minimal, kesamaan akses sumber daya ekonomi dan pendidikan, adanya hak-hak sipil dan politik, pemahaman dan keragaman budaya, dan adanya komitmen bersama kepada suatu bangsa.

Pembelajaran keberagaman adalah kebijakan dalam praktik pendidikan dalam mengakui, menerima dan menegaskan perbedaan dan persamaan manusia yang dikaitkan dengan gender, ras, kelas, (Sleeter and Grant, 1988). Pendidikan keberagaman adalah suatu sikap dalam memandang keunikan manusia dengan tanpa membedakan ras, budaya, jenis kelamin, seks, kondisi jasmaniah atau status ekonomi seseorang (Skeel, 1995). Pendidikan keberagaman (*multicultural education*) merupakan strategi pendidikan yang memanfaatkan keberagaman latar belakang kebudayaan dari para peserta didik sebagai salah satu kekuatan untuk membentuk sikap keberagaman. Strategi ini sangat bermanfaat, sekurang-kurangnya bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat membentuk

pemahaman bersama atas konsep kebudayaan, perbedaan budaya, keseimbangan, dan demokrasi dalam arti yang luas (Liliweri, 2005). Pendidikan multikultural didefinisikan sebagai sebuah kebijakan sosial yang didasarkan pada prinsip-prinsip pemeliharaan budaya dan saling memiliki rasa hormat antara seluruh kelompok budaya di dalam masyarakat. Pembelajaran keberagaman pada dasarnya merupakan program pendidikan bangsa agar komunitas keberagaman dapat berpartisipasi dalam mewujudkan kehidupan demokrasi yang ideal bagi bangsanya (Banks, 1993).

Pendidikan merupakan media yang paling tepat sebagai *agen of change* dalam menanamkan kesadaran akan perbedaan budaya (*keberagaman*). Sehingga anggapan perbedaan untuk dipertentangkan, akan sirna dan akan berganti dengan anggapan bahwa perbedaan merupakan anugerah dan rahmad yang patut untuk di syukuri. Perubahan anggapan tersebut, maka bisa dipastikan nasionalisme pada setiap warga negara di negeri ini termasuk didalamnya adalah para siswa, akan terjaga seperti budaya, bahasa, dan agama yang berbeda yang dipelihara dengan baik-baik oleh warganya dan di pelihara pula oleh negara. Perbedaan tersebut menjadi karakteristik bangsa Indonesia yang khas yang tidak dimiliki oleh negara lain di seluruh dunia.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, SK-KD SMA-MA, 66. Sejarah SMA, 523, materi sejarah meliputi; (1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik; (2) memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk peradaban bangsa Indonesia. Materi tersebut merupakan bahan pendidikan yang mendasar bagi proses pembentukan dan penciptaan peradaban bangsa Indonesia di masa depan; (3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi perekat

bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa; (4) sarat dengan ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (5) berguna untuk menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup.

Untuk menanamkan kesadaran adanya keberagaman dalam negara ini terhadap peserta didik diperlukan disain pendidikan yang memadai. Untuk menunjang proses pembelajaran diperlukan disain Rencana Program Pengajaran (RPP) agar proses penanaman kesadaran adanya perbedaan dan nasionalisme dapat lebih efektif.

Dalam konteks yang luas, pendidikan keberagaman mencoba membantu menyatukan bangsa secara demokratis, dengan menekankan pada perspektif pluralitas masyarakat di berbagai bangsa, etnik, kelompok budaya yang berbeda. Dengan demikian, sekolah dikondisikan untuk mencerminkan praktik dari nilai-nilai demokrasi. Kurikulum menampilkan aneka kelompok budaya yang berbeda dalam masyarakat, bahasa, dan dialek; dimana para pelajar lebih baik berbicara tentang rasa hormat di antara mereka dan menunjung tinggi nilai-nilai kerjasama, dari pada membicarakan persaingan dan prasangka di antara sejumlah pelajar yang berbeda dalam hal ras, etnik, budaya dan kelompok status sosialnya.

Keberagaman budaya yang ada di Indonesia (keberagaman), memiliki celah bagi individu-individu yang kesadaran hidup dalam perbedaan masih rendah, untuk terjadi perselisihan atau konflik. Begitu juga bagi penduduk Lampung bahkan termasuk para remajanya yang terdiri dari asal daerah, budaya, dan agama yang berbeda, rentan untuk terjadi perselisihan atau konflik karena latar belakang SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan). Seperti yang kemukakan

oleh Abdullah Amin, 2005:xi, ”Sementara itu masih banyak yang terdera kesulitan untuk melakukan distingsi antara agama (*religion/al-diin*) sebagai sumber berupa wahyu ilahi, dengan pemikiran agama (*religion tinking/al-fikr al-diin*) yang *notabene* hasil olah logika manusia terhadap agama. Kesulitan ini muncul tatkala seseorang atau kelompok harus membedakan posisi agama dengan segenab doktrinnya dengan pemikiran agama berlandaskan kaidah, Agama sebagai *Way of life* yang wajib diikuti serta diyakini kebenarannya oleh pemeluk agama secara absolut, disisi lain *religion tinking* sebagai hasil pemahaman manusia memiliki kebenaran *nibsy* (*dhanny*) yang terus mengalami dinamika”. Hal tersebut merupakan salah satu contoh masalah dalam memahami suatu perbedaan pemikiran dibidang agama.

Dalam Al Qur’an surat Al-Hujurat : 13..... يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ
Ya ayyuhan-nasu inna kholaqnakum minzakariw wa unsa wa ja'alnaakum syu'ubaw wa qoba' ila li ta'arafu, inna akramakum 'indallahi atqakum, innallaha 'alimun khabir.

(Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal). Jelas dikatakan bahwa Alloh menciptakan perbedaan untuk saling mengenal bukan untuk saling berbantah-bantahan.

Begitu juga dalam Alkitab (Katolik), dikatakan19..... Demikianlah kamu bukan lagi orang asing dan pendatang, melainkan kawan sewarga dari orang-orang kudus dan anggota-anggota keluarga Allah.....(Efesus, surat Santo Paulus kepada umat di Efesus, 2:19-22).

Dua macam kitab suci dari umat yang berbeda keyakinan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Alloh atau Tuhan menciptakan perbedaan seperti adanya bumi, langit, dan benda-benda alam lainnya, untuk saling mengenal, bayangkan bila didunia ini hanya ada persamaan, kita akan sulit saling mengenal. Seperti siapa si A, siapa si B, atau nama benda A, atau nama benda B, kita akan sulit untuk saling mengenal atau untuk saling mengetahui.

Buku *Pendidikan Keberagaman Gross – cultural Understanding Untuk Demokrasi dan Keadilan*, M. Ainul Yaqin, : xix, 2005, dikatakan bahwa keberagamanisme berupaya untuk memahami perbedaan yang ada pada sesama manusia, serta bagaimana agar perbedaan itu diterima sebagai hal yang alamiah (*natural/sunatullah*) dan tidak menimbulkan tindakan diskriminatif, sebagai buah dari pola perilaku dan sikap hidup yang mencerminkan irihati, dengki dan buruk sangka (*su'u al-dhan*). Perbedaan yang rentan terhadap perlakuan diskriminatif dalam seluruh aktifitas social, termasuk dalam dunia pendidikan. Perbedaan tersebut antara lain: agama, gender, ras/etnis, kelas sosial dan perbedaan bahasa.

Pembelajaran berbasis keberagaman didasarkan pada gagasan filosofis tentang kebebasan, keadilan, kesederajatan dan perlindungan terhadap hak-hak manusia. Hakekat pendidikan keberagaman mempersiapkan seluruh siswa untuk bekerja secara aktif menuju kesamaan struktur dalam organisasi dan lembaga sekolah. Pendidikan keberagaman bukanlah kebijakan yang mengarah pada pelembagaan pendidikan dan pengajaran inklusif dan pengajaran oleh propaganda pluralisme lewat kurikulum yang berperan bagi kompetisi budaya individual.

Pembelajaran berbasis keberagaman berusaha memberdayakan siswa untuk mengembangkan rasa hormat kepada orang yang berbeda budaya, memberi kesempatan untuk bekerja bersama dengan orang atau kelompok orang yang berbeda etnis atau rasnya secara langsung.

Pendidikan keberagaman juga membantu siswa untuk mengakui ketepatan dari pandangan-pandangan budaya yang beragam, membantu siswa dalam mengembangkan kebanggaan terhadap warisan budaya mereka, menyadarkan siswa bahwa konflik nilai sering menjadi penyebab konflik antar kelompok masyarakat (Savage & Armstrong, 1996). Pendidikan keberagaman diselenggarakan dalam upaya mengembangkan kemampuan siswa dalam memandang kehidupan dari berbagai perspektif budaya yang berbeda dengan budaya yang mereka miliki, dan bersikap positif terhadap perbedaan budaya, ras, dan etnis. (Farris & Cooper, 1994).

Tujuan pendidikan dengan berbasis keberagaman dapat diidentifikasi: (1) untuk memfungsikan peranan sekolah dalam memandang keberadaan siswa yang beraneka ragam; (2) untuk membantu siswa dalam membangun perlakuan yang positif terhadap perbedaan kultural, ras, etnik, kelompok keagamaan; (3) memberikan ketahanan siswa dengan cara mengajar mereka dalam mengambil keputusan dan keterampilan sosialnya; (4) untuk membantu peserta didik dalam membangun ketergantungan lintas budaya dan memberi gambaran positif kepada mereka mengenai perbedaan kelompok (Banks, dalam Skeel, 1995).

Pembelajaran berbasis keberagaman dibangun atas dasar konsep pendidikan untuk kebebasan (Dickerson, 1993; Banks, 1994); yang bertujuan untuk: (1) membantu siswa atau mahasiswa mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk berpartisipasi di dalam demokrasi

dan kebebasan masyarakat; (2) memajukan kebebasan, kecakapan, keterampilan terhadap lintas batas-batas etnik dan budaya untuk berpartisipasi dalam beberapa kelompok dan budaya orang lain.

Pendidikan keberagaman adalah suatu sikap dalam memandang keunikan manusia dengan tanpa membedakan ras, budaya, jenis kelamin, seks, kondisi jasmaniah atau status ekonomi seseorang (Skeel, 1995). Pendidikan keberagaman (*multi-cultural education*) merupakan strategi pendidikan yang memanfaatkan keberagaman latar belakang kebudayaan dari para peserta didik sebagai salah satu kekuatan untuk membentuk sikap keberagaman. Strategi ini sangat bermanfaat, sekurang-kurangnya bagi sekolah sebagai lembaga pendidikan dapat membentuk pemahaman bersama atas konsep kebudayaan, perbedaan budaya, keseimbangan, dan demokrasi dalam arti yang luas (Liliweri, 2005). Pendidikan keberagaman (multikultural) didefinisikan sebagai sebuah kebijakan sosial yang didasarkan pada prinsip-prinsip pemeliharaan budaya dan saling memiliki rasa hormat antara seluruh kelompok budaya di dalam masyarakat. Pembelajaran keberagaman pada dasarnya merupakan program pendidikan bangsa agar komunitas keberagaman dapat berpartisipasi dalam mewujudkan kehidupan demokrasi yang ideal bagi bangsanya (Banks, 1993). Pendidikan keberagaman, adalah pendidikan yang senantiasa menjunjung tinggi nilai-nilai, keyakinan, heterogenitas, pluralitas dan keragaman, apapun aspeknya dalam masyarakat (Al Barry, M. Dahlan. Kamus Ilmiah Populer. 2001). Keberagaman atau multikultur adalah segala sesuatu yang beragam atau yang bermacam-macam, seperti dalam buku "Sejarah Dalam Multikultur", berisi mengenai banyak hal dalam sejarah antara lain ; teori sejarah; yang berisi mengenai banyak penulis dengan banyak jenis/macam tulisan mengenai teori sejarah dari beberapa macam perguruan tinggi atau fakultas, pedagogy sejarah; yang juga berisi mengenai banyak penulis dengan banyak jenis/macam tulisan mengenai pedagogy sejarah yang

juga dari beberapa macam perguruan tinggi atau fakultas; materi pembelajaran sejarah, juga berisi banyak hal, dan sebagainya.

Buku *Pendidikan Multikulturalal Gross – cultural Understanding Untuk Demokrasi dan Keadilan*, M. Ainul Yaqin, : xix, 2005, dikatakan bahwa kultur adalah ciri-ciri dari tingkah laku manusia yang dipelajari, tidak diturunkan secara genetis dan bersifat sangat khusus, sehingga kultur pada masyarakat "A" berbeda dengan kultur yang ada pada masyarakat "B" atau "C" dan seterusnya. Dengan kata lain, kultur dapat diartikan sebagai sebuah cara dalam bertingkah laku dan beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya. Poin penting dari ciri-ciri kultur diatas adalah masing-masing kelompok diatas adalah masing-masing kelompok masyarakat mempunyai keunikan dan kelebihannya sendiri-sendiri sehingga tidak bisa dikatakan bahwa kultur yang satu lebih baik dari kultur yang lain.

Konsep pendidikan keberagaman ditengah kehidupan masyarakat yang masih rawan konflik bernuansa SARA seperti sekarang tentunya sangat signifikan. Mungkin dengan pendidikan keberagaman dapat menjadi salah satu solusi bagi pendidikan di Indonesia. Apalagi semenjak ada himbauan Presiden Megawati Sukarno Putri kepada Departemen Agama untuk mengembangkan pola pen-didikan agama yang berwawasan keberagaman.

Hingga kini belum muncul respon sungguh-sungguh untuk menindaklanjutinya. Wacana pendidikan multikulturalisme memang sempat menghangat di mass media dan banyak menjadi bahan diskusi di sejumlah forum, tapi sayangnya tidak diikuti dengan sejumlah upaya secara sungguh-sungguh dan kontinue untuk mempromulasikannya kedalam gagasan yang lebih aflikatif. Bahkan dapat dikatakan, upaya mempromosikan konsep pendidikan keberagaman

sebagai bagian dari upaya meredam potensi konflik horisontal maupun vertikal bangsa akibat salah paham soal SARA belum berjalan secara signifikan. Sebaliknya para elit politik dan elit agama, atau pakar ilmu sosial dalam menganalisis akar persoalan konflik cenderung menjadikan kesenjangan ekonomi dan sosial sebagai kambing hitam. Amat sedikit yang mau mengakui kalau persoalan konflik dan kekerasan itu berkait erat dengan praktik pengajaran (pendidikan) agama dan moral yang belum memupuk kerukunan bersama.

(Dikutip dari: <http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/10/pembelajaran-berbasis-multikultural/22-09-2011>).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapatlah dikatakan bahwa keberagaman atau multikultur merupakan suatu budaya yang bermacam-macam dari banyak hal dengan bermacam-macam kondisi dan situasi, dengan bermacam-macam tujuan, bermacam-macam masalah, bermacam-macam pelaku dan bermacam hasil sesuai yang diharapkan. Sehingga pebelajar diharapkan akan dapat memahami makna dan dapat menyikapi dengan baik akan perbedaan atau keberagaman yang ada disekitarnya. Kehidupan dapat menjadi saling bersinergi didalam melaksanakan tugas belajar maupun didalam masyarakat bagi siswa (pebelajar).

Ada banyak pengertian Nasionalisme, dari internet telah dihimpun beberapa pengertian dari beberapa pendapat, antara lain ; Nasionalisme berasal dari kata '*nation*' (Inggris) yang berarti bangsa. Ada beberapa tokoh mengemukakan tentang pengertian Nasionalisme;

1. Menurut *Ernest Renan*: Nasionalisme adalah kehendak untuk bersatu dan bernegara.

2. Menurut Otto Bauar: Nasionalisme adalah suatu persatuan perangai atau karakter yang timbul karena perasaan senasib
3. Menurut *Hans Kohn*, Nasionalisme secara fundamental timbul dari adanya National Counciousness. Dengan perkataan lain nasionalisme adalah formalisasi (bentuk) dan rasionalisasi dari kesadaran nasional berbangsa dan bernegara sendiri. Dan kesadaran nasional inilah yang membentuk nation dalam arti politik, yaitu negara nasional. Untuk lebih jelas lagi perlu kita perhatikan beberapa definisi nasionalisme berikut ini!
4. Menurut *L. Stoddard*: Nasionalisme adalah suatu kepercayaan yang dimiliki oleh sebagian terbesar individu di mana mereka menyatakan rasa kebangsaan sebagai perasaan memiliki secara bersama di dalam suatu bangsa.
5. Menurut *Hertz* dalam bukunya yang berjudul *Nationality in History and Politics* mengemukakan empat unsur nasionalisme, yaitu:1. Hasrat untuk mencapai kesatuan.2. Hasrat untuk mencapai kemerdekaan.3. Hasrat untuk mencapai keaslian.4. Hasrat untuk mencapai kehormatan bangsa. Dari definisi itu nampak bahwa negara dan bangsa adalah sekelompok manusia yang :
 - (1) memiliki cita-cita bersama yang mengikat warga negara menjadi satu kesatuan;
 - (2) memiliki sejarah hidup bersama sehingga tercipta rasa senasib sepenanggungan;
 - (3) memiliki adat, budaya, dan kebiasaan yang sama sebagai akibat pengalaman hidup bersama;
 - (4) menempati suatu wilayah tertentu yang merupakan kesatuan wilayah; dan
 - (5) teroganisir dalam suatu pemerintahan yang berdaulat sehingga mereka terikat dalam suatu masyarakat hukum.

6. Selanjutnya menurut *Louis Sneyder*. Nasionalisme adalah hasil dari perpaduan faktor-faktor politik, ekonomi, sosial, dan intelektual.

2.1.4 Teori/Definisi dan Model Dalam Desain Pembelajaran

Konsep Dasar Desain Pembelajaran, (Dadang Supriatna, Mochamad Mulyadi, 2009) dikatakan, guru sebagai pengembang media pembelajaran harus mengetahui perbedaan pendekatan-pendekatan dalam belajar agar dapat memilih strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran harus dipilih untuk memotivasi para pembelajar, memfasilitasi proses belajar, membentuk manusia seutuhnya, melayani perbedaan individu, mengangkat belajar bermakna, mendorong terjadinya interaksi, dan memfasilitasi belajar kontekstual.

Terdapat beberapa teori belajar yang melandasi penggunaan teknologi/komputer dalam pembelajaran yaitu teori behaviorisme, kognitifisme dan konstruktivisme.

1. Teori Ki Hajar Dewantara

Pembelajaran di Indonesia yang digunakan dalam semboyan Pendidikan Nasional yang merupakan pemikiran dari seorang pejuang kemerdekaan Indonesia yang juga pejuang didalam pendidikan Indonesia yaitu Ki Hajar Dewantara dengan semboyannya yang terkenal yaitu "*Ing Ngarso Sungtolodo, Ing Madyo Mangunkarso, Tut Wuri Handayani*". Semboyan ini menjadi lambang pendidikan nasional Indonesia dikarenakan filosofi pembelajaran yang terkandung dalam semboyan ini mencakup bukan hanya pembelajaran kognitif saja, melainkan juga pembelajaran yang bersifat afektif dan psikomotor. Seperti yang dijadikan pedoman didalam lembaga pendidikan Taman Siswa yang didirikan oleh Ki Hajar Dewantara yaitu Prinsip dasar dalam sekolah/pendidikan Taman Siswa yang menjadi pedoman bagi seorang guru adalah:

Ing ngarsa sung tulada ("(yang) di depan memberi teladan/contoh")

Ing madya mangun karsa ("(yang) di tengah membangun prakarsa/semangat")

Tut wuri handayani ("dari belakang mendukung").

Ketiga prinsip ini digabung menjadi satu rangkaian/ungkapan utuh: *Ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani*, yang sampai sekarang masih tetap dipakai sebagai panduan dan pedoman dalam dunia pendidikan di Indonesia (Wikipedia, sekolah taman siswa, 16.07. 30 Nopember 2011).

2. Teori Behaviorisme

Behaviorisme memandang pikiran sebagai ‘kotak hitam’ dalam merespon rangsangan yang dapat diobservasi secara kuantitatif, sepenuhnya mengabaikan proses berfikir yang terjadi dalam otak. Kelompok ini memandang tingkah laku yang dapat diobservasi dan diukur sebagai indikator belajar. Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Siswa harus diberitahu secara eksplisit outcome belajar sehingga mereka dapat mensetting harapan-harapan mereka dan menentukan apakah dirinya telah mencapai outcome dari pembelajaran online atau tidak.
- b. Pembelajar harus diuji apakah mereka telah mencapai outcome pembelajaran atau tidak. Tes dilakukan untuk mengecek tingkat pencapaian pembelajar dan untuk memberi umpan balik yang tepat.

c. Materi belajar harus diurutkan dengan tepat untuk meningkatkan belajar. Urutan dapat dimulai dari bentuk yang sederhana ke yang kompleks, dari yang diketahui sampai yang tidak diketahui dan dari pengetahuan sampai penerapan.

d. Pembelajar harus diberi umpan balik sehingga mereka dapat mengetahui bagaimana melakukan tindakan koreksi jika diperlukan.

3. Teori Kognitivisme

Kognitivisme membagi tipe-tipe pembelajar, yaitu: 1) Pembelajar tipe pengalaman konkret lebih menyukai contoh khusus dimana mereka bisa terlibat dan mereka berhubungan dengan teman-temannya, dan bukan dengan orang-orang dalam otoritas itu; 2) Pembelajar tipe observasi reflektif suka mengobservasi dengan teliti sebelum melakukan tindakan; 3) Pembelajar tipe konseptualisasi abstrak lebih suka bekerja dengan sesuatu dan symbol-simbol daripada dengan manusia. Mereka suka bekerja dengan teori dan melakukan analisis sistematis. 4) Pembelajar tipe eksperimentasi aktif lebih suka belajar dengan melakukan proyek dan melalui kelompok diskusi. Mereka menyukai metode belajar aktif dan berinteraksi dengan teman untuk memperoleh umpan balik dan informasi.

Implementasi prinsip ini dalam mendesain suatu media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Materi pembelajaran harus memasukan aktivitas gaya belajar yang berbeda, sehingga siswa dapat memilih aktivitas yang tepat berdasarkan kecenderungan gaya belajarnya.

b. Sebagai tambahan aktivitas, dukungan secukupnya harus diberikan kepada siswa dengan perbedaan gaya belajar. Siswa dengan perbedaan gaya belajar memiliki perbedaan pilihan terhadap dukungan, sebagai contoh, asimilator lebih suka kehadiran instruktur yang tinggi. Sementara akomodator lebih suka kehadiran instruktur yang rendah.

- c. Informasi harus disajikan dalam cara yang berbeda untuk mengakomodasi perbedaan individu dalam proses dan memfasilitasi transfer ke *long-term memory*.
- d. Pembelajar harus dimotivasi untuk belajar, tanpa memperdulikan sebagaimana efektif materi, jika pembelajar tidak dimotivasi mereka tidak akan belajar.
- e. Pada saat belajar, pembelajar harus diberi kesempatan untuk merefleksi apa yang mereka pelajari. Bekerja sama dengan pembelajar lain, dan mengecek kemajuan mereka.
- f. Psikologi kognitif menyarankan bahwa pembelajar menerima dan memproses informasi untuk ditransfer ke long term memory untuk disimpan.

3. Teori Konstruktivisme

Menurut Schuman (1996), konstruktif dikemukakan dengan dasar pemikiran bahwa semua orang membangun pandangannya terhadap dunia melalui pengalaman individual atau skema. Konstruktif menekankan pada menyiapkan peserta didik untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam situasi yang tidak tentu atau ambigu.

Sedangkan Merrill (1991) dan Smorgansbord (1997) menyatakan beberapa hal tentang konstruktif yaitu:

- Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya.
- Belajar adalah merupakan penafsiran personal tentang dunia.
- Belajar merupakan proses yang aktif di mana makna dikembangkan berdasarkan pengalaman
- Pengetahuan tumbuh karena adanya perundingan (negosiasi) makna melalui berbagi informasi atau menyepakati suatu pandangan dalam berinteraksi atau bekerja sama dengan orang lain.
- Belajar harus disituasikan dalam latar (*setting*) yang realistis, penilaian harus terintegrasi dengan tugas dan bukan merupakan kegiatan yang terpisah.

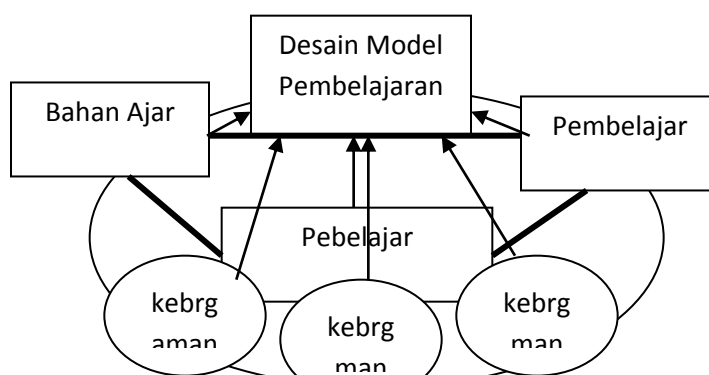
Konstruktivis: (a) Belajar merupakan pembangunan pengetahuan berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah ada sebelumnya, (b) Belajar merupakan penafsiran seseorang tentang dunianya, (c) Belajar merupakan proses yang aktif di mana pengetahuan dikembangkan berdasarkan pengalaman dan perundingan (negosiasi) makna melalui berbagai informasi atau mencari kesepakatan dari berbagai pandangan melalui interaksi atau kerja sama dengan orang lain.

Penekanan pokok pada konstruktivis adalah situasi belajar, yang memandang belajar sebagai yang kontekstual. Aktivitas belajar yang memungkinkan pembelajar mengkontekstualisasi informasi harus digunakan dalam mendesain sebuah media pembelajaran. Jika informasi harus diterapkan dalam banyak konteks, maka strategi belajar yang mengangkat belajar multi-kontekstual harus digunakan untuk meyakinkan bahwa pembelajar pasti dapat menerapkan informasi tersebut secara luas. Belajar adalah bergerak menjauh dari pembelajaran satu-cara ke konstruksi dan penemuan pengetahuan. Implementasi pada online learning adalah sebagai berikut:

- a. Belajar harus menjadi suatu proses aktif. Menjaga pembelajar tetap aktif melakukan aktivitas yang bermakna menghasilkan proses tingkat tinggi, yang memfasilitasi penciptaan makna personal.
- b. Pembelajar mengkonstruksi pengetahuan sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi oleh instruktur. Konstruksi pengetahuan difasilitasi oleh pembelajaran interaktif yang bagus, karena siswa harus mengambil inisiatif untuk berinteraksi dengan pembelajar lain dan dengan instruktur, dan karena agenda belajar dikontrol oleh pembelajar sendiri.

- c. Bekerja dengan pembelajar lain memberi pembelajar pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok, dan memungkinkan mereka menggunakan keterampilan metakognitif mereka.
- d. Pembelajar harus diberi control proses belajar.
- e. Pembelajar harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi. Pada saat belajar *online* siswa perlu merefleksi dan menginternalisasi informasi.
- f. Belajar harus dibuat bermakna bagi siswa. Materi belajar harus memasukan contoh-contoh yang berhubungan dengan pembelajar sehingga mereka dapat menerima informasi yang diberikan.
- g. Belajar harus interaktif dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial, dan membantu mengembangkan makna personal. Pembelajar menerima materi pelajaran melalui teknologi, memproses informasi, dan ke-mudian mempersonalisasi dan mengkontekstualisasi informasi tersebut.

Dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), ada empat unsur yang saling berkaitan erat yaitu, siswa sebagai pembelajar, guru, bahan ajar, dan rancangan program/proses itu sendiri. Interaksi yang terjadi pada keempat unsur PBM adalah ketergantungan yang saling menguntungkan dalam rangka mengkontruksi pengetahuan. Desain pembelajaran merupakan rujukan dalam proses mengkons-truksi pengetahuan. Pengajar merujuknya untuk mengorganisasi dan mempre-sentasi pelajaran. Pembelajar merujuknya untuk memahami dan mengembangkan strategi belajar tertentu. Interaksi antara ketiga unsur digambarkan dalam model fourlogue PBM seperti Gambar 7 berikut.



Gambar 7. Keterkaitan bahan ajar, guru, dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kesemua unsur yang sangat erat dalam proses pembelajaran, dengan kata lain dengan keadaan bahan ajar, siswa, dan guru yang beragam, memerlukan desain pembelajaran yang memadai guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar.

Konsep Dasar Desain Pembelajaran, (Dadang Supriatna, Mochamad Mulyadi, 2009) dikatakan, model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dll. Contohnya adalah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Adanya variasi model yang ada ini sebenarnya juga dapat menguntungkan kita, beberapa keuntungan itu antara lain adalah kita dapat memilih dan menerapkan salah satu model desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik yang kita hadapi di lapangan, selain itu juga, kita dapat mengembangkan dan membuat model turunan dari model-model yang telah ada, ataupun kita juga dapat meneliti dan mengembangkan desain yang telah ada untuk dicobakan dan diperbaiki.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (*PAIKEM*). *Model pembelajaran* yang menarik dan variatif akan berimplikasi pada minat maupun [motivasi](#) peserta didik dalam mengikuti proses

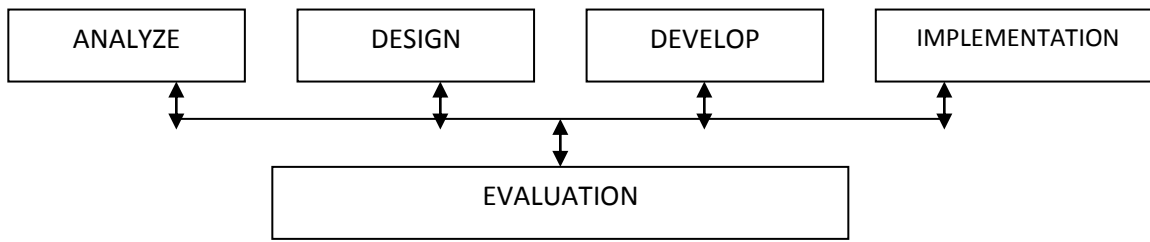
belajar mengajar di kelas. Dengan penerapan kurikulum [KTSP](#) dan tuntutan untuk mengembangkan [model pembelajaran](#) kreatif maka [Guru](#) harus pula mampu mengikuti tuntutan perkembangan dunia pendidikan terkini. [Guru](#) harus berani berinovasi dan beradaptasi dengan metode pembelajaran [PAIKEM](#) seperti [Talking Stick](#), [Example non Example](#), [Think Pair Share](#) dan tidak hanya terpaku pada [Metode Ceramah](#) saja. Untuk memperjelas mengapa [model pembelajaran](#) perlu dikembangkan secara berkesinambungan, kita harus kembali pada pengertian [model pembelajaran](#) secara umum. Berikut ini adalah pengertian [model pembelajaran](#) menurut pendapat para tokoh pendidikan antara lain:

1. *Agus Suprijono* : pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.
2. *Mills* : “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses actual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”
3. *Richard I Arends* : [model pembelajaran](#) mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan di dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (internet. Pengertian model pembelajaran dari berbagai tokoh pendidikan. Zona info semua. 23:13. 2011)

ADDIE (Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate) adalah satu model de-sain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik. *ADDIE* muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi *ADDIE* yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Mengacu pada pengertian penelitian pengembangan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran sejarah, maka penulis menggunakan model desain pembelajaran ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ini terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu: (1) *Analysis/Analisis*; (2) *Design/Desain*; (3) *Development/Pengembangan*; (4) *Implementation/Implementasi*; (5) *Evaluation/Evaluasi*.

LANGKAH UMUM DESAIN PEMBELAJARAN (ADDIE)



Gambar 8. Langkah Umum Desain Pembelajaran (ADDIE).

Langkah ke-1 *Analysis/ Analisis*

Analisis merupakan langkah pertama dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisa kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu output yang akan kita hasilkan adalah berupa karakteristik atau profile calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan

Langkah analisis melalui dua tahap yaitu :

1. Analisis Kinerja; Analisis Kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kegiatan belajar mengajar yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Contoh ;

Rendahnya motivasi berprestasi, kejenuhan, atau kebosanan dalam belajar memerlukan solusi perbaikan kualitas dalam proses kegiatan pembelajaran. Misalnya pemberian bahan ajar yang menarik dan mudah difahami, serta memberikan metode dalam kegiatan belajar yang bervariasi yang berfokus pada siswa.

2. Analisis Kebutuhan; Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilakukan apabila program pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Pada saat seorang perancang program pembelajaran melakukan tahap analisis, ada dua pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya yaitu; (1) Apakah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dibutuhkan oleh siswa?; (2) Apakah tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dapat dicapai oleh siswa?

Jika hasil analisis data yang telah dikumpulkan mengarah kepada pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sedang dihadapi, selanjutnya perancang program pembelajaran melakukan analisis kebutuhan dengan cara menjawab beberapa pertanyaan lagi.

Pertanyaannya sebagai berikut : (1) Bagaimana karakteristik siswa yang akan mengikuti program pembelajaran? (learner analysis); (2) Pengetahuan dan ketrampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh siswa? (pre-requisite skills); (3) Kemampuan atau kompetensi apa yang perlu

dimiliki oleh siswa? (task atau goal analysis); (4) Apa indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan pembelajaran? (evaluation and assessment); (5) Kondisi seperti apa yang diperlukan oleh siswa agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari? (*setting or condition analysis*).

Langkah ke-2 Desain (*Design*); Desain merupakan langkah kedua dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah ini merupakan:

1. inti dari langkah analisis karena mempelajari masalah kemudian menemukan alternatif solusinya yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan.
2. langkah penting yang perlu dilakukan untuk, menentukan pengalaman belajar yang perlu dimiliki oleh siswa selama mengikuti aktivitas pembelajaran.
3. langkah yang harus mampu menjawab pertanyaan, apakah program pembelajaran dapat mengatasi masalah kesenjangan kemampuan siswa?

Kesenjangan kemampuan disini adalah perbedaan kemampuan yang dimiliki siswa dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki siswa.

Contoh pernyataan kesenjangan kemampuan:

1. Siswa tidak mampu mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan setelah mengikuti proses pembelajaran.
2. Siswa hanya mampu mencapai tingkat kompetensi 60% dari standar kompetensi yang telah digariskan.

Pada saat melakukan langkah ini perlu dibuat pertanyaan-pertanyaan kunci diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan dan kompetensi khusus apa yang harus dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan program pembelajaran?
2. Indikator apa yang dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mengikuti program pembelajaran?
3. Peralatan atau kondisi bagaimana yang diperlukan oleh siswa agar dapat melakukan unjuk kompetensi – pengetahuan, ketrampilan, dan sikap setelah mengikuti program pembelajaran?
4. Desain pembelajaran dan kegiatan seperti apa yang dapat digunakan dalam mendukung program pembelajaran?

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue-print*). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blue-print*) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama kita merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*). Selanjutnya menyusun tes , dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat, seperti apa untuk mencapai tujuan

tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat dipilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu, perlu pula mempertimbangkan sumber-sumber pendukung lain, seperti sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

Langkah 3: Pengembangan (*Development*);

Pengembangan merupakan langkah ketiga dalam mengimplementasikan model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah pengembangan meliputi kegiatan membuat, membeli, dan memodifikasi bahan ajar. Dengan kata lain mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam menyampaikan materi atau substansi program.

Melakukan langkah pengembangan, ada dua tujuan penting yang perlu dicapai, antara lain adalah :

1. Memproduksi, atau merevisi desain pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.
2. Memilih model atau kombinasi model terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Pada saat melakukan langkah pengembangan, seorang perancang akan membuat pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya, Pertanyaan-pertanyaannya antara lain :

1. Desain pembelajaran seperti apa yang harus dipilih untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran?
2. Desain pembelajaran seperti apa yang harus disiapkan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik?
3. Desain pembelajaran seperti apa yang harus dibuat dan dimodifikasi sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan siswa yang unik dan spesifik?
4. Bagaimana kombinasi model yang diperlukan dalam menyelenggarakan program pembelajaran?

Artinya begini, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa desain pembelajaran, maka desain pembelajaran tersebut harus dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang kita kembangkan.

Langkah 4: Implementasi (*Implementation*);

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran merupakan langkah keempat dari model desain sistem pembelajaran ADDIE.

Tujuan utama dari langkah ini antara lain : (1) Membimbing siswa untuk mencapai tujuan atau kompetensi; (2) Menjamin terjadinya pemecahan masalah / solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh siswa; (3) Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, siswa perlu memiliki kompetensi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan.

Pertanyaan-pertanyaan kunci yang harus dicari jawabannya oleh seorang perancang program pembelajaran pada saat melakukan langkah implementasi yaitu sebagai berikut;

1. Desain pembelajaran seperti apa yang paling efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar atau penyampaian bahan atau materi pembelajaran?
2. Upaya atau strategi seperti apa yang dapat dilakukan untuk menarik dan memelihara minat siswa agar tetap mampu memusatkan perhatian terhadap penyampaian materi atau substansi pembelajaran yang disampaikan?

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal, jika memerlukan software tertentu maka software tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau seting tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

Langkah 5: Evaluasi (*Evaluation*); Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain sistem pembelajaran ADDIE. Evaluasi adalah sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran.

Evaluasi terhadap program pembelajaran bertujuan untuk mengetahui beberapa hal, yaitu :

1. Sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.
2. Peningkatan kompetensi dalam diri siswa, yang merupakan dampak dari keikutsertaan dalam program pembelajaran.
3. Keuntungan yang dirasakan oleh sekolah akibat adanya peningkatan kompetensi siswa setelah mengikuti program pembelajaran.

Beberapa pertanyaan penting yang harus dikemukakan perancang program pembelajaran dalam melakukan langkah-langkah evaluasi, antara lain :

1. Apakah siswa menyukai program pembelajaran yang mereka ikuti selama ini?
2. Seberapa besar manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran?
3. Seberapa jauh siswa dapat belajar tentang materi atau substansi pembelajaran?
4. Seberapa besar siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang telah dipelajari?
5. Seberapa besar kontribusi program pembelajaran yang dilaksanakan terhadap prestasi belajar siswa?

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada

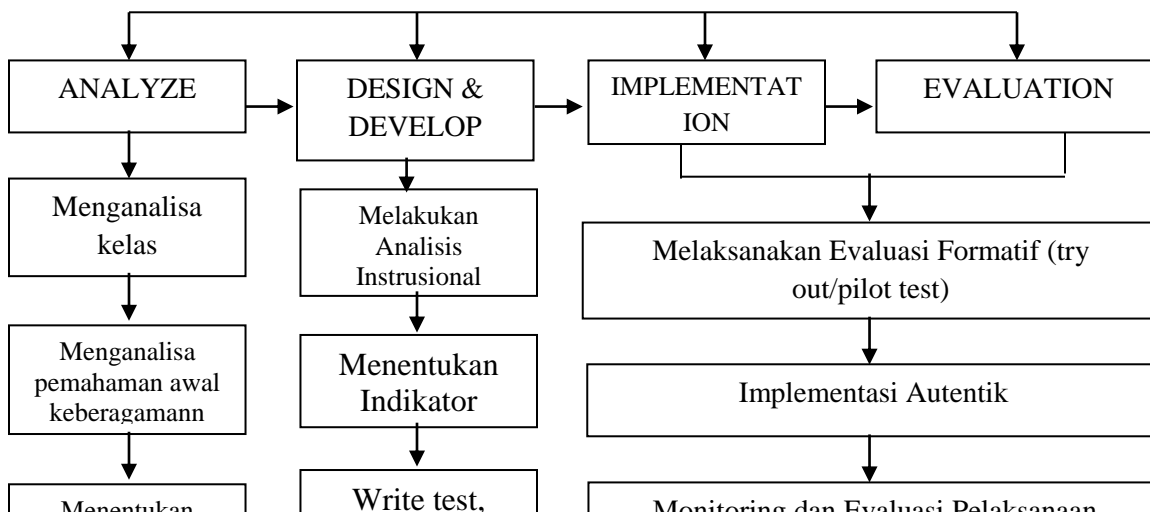
setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Pemilihan desain pembelajaran berbasis keberagaman guna meningkatkan sikap nasionalisme dengan menggunakan model ADDIE tidak terlepas dari model ini mempunyai sifat pendekatan Teknologi Pendidikan, yaitu:

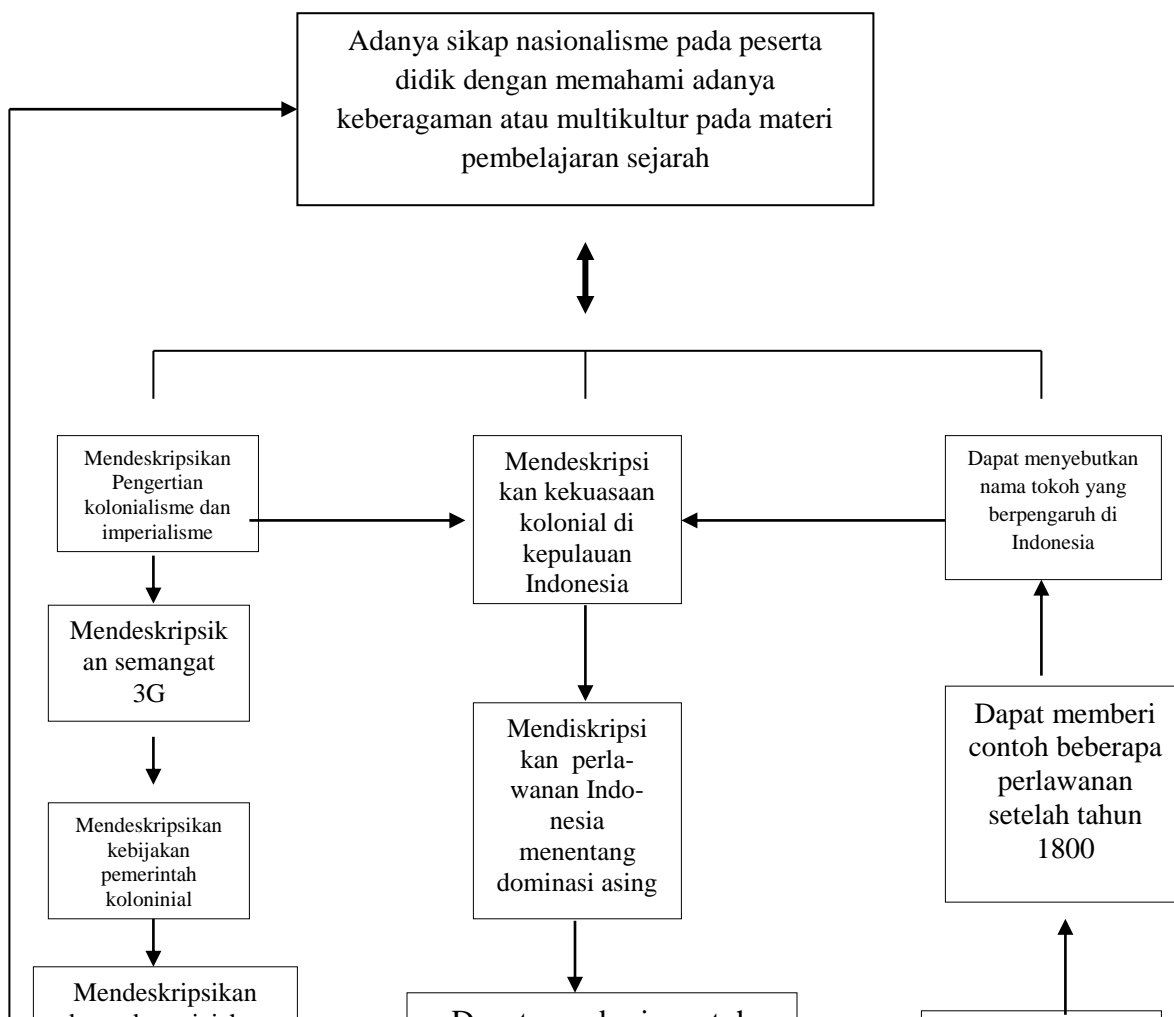
1. Pendekatan isomorfi, yaitu yang menggunakan berbagai kajian atau bidang keilmuan kedalam suatu kebulatan tersendiri
2. Pendekatan sistematis . yaitu cara yang berurutan dan terarah dalam usaha memecahkan persoalan, yaitu berawal dari analisis dan diakhiri dengan evaluasi dan begitu seterusnya.
3. Pendekatan sinergistik, yaitu yang menjamin adanya nilai tambah dari keseluruhan kegiatan dibanding dengan bila kegiatan itu dijalankan sendiri- sendiri.
4. Sistemik, yaitu pengkajian secara menyeluruh (satu kesatuan)

Implementasi model desain sistem pembelajaran ADDIE yang dilakukan secara sistematis dan sistemik diharapkan dapat membantu seorang perancang program, guru, dan instruktur dalam menciptakan program pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Langkah–langkah dalam desain pembelajaran berbasis keberagaman model ADDIE



Gambar 9. Desain pengembangan Pembelajaran sejarah berbasis keberagaman dan Langkah langkah kegiatan yang dilakukan.



Gambar 10. Analisis intruksional pengembangan desain pembelajaran sejarah berbasis keberagaman guna meningkatkan sikap nasionalisme siswa.

Pengembangan desain pembelajaran sejarah berbasis keberagaman pada guna meningkatkan sikap nasionalisme siswa merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pembelajar guna menerapkan empat (4) pilar kehidupan berbangsa dan bernegara , yaitu Pancasila, Undang-Undang Negara Republik Indonesia 1945, Bhinneka Tunggal Ika, serta Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia (Majelis Permusyawaratan Rakyat Indonesia, Bahan Tayangan Materi Sosialisasi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Dan Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia, Sekretariat Jendral MPR RI 2011) yang dapat diimplementasikan siswa dalam kehidupannya sehari-hari.

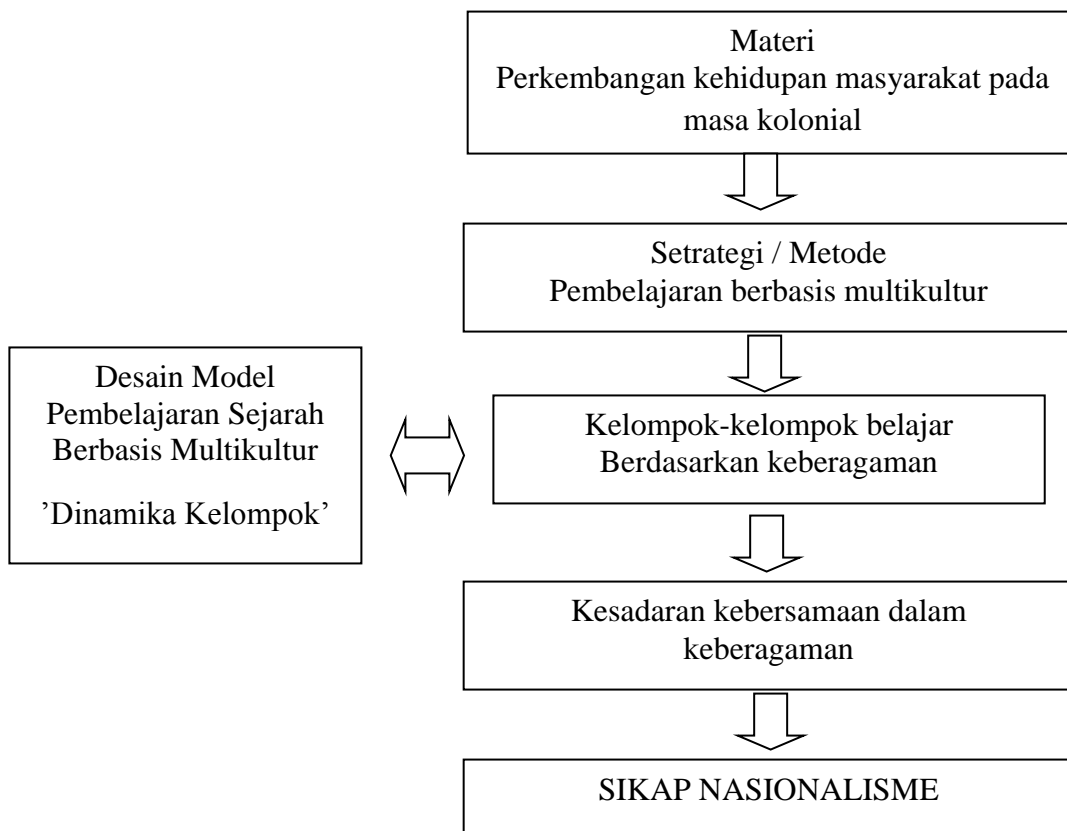
Unsur-unsur yang dapat dijadikan pedoman siswa dalam kehidupan sehari-hari dalam bersikap yang sesuai dengan nasionalismenya antara lain seperti yang menurut Durkheim terdiri dari: (1) disiplin, (2) kebutuhan untuk mampu mengontrol, mengendalikan, mengekang diri terhadap keinginan- keinginan yang melampaui batas, (3) keterikatan dengan kelompok masyarakat yang ada dalam suatu komunitas kehidupan, dan (4) otonomi dalam makna menyangkut keputusan

pribadi dengan mengetahui dan memahami sepenuhnya konsekuensi-konsekuensi dari tindakan atau perilaku yang diperbuat.

Berdasarkan Permen no 22 tahun 2006, kerangka dasar dan struktur kurikulum dinyatakan bahwa Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu: (1) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (2) belajar untuk memahami dan menghayati, (3) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (4) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan (5) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berkaitan dengan pilar-pilar tersebut, jelas bahwa mata pelajaran sejarah sangat erat kaitannya dengan pilar-pilar dalam permen no 22 tahun 2006 tersebut, sehingga diperlukan desain pembelajaran yang sangat relevan sehingga proses pembelajaran dan hasil belajar siswa untuk dapat bersikap dan berperilaku sebagai bangsa Indonesia dapat lebih efektif di terapkan pada peserta didik, dengan memperbaiki bahan ajar yang ada menjadi lebih baik dengan membuat desain pembelajaran sejarah yang berupa konsep pengembangan keberagaman.

Nilai-nilai yang terdapat dalam desain pembelajaran sejarah berbasis keberagaman antara lain : taqwa pada Tuhan dengan menghargai perbedaan agama, toleransi dalam budaya yang berbeda baik dalam lingkungan daerah, nasional, juga dunia, dan memahami suatu peristiwa yang dapat dilihat melalui berbagai disiplin ilmu.

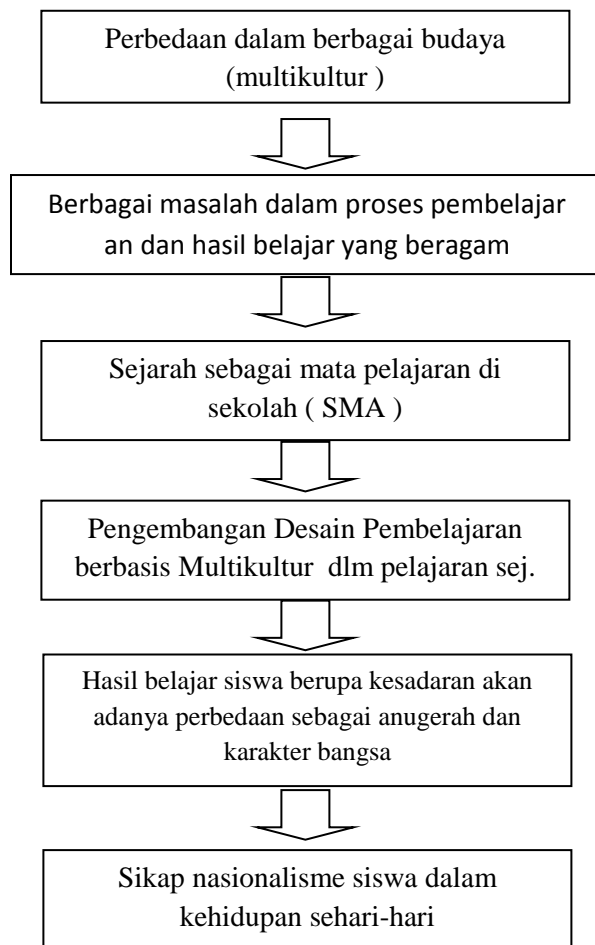


Gambar 11. Rancangan desain pengembangan model pembelajaran sejarah berbasis Keberagaman

2. 2 Kerangka Berfikir

Propinsi Lampung dengan semboyannya Sai Bumi Ruaijurai yang berarti satu bumi Lampung dengan banyak suku pendatang sebagai penduduk Lampung, merupakan satu fakta bahwa di Propinsi Lampung terdapat penduduk dengan latar belakang yang beragam baik suku, agama, bahasa, dan sebagainya. Tidak terkecuali siswa yang ada di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 (SMAN) Kalianda Kabupaten Lampung Selatan. Walau di Lampung tidak pernah ada perselisihan yang disebabkan karena perbedaan budaya, tetapi tetap saja kondisi ini perlu diwaspadai dikarenakan cukup rentan untuk terjadi perselisihan antar penduduk ataupun antar siswa bila pemahaman akan adanya keberagaman masih kurang. Dengan demikian, maka kehidupan yang saling bersinergi diantara siswa yang memiliki keberagaman akan terwujud bila pemahaman akan keberagaman sudah sangat baik.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMA, dalam proses pembelajaran sangat relevan sebagai media yang memberikan suatu pemahaman akan adanya perbedaan pada pembelajar (siswa) dengan mengintegrasikan keberagaman (keberagaman) kedalam suatu desain pembelajaran sebagai bagian dari proses pembelajaran mata pelajaran sejarah. Hal ini sesuai dengan empat pilar kehidupan berbangsa dan bernegara, yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, Bhinneka Tunggal Ika dan Ketetapan Majelis Permusyawaratan Rakyat Indonesia, dengan harapan setelah proses pembelajaran berlangsung diharapkan siswa memiliki kesadaran akan adanya perbedaan yang merupakan suatu karakter bangsa dan merupakan karunia dari Allah SWT, sehingga kemudian timbul adanya kesadaran akan adanya keberagaman dan sikap nasionalisme sebagai bangsa Indonesia.



Gambar 12. Alur Kerangka Pemikiran Penelitian.

2.3 Desain Pembelajaran Sejarah Berbasis Keberagaman

2.3.1 Model Dinamika Kelompok

Model-model rancangan pembelajaran yang dikemukakan oleh Joyce & Weil (1980) dalam bukunya *Models If Teaching*. Dalam bukunya tersebut, dikemukakan 23 model pembelajaran yang diklasifikasikan kedalam empat kelompok besar, yakni :

- a. *Behavioral Models*, yang menekankan pada aspek perubahan perilaku didalam belajar. Didalam kelompok ini terdapat model-model pembelajaran *Contingency Management, Desensitization, dan Assertiveness Training*.
- b. *Sosial Interaction*, yang penekanannya pada hubungan individu terhadap masyarakat atau orang lain. Model-model pembelajaran yang termasuk dalam kelompok ini adalah *Group Investigation, Role Playing, Jurisprudential Inquiry, Laboratory Training, Social Simulation, Dan Social Inquiry*.
- c. *Personal Source*, yang berorientasi pada perkembangan individu yakni bagaimana individu membangun konsep dan mengorganisasi realitas yang unik. Dalam kelompok ini terdapat model-model pembelajaran yakni, *Nondirective Teaching, Synectics, Awareness training, dan Classroom Meeting model*.
- d. *Information Processing*, yang penekanannya pada berfikir produktif, menggunakan kemampuan intelektual umum yang semuanya berasal dari disiplin akademik. Dalam kelompok ini terdapat model-model pembelajaran yakni, *Concept Attainment, Inductive thinking, Inquiry training, memory model, Cognitive growth, biological Science Inquiry model, dan Advance organizers*.

Sehubungan dengan hal ini, Dinamika Kelompok merupakan pengembangan dari model pembelajaran yang berhubungan dengan masyarakat atau orang lain (*Social Interaction*).

Desain pembelajaran sejarah berbasis keberagaman, berupa rancangan pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran berpusat pada siswa yaitu berupa model dinamika kelompok, yang terdiri dari beberapa kelompok belajar yang berlatar belakang keberagaman, yaitu kelompok berdasarkan asal suku, agama, dan social ekonomi. Adapun latar belakang penulis mengambil model dinamika kelompok ini adalah bahwa para siswa di setiap kelas memiliki keberagaman, baik kemampuan dalam bersosialisasi, belajar, ekonomi, dan sifat-sifat lainnya, yang terkadang menimbulkan ketidak kebersamaan antara siswa didalam proses pembelajaran. Hal ini sama dengan orang dewasa ketika berada di satu tempat dengan tujuan yang sama, memiliki ketidak kompak, seperti yang dikatakan didalam Dinamika Kelompok KPD (bahan serahan KPD pembina Pramuka, pusklatnas candradimuka, 2010) ; bahwa (1) peserta masing-masing sudah memiliki bekal konsep diri dan pengalaman yang berbeda satu dengan yang lainnya, sehingga timbul kemungkinan mereka cenderung kurang dapat bekerja sama satu dengan lainnya dalam satu tim, (2) mereka cenderung saling menutup diri utamanya masalahnya kekurangan mereka masing-masing dan lebih menonjolkan kelebihan masing-masing bahkan ada kecenderungan untuk tidak mau berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Sehingga diharapkan bila sudah terbentuk kelompok yang dinamis maka akan mengembangkan persaudaraan, kerja sama dalam kelompok sebagai team dengan team work yang kompak, agar proses pembelajaran yang interaktif dapat berjalan dengan lancar. Dan sasaran yang diharapkan setelah siswa mengikuti kegiatan dinamika dalam pembelajaran sejarah, maka siswa mampu membangun tim yang kompak dan saling membantu antar anggota yang satu dengan yang lainnya, menciptakan kerja sama yang kompak dan serasi sehingga kegiatan pembelajaran yang dibebankan pada kelompok dapat diatasi dengan mudah, terciptanya persaudaraan antar anggota kelompok, saling mempercayai, menghormati satu sama lainnya, saling peduli dan saling

meningkatkan pengetahuan dan pengalaman, dan terbangunnya proses pembelajaran interaktif, progresif yang efektif.

2.3.2 Pelaksanaan Dinamika Kelompok

Pelaksanaan dinamika kelompok, seperti yang dikatakan didalam Dinamika Kelompok KPD (bahan serahan KPD pembina Pramuka, pusdiklatnas candradimuka, hal 1-2. 2010) maka (1) yang mengendalikan dinamika kelompok tersebut adalah guru/instruktur, dan (2) guru/instruktur dapat menciptakan kegiatan bersama yang dapat mencairkan kebekuan peserta didik (siswa) dengan permainan (game) bersama sambil bernyanyi dengan gerakan yang bersifat pendidikan secara bersama, (3) dalam suasana kebersamaan dan kegembiraan tersebut dibentuk kelompok-kelompok peserta belajar yang akan merupakan satu tim kerja dalam proses pembelajaran, (4) instruktur/guru akan mendampingi setiap kelompok dan saling membuka diri dengan mengemukakan kelemahan dan kelebihanannya dan hal-hal yang disenangi dan tidak disenangi, (5) tim kerja masing-masing menciptakan yel-yelnya dan mengumandangkan sebagai satu pertanda adanya keterpaduan dan kekompakan dalam kelompok, (6) setiap pelaksanaan materi pembelajaran, maka setiap kelompok akan mengerjakan materi dan tugas yang diberikan dan akan mempresentasikan di depan teman-teman antar kelompoknya.

Masing-masing kelompok akan memberikan aktifitasnya yang aktif, yang kemudian masing-masing kelompok ini pun akan berintegrasi dengan kelompok lain sehingga akan membentuk kelompok tersendiri yang anggotanya berasal dari berbagai kelompok sebelumnya. Seperti yang diungkapkan oleh Fahrhil (1962:133) didalam Sudjarwo (2011: 1),

Kelompok diterjemahkan dari kata group diartikan secara harfiah sebagai kumpulan dua orang atau lebih yang mengadakan interaksi baik secara fisik ataupun psikologis

dengan konstan. Atau juga sebagai satu kesatuan yang dibentuk untuk mencapai tujuan bersama yang telah ditetapkan.

Seperti juga yang dikatakan oleh Cattell (1951:161) didalam Sudjarwo (2011: 2) bahwa *kelompok adalah organisasi dalam mana anggotanya berupaya untuk mencapai kepuasan*. Kepuasan di dalam penelitian ini dimaksudkan adalah kepuasan dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dengan demikian maka fungsi kelompok disini sangat komplit, sesuai dengan pengembangan pembelajaran sejarah berbasis keberagaman yang dikarenakan latar belakang siswa yang beragam pula.

Buku *Dinamika Kelompok*, oleh Sudjarwo (2011: 5-6), dikatakan bahwa fungsi kelompok antara lain (1) *unik*, maksudnya kelompok memiliki ciri sekaligus fungsi pada satu kelompok sekaligus, (2) *accessory*, maksudnya adalah kelompok merupakan bingkai dari sejumlah kegiatan yang ada dalam satu kesatuan, (3) *dominance dan belongingness*, maksudnya sekalipun didalam kelompok ada kegiatan sub kelompok akan tetapi kelompok tetap dapat memelihara rasa kebersamaan dari seluruh anggota kelompoknya. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kartini Kartono didalam Sudjarwo (2011: 6),

1. Kelompok merupakan wadah dan ruang psikologi kepada semua anggotanya sehingga merasa memiliki terhadap kelompoknya.
2. Munculnya kader yang menunjukkan loyalitas dan kesetiakawanan social.
3. Memberikan rasa aman pada semua anggotanya
4. Adanya penghargaan melalui status dan peran masing-masing anggotanya
5. Adanya suatu tujuan ideal tertentu dari kelompok
6. Kelompok dapat berperan sebagai wahana untuk mencapai tujuan
7. Anggota kelompok sebagai individu merasa sebagai organ dari kelompok.

Karena anggota kelompok ini lebih dari 4 (empat) orang, maka penulis menggunakan kelompok ini termasuk kelompok multi. Karena kelompok multi memerlukan kehadiran kepemimpinan. Kelompok ini diharapkan menjadi kelompok yang dinamis, sehingga tujuan pembelajaran dan

tujuan penelitian ini dapat tercapai. Dasar teori terbentuknya kelompok ini seperti yang dikemukakan oleh bapak Sudjarwo, didalam bukunya ‘‘*Dinamika Kelompok*’’ (2011: 10-12) adalah:

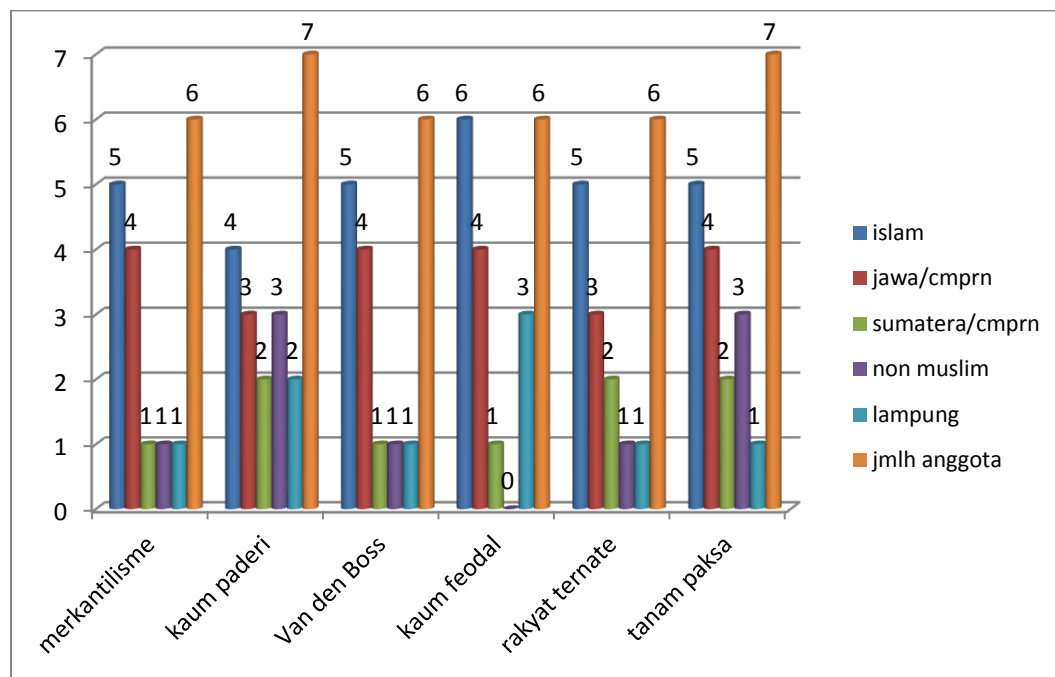
- *Domisili Theory* : bahwa pada diri manusia ada dorongan untuk berafiliasi dengan orang lain dalam rangka menemukan/menampilkan esistensi dirinya.
- *Similar Attitude Theory* : seseorang cenderung akan cenderung tertarik dengan orang lain dan bergabung, apabila diantara mereka ada kesamaan sikap.
- *Aktiviti-Interaktion-Sentiment Theory* (Hommans, 1950) :
 - Semakin banyak orang melakukan kegiatan bersama orang lain, maka makin beragam interaksi yang dikembangkan. Akibatnya makin tumbuh rasa kebersamaan diantara mereka.
 - Semakin sering seseorang melakukan interaksi maka semakin sering orang tersebut membagikan perasaan dengan orang lain
 - Semakin memahami perasaan orang lain maka semakin tinggi frekuensi interaksi dilakukan, berarti juga semakin sering aktivitas dilakukan.
- *Practicality Theory* : bahwa orang akan mengelompok apa bila ada alasan praktis
- *The Principle of Complementary Theory* : bahwa daya tarik interaksi itu ditentukan oleh prinsip atau asas saling melengkapi ketidakadaan pada diri tadi guna mendapatkan dari orang lain.
- *Exchange Theory* : teori pertukaran, dasarnya bahwa pertukaran terjadi karena adanya reward dan cost (imbalan dan korbanan).

Secara data dapat ditampilkan kelompok yang ada dalam pembelajaran sejarah seperti berikut.

Tabel 3. Keberagaman didalam kelompok kelas XI.IPS 3

Nama Kelompok	Islam	Jawa/camprn	Sumatera/cmprn	Non Muslim	Lampung	Jumlah Anggota
Merkantilisme	5	4	1	1	1	6
Kaum paderi	4	3	2	3	2	7
Van den Boss	5	4	1	1	1	6
Kaum Feodal	6	4	1	0	3	6
Rakyat Ternate	5	3	2	1	1	6
Tanam Paksa	5	4	2	3	1	7
Jumlah	30	22	9	8	9	38

Data pada tabel tersebut bila di implementasikan ke dalam gambar akan terlihat seperti berikut.



Gambar13. Keberagaman dalam kelompok dikelas XI.IPS 3

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, prinsip-prinsip pelaksanaan kurikulum seperti berikut ;

- a. Pelaksanaan kurikulum didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Dalam hal ini peserta didik harus

mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis dan menyenangkan.

- b. Kurikulum dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar belajar, yaitu: (a) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, (b) belajar untuk memahami dan menghayati, (c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, dan (e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
- c. Pelaksanaan kurikulum memungkinkan peserta didik mendapat pelayanan yang bersifat perbaikan, pengayaan, dan/atau percepatan sesuai dengan potensi, tahap perkembangan, dan kondisi peserta didik dengan tetap memperhatikan keterpaduan pengembangan pribadi peserta didik yang berdimensi ke-Tuhanan, keindividuan, kesosialan, dan moral.
- d. Kurikulum dilaksanakan dalam suasana hubungan peserta didik dan pendidik yang saling menerima dan menghargai, akrab, terbuka, dan hangat, dengan prinsip *tut wuri handayani, ing madia mangun karsa, ing ngarsa sung tulada* (di belakang memberikan daya dan kekuatan, di tengah membangun semangat dan prakarsa, di depan memberikan contoh dan teladan).
- e. Kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip *alam takambang jadi guru* (semua yang terjadi, tergelar dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh dan teladan).
- f. Kurikulum dilaksanakan dengan mendayagunakan kondisi alam, sosial dan budaya serta kekayaan daerah untuk keberhasilan pendidikan dengan muatan seluruh bahan kajian secara optimal.
- g. Kurikulum yang mencakup seluruh komponen kompetensi mata pelajaran, muatan lokal dan pengembangan diri diselenggarakan dalam keseimbangan, keterkaitan, dan kesinambungan yang cocok dan memadai antarkelas dan jenis serta jenjang pendidikan.

Kesemua teori tersebut, dan peraturan pemerintah no. 16 tahun 2005, tentang prinsip-prinsip pelaksanaan kurikulum, sangat relevan dengan pengembangan desain pembelajaran sejarah berbasis keberagaman dalam upaya meningkatkan sikap nasionalisme siswa. Guna mencapai tujuan penelitian, maka didalam pengembangan desain model pembelajaran sejarah berbasis keberagaman tersebut diperlukan kelompok-kelompok yang dinamis sehingga interaksi yang terjadi pada setiap kelompok dan antar kelompok dapat menjadi hidup dan menyenangkan bagi pebelajar. Seperti yang terdapat dalam teori dinamika kelompok, yaitu teori Sintalitas didalam

Sudjarwo (2011: 21), yang pertama kali ditemukan oleh Cattle yang mengemukakan konsep sinergi dalam menganalisa dinamika kepribadian (*sintalitas*) kelompok. Kelompok dimaknakan sebagai sinergi yaitu gabungan dari energy-energi yang ada yang memiliki dua peranan didalam kelompok, yaitu (1) sebagai *maintenance synergy*. Fungsinya memelihara kekompakan serta keharmonisan kelompok, (2) sebagai *effective synergy* yaitu berfungsi untuk mencapai apa yang menjadi tujuan kelompok. Didalam penelitian ini sangat diperlukan kelompok yang dinamis guna mencapai tujuan penelitian dan tujuan pembelajaran.

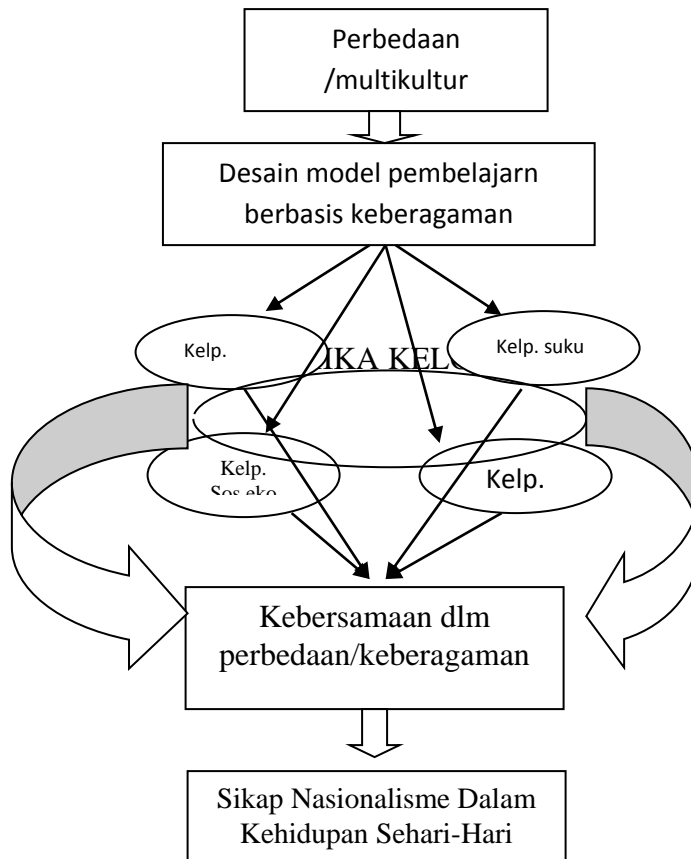
2.4 Hipotesis

Pada penelitian pengembangan desain pembelajaran sejarah berbasis keberagaman guna upaya meningkatkan sikap nasionalisme siswa ini, peneliti memiliki kesimpulan sementara sebagai berikut.

- a. Siswa dipersiapkan untuk mengikuti proses pembelajaran yang beragam, dengan terlebih dahulu diberi penjelasan mengenai rencana pembelajaran, lengkap dengan perlengkapan yang harus disiapkan oleh siswa dan juga yang akan disiapkan oleh guru, sehingga model pembelajaran Dinamika Kelompok berbasis keberagaman dapat dilaksanakan dalam upaya meningkatkan sikap nasionalisme siswa di SMA N 1 Kalianda Kabupaten Lampung Selatan.
- b. Langkah awal setelah mengidentifikasi masalah, maka dimulai dengan membuat desain perencanaan pembelajar, dengan terlebih dahulu menentukan SK, KD, dan indikator materi pembelajaran sejarah. Selanjutnya, membuat desain pengembangan pembelajaran dengan model Dinamika Kelompok berbasis keberagaman. Model pembelajaran Dinamika Kelompok berbasis keberagaman di uji cobakan (diimplementasikan) dan di evaluasi, diperbaiki dan di modifikasi, hingga menemukan bentuk hasil pembelajaran yang maksimal

sesuai dengan yang diharapkan, sehingga upaya meningkatkan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan sebagai upaya meningkatkan sikap nasionalisme siswa SMA N 1 di Kalianda Lampung Selatan.

- c. Model pembelajaran dinamika kelompok berbasis keberagaman efektif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah sebagai upaya meningkatkan sikap nasionalisme siswa SMA N 1 Kalianda Kabupaten Lampung Selatan.



Gambar 14.1 Produk Pengembangan Desain pembelajaran Sejarah Berbasis Keberagaman

2.5 Penelitian Yang Relefan

Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang relefan dengan yang penulis lakukan, yaitu :

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hansiswany Kamarga (2000), dengan judul “Model Pembelajaran Pengemas Awal (Advance Organizers) Dalam Implementasi Kurikulum Sejarah Disekolah Dasar Yang Menggunakan Pendekatan Kronologis Dalam Rangka Mengembangkan Aspek Berfikir Kesejarahan”. Kesamaan penelitian ini terletak pada bab 1 latar belakang masalah yakni pada “Sifat Kajian Sejarah”, dan pada bab 2, pada “berfikir kesejarahan dan teori kognitif”, dan bab 3 pada “pengembangan instrumen, analisis data, dan tahap-tahap pelaksanaan penelitian”.
2. Kutipan dari :-----, <http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/10/pembe-lajaran-berbasis-keberagaman/>, yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Keberagaman”. Kesamaannya terdapat pada pengertian “pembelajaran berbasis keberagaman dan pentingnya pembelajaran berbasis keberagaman”.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pargito (2008), dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Perspektif Pendidikan Keberagaman (Studi Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial SD Kelas IV Di Kota Bandar Lampung)”. Kesamaan penelitian ini terdapat dalam sebagian dari “landasan teori dan langkah-langkah dalam pengembangan pembelajaran R&D”.