

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah merupakan suatu kegiatan, dimana seseorang membuat atau menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan ketrampilan. Tingkah laku yang dimaksud adalah tingkah laku yang positif dalam hubungannya untuk mencapai kesempurnaan hidupnya (Sunaryo, 2009: 1).

Arikunto (2002:19) mengatakan bahwa belajar diartikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan dalam diri manusia yang melakukan, dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap, perubahan tingkah laku tidak akan terjadi tanpa adanya usaha yang dilakukan oleh siswa, usaha tersebut merupakan langkah belajar siswa.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku manusia dari segala sesuatu yang diperkirakan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan persepsi manusia. Oleh karena itu, dengan menguasai prinsip-prinsip dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Sedangkan Hamalik (2001:57) menyatakan bahwa bahwa segala kegiatan belajar yang dilakukan seseorang yang berupa kegiatan mendengarkan, merenungkan, menganalisis, berfikir, membandingkan dan menghubungkan dengan masa lampau. Hasil dari kegiatan yang dilakukan harus dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar pada dasarnya proses perubahan perilaku setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Sedangkan pembelajaran menurut Menurut Gagne dan Briggs (1992:3) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa internal. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Ciri utama dari pembelajaran adalah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Sedangkan komponen-komponen dalam pembelajaran adalah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas pembelajaran adalah suatu kegiatan agar proses belajar mengajar seorang atau kelompok orang dapat terjadi. Untuk keperluan tersebut seseorang guru seharusnya membuat suatu sistem lingkungan sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat tercapai secara efektif dan efisien.

2.1.1.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

A. Faktor Intern

Faktor intern atau faktor internal yaitu kondisi yang berpengaruh dalam proses belajar yang berasal dari dalam diri sendiri, sehingga terjadi perubahan tingkah lakunya. Beberapa hal yang termasuk faktor intern yaitu: kecerdasan (*intelegensi*), bakat (*aptitude*), kecakapan (*vocational*), minat, motivasi, kondisi fisik, dan mental.

- 1) Faktor kecerdasan (*intelegensi*), faktor kecerdasan seseorang merupakan modal dasar yang sangat penting dalam proses belajar. Semakin tinggi tingkat kecerdasan seseorang di atas rata-rata ($\text{mean}=100$), maka semakin besar pula kemungkinan untuk berhasil dalam belajarnya, demikian pula sebaliknya.
- 2) Faktor bakat (*aptitude*), bakat adalah merupakan hasil pembawaan seseorang. Manusia lahir mempunyai bakat masing-masing yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Seseorang mempunyai bakat dibidang teknologi akan kesulitan bila kepadanya diberikan kegiatan belajar menari. Seseorang siswa yang berbakat dibidang sosial cenderung tidak menyukai bidang-bidang eksakta, tekonologi, dan sebagainya.
- 3) Faktor kecakapan (*vocational*), kecakapan adalah kemampuan seseorang untuk memahami dengan cepat sekaligus dapat bereaksi melalui tingkah laku dengan tepat dan benar. Semakin tinggi tingkat kecakapan seseorang, semakin tinggi pula keberhasilannya dalam belajar.

- 4) Faktor minat, minat disebut pula konsentrasi atau perhatian. Konsentrasi ialah pemusatan tenaga psikis dalam menghadapi tugas tugas (belajar). Sedangkan perhatian ialah perasaan tertarik pada suatu masalah yang sedang dipelajari. Konsentrasi belajar dipengaruhi oleh perasaan dan perhatian minat. Seseorang yang tidak senang menghadapi suatu pelajaran akan tidak berminat untuk mempelajari bidang keilmuan tertentu.
- 5) Motivasi belajar, motivasi belajar yaitu keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar. Motivasi ini menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arak kepada kegiatan belajar itu demi untuk tujuan pembelajaran. Motivasi menunjuk motif yang sudah diaktualisasikan.
- 6) Faktor kondisi fisik dan mental, kondisi fisik adalah potensi yang menunjukkan kekuatan energi seseorang dan berkaitan dengan daya hidup jasmani. Orang yang tidak memiliki vitalitas tinggi, kondisinya tampak lemah, letih, lesu, akan kurang bergairah dalam proses belajarnya. Demikian pula ketenangan batin atau stabilitas batin seseorang memberikan sumbangan besar dalam keberhasilan belajarnya.

B. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah berbagai kondisi di luar individu siswa yang dapat mempengaruhi belajarnya. Beberapa kondisi yang termasuk faktor eksternal adalah lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat.

- 1) Lingkungan sekolah, lingkungan merupakan tempat awal bagi siswa untuk merubah dan menumbuh kembangkan perilakunya. Lokasi sekolah yang

baik dan didukung oleh guru-guru yang memiliki kualifikasi yang potensial dan baik merupakan faktor pendorong mantapnya proses belajar siswa . Dengan demikian kondisi seperti itu menjadikan siswa memiliki motivasi dalam belajar.

- 2) Lingkungan keluarga, lingkungan keluarga merupakan tempat dimana siswa bertempat tinggal atau diasuhnya. Keluarga dalam hal ini adalah terdapatnya anggota keluarga baik bapak atau ibu serta anggota yang lain. Untuk melaksanakan proses tersebut guru harus memiliki persiapan mental, kesesuaian antara tugas dengan tanggung jawab, penguasaan bahan, kondisi fisik dan motifasi kerja.
- 3) Lingkungan masyarakat, bagi siswa yang belum memiliki tingkat kedewasaan yang cukup mantap, pengaruh lingkungan sangat mudah merasuk dalam jiwanya. Pengaruh itu positif atau negatif dapat ditiru tanpa melalui proses pertimbangan berfikir yang matang. Oleh karena itu apabila siswa yang demikian ditempatkan pada lingkungan yang baik, maka ia akan berkembang sesuai dengan perkembangan fisiknya dalam arti positif.

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

A. Faktor Intern

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran dapat berasal dari dalam dan dari luar individu. Faktor intern atau dari dalam dimana faktor yang terkait dengan pribadi guru sebagai pengelola kelas. Faktor intern tersebut antara lain kesiapan mental, kesesuaian tugas dan tanggungjawab, penguasaan bahan, kondisi fisik dan motivasi kerja.

Persiapan mental, persiapan mental yaitu bahwa untuk melaksanakan proses pembelajaran, guru harus memiliki kepribadian yang khas sebagai pendidik, menghayati nilai-nilai kehidupan, tanggung jawab bertindak, rela berkorban untuk kemanusiaan, hormat-menghormati terhadap sesama, memberikan kesan kepada siswa . Dalam persiapan mental ini guru hendaknya memiliki kemantapan dan integritas pribadi. Sehingga seseorang guru dituntut untuk dapat bekerja teratur, konsisten, serta kreatif dalam menghadapi pekerjaanya.

Kesesuaian antara tugas dengan tanggung jawab, seorang guru yang profesional harus mempunyai tanggung jawab yang tinggi, sehingga akan lebih berhasil dalam proses penyampaian bahan pembelajaran. Disamping itu guru profesional akan bekerja dengan sebaik-baiknya untuk melaksanakan fungsi dan tujuan. Sebagai guru dituntut untuk memenuhi persyaratan yang memadai, yaitu sebagai manusia yang bertanggung jawab terhadap bidang pendidikan. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk mewariskan nilai-nilai luhur.

Penguasaan bahan pembelajaran, sebagai guru harus mempunyai dasar dan penguasaan bahan, seperti kemampuan merencanakan dan melaksanakan program pembelajaran. Kemampuan menguasai bahan bidang studi ialah kemampuan mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi isi pelajaran. Sedangkan kemampuan merencanakan program pembelajaran adalah kemampuan membuat satuan pelajaran dan perangkat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, lembar kerja siswa, serta pokok ujinya. Kemampuan melaksanakan program pembelajaran adalah kemampuan menciptakan interaksi belajar mengajar sesuai dengan situasi dan kondisi serta program yang dibuatnya.

Kondisi fisik guru, meliputi potensi yang menunjukkan kekuatan energi yang dimiliki oleh seorang guru sebagai pendidik yang bersifat jasmani maupun rohani. Setelah kondisi fisik diyakinkan menimbulkan kemantapan dalam bekerja, kemantapan dalam pribadi, peka terhadap perubahan dan pembaharuan, baik yang sedang berlangsung di sekolah maupun di masyarakat, sehingga apa yang sedang dilakukan di sekolah tetap konsisten dengan kebutuhan.

Motivasi kerja adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan. Beberapa motivasi yang harus dimiliki oleh seorang guru antara lain:

- a) mengaitkan bahan keilmuan dengan pengalaman siswa diluar lingkungan sekolah;
- b) menunjukkan kemauan yang keras dalam menyajikan bahan keilmuan mata pelajaran yang dipegang dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai;
- c) memberikan kesadaran kepada siswa bahwa belajar di sekolah bukan merupakan penekan (serba menekan) tetapi agar mereka memiliki intensitas untuk belajar dan menyelesaikan tugas-tugas yang direncanakan
- d) menciptakan suasana kelas yang dapat membuat siswa menjadi kerasan;
- e) memberikan hasil-hasil ulangan kepada siswa dalam waktu yang relatif singkat serta tugas-tugas pekerjaan rumah;
- f) berpartisipasi dalam berbagai kegiatan seperti, ekstrakurikuler demi meningkatkan hubungan siswa;
- g) memberikan penguatan pada saat yang tepat, baik verbal maupun non verbal.

B. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah kondisi yang timbul atau datangnya dari luar guru antara lain keluarga, dalam kondisi keluarga yang kurang harmonis, guru akan kurang berkonsentrasi untuk menyiapkan diri dalam kegiatan mengajar, seperti tidak membuat persiapan mengajar. Lingkungan pergaulan di keluarga, dalam lingkungan pergaulan di keluarga yang kurang menguntungkan, guru akan kurang mendapatkan kesempatan mengembangkan dirinya sebagai konseptor pembelajaran yang baik.

C. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Aspek lingkungan yang dimaksud adalah faktor-faktor lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan sekolah. Kehidupan masyarakat disekitar siswa juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Slameto, 2005:71). Siswa akan memiliki kecenderungan untuk berbuat apa yang dilakukan orang-orang disekitarnya, akibatnya pelajarannya dapat terganggu, demikian sebaliknya jika lingkungan masyarakatnya terpelajar maka anak akan berusaha mengikuti kebiasaan yang ada dilingkungannya untuk belajar dengan baik.

2.1.1.3 Prestasi Belajar

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh individu setelah mengalami suatu proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar juga diartikan sebagai kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan atau nilai-nilai kecakapan.

Lebih lanjut Nurkencana (2002: 33) mengatakan prestasi belajar bisa juga disebut kecakapan aktual (*aktual ability*) yang diperoleh seseorang setelah belajar, suatu kecakapan potensial (*potensial ability*) yaitu kemampuan dasar yang berupa disposisi yang dimiliki oleh individu untuk mencapai prestasi. Kecakapan aktual dan kecakapan potensial ini dapat dimasukkan kedalam suatu istilah yang lebih umum yaitu kemampuan (*ability*).

Sudjana (2001: 22) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Djamarah (2003: 49) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang dapat menyangkut pengetahuan atau kecakapan atau keterampilan yang dinyatakan sesudah penilaian. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa setelah siswa yang bersangkutan dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kecakapan nyata (aktual) bukan kecakapan potensial.

Slameto (2003: 54) menyatakan bahwa prestasi siswa dapat dipengaruhi oleh faktor intern dan eksteren siswa . Hal tersebut dapat meliputi IQ, motivasi, minat, bakat, kesehatan, dan faktor luar siswa yang belajar yang meliputi pendidik, metode ajar, latihan, sarana kelengkapan belajar siswa , tempat di sekolah atau di rumah serta di lingkungan sosial siswa .

2.1.2 Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, 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. Merupakan pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran dan teori belajar untuk menjamin mutu pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan tujuan belajar serta system penyampaianya. Termasuk di dalamnya adalah pengembangan bahan dan kegiatan pembelajaran, uji coba dan penilaian bahan, serta pelaksanaan kegiatan pembelajarannya.

2.1.2.1 Desain Pembelajaran ASSURE

Assure model adalah salah satu petunjuk dan perencanaan yang bisa membantu untuk bagaimana cara merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih metode dan bahan, serta evaluasi. Model assure ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang

direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan *ASSURE Model* mempunyai beberapa tahapan yang dapat membantu terwujudnya pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Tahapan tersebut menurut Smaldino merupakan penjabaran dari *ASSURE Model*, adalah sebagai berikut:

1. *Analyze Learner* (Analisis Pembelajar)

Tujuan utama dalam menganalisa termasuk pendidik dapat menemui kebutuhan belajar siswa yang urgen sehingga mereka mampu mendapatkan tingkatan pengetahuan dalam pembelajaran secara maksimal. Analisis pembelajar meliputi tiga faktor kunci dari diri pembelajar yang meliputi :

- a. *general characteristics* (karakteristik umum), Karakteristik umum siswa dapat ditemukan melalui variable yang konstan, seperti, jenis kelamin, umur, tingkat perkembangan, budaya dan faktor sosial ekonomi serta etnik. Semua variabel konstan tersebut, menjadi patokan dalam merumuskan strategi dan media yang tepat dalam menyampaikan bahan pelajaran.
- b. *specific entry competencies* (mendiagnosis kemampuan awal pembelajar). Penelitian yang terbaru menunjukkan bahwa pengetahuan awal siswa merupakan sebuah subyek patokan yang berpengaruh dalam bagaimana dan apa yang dapat mereka pelajari lebih banyak sesuai dengan perkembangan psikologi siswa. Hal ini akan memudahkan dalam merancang suatu pembelajaran agar penyampain materi pelajaran dapat

diserap dengan optimal oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

- c. *learning style* (gaya belajar), Gaya belajar yang dimiliki setiap pembelajar berbeda-beda dan mengantarkan peserta didik dalam pemaknaan pengetahuan termasuk di dalamnya interaksi dengan dan merespon dengan emosi ketertarikan terhadap pembelajaran. Terdapat tiga macam gaya belajar yang dimiliki peserta didik, yaitu: 1. Gaya belajar visual (melihat) yaitu dengan lebih banyak melihat seperti membaca 2. Gaya belajar audio (mendengarkan), yaitu belajar akan lebih bermakna oleh peserta didik jika pelajarannya tersebut didengarkan dengan serius, 3. Gaya belajar kinestetik (melakukan), yaitu pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika dia sudah mempraktekkan sendiri .

2. *State Standards and Objectives* (menentukan standard dan tujuan)

Selanjutnya dalam ASSURE model adalah merumuskan tujuan dan standar. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memperoleh suatu kemampuan dan kompetensi tertentu dari pembelajaran. Dalam merumuskan tujuan dan standar pembelajaran perlu memperhatikan dasar dari strategi, media dan pemilihan media yang tepat.

1) Pentingnya merumuskan tujuan dan standar dalam pembelajaran

Dasar dalam penilaian pembelajaran ini menunjukkan pengetahuan dan kompetensi seperti apa yang nantinya akan dikuasai oleh peserta didik. Selain itu juga menjadi dasar dalam pembelajaran siswa yang lebih bermakna. Sehingga sebelumnya peserta didik dapat mempersiapkan diri dalam partisipasi dan keaktifannya dalam pembelajaran.

2) Tujuan pembelajaran yang berbasis ABCD

Rumusan baku **ABCD** tadi dijabarkan sebagai berikut:

A = audience, pebelajar atau peserta didik dengan segala karakteristiknya. Siapa pun peserta didik, apa pun latar belakangnya, jenjang belajarnya, serta kemampuan prasyaratnya sebaiknya jelas dan rinci.

B = behavior, perilaku belajar yang dikembangkan dalam pembelajaran. Perilaku belajar mewakili kompetensi, tercermin dalam penggunaan kata kerja. Kata kerja yang digunakan biasanya kata kerja yang terukur dan dapat diamati.

C = conditions, situasi kondisi atau lingkungan yang memungkinkan bagi pebelajar dapat belajar dengan baik. Penggunaan media dan metode serta sumber belajar menjadi bagian dari kondisi belajar ini. Kondisi ini sebenarnya menunjuk pada istilah strategi pembelajaran tertentu yang diterapkan selama proses belajar mengajar berlangsung.

D = degree, persyaratan khusus atau kriteria yang dirumuskan sebagai dibaku sebagai bukti bahwa pencapaian tujuan pembelajaran dan proses belajar berhasil. Kriteria ini dapat dinyatakan dalam presentase benar (%), menggunakan kata-kata seperti tepat/benar, waktu yang harus dipenuhi, kelengkapan persyaratan yang dianggap dapat mengukur pencapaian kompetensi.

Ada empat kategori pembelajaran diantaranya yaitu: (1) domain kognitif, belajar melibatkan berbagai kemampuan intelektual yang dapat diklasifikasikan baik sebagai verbal / informasi visual atau sebagai ketrampilan intelektual; (2) domain afektif, pembelajaran

melibatkan perasaan dan nilai-nilai; (3) motor domain skill, pembelajaran melibatkan atletik, manual, dan ketrampilan seperti fisik; (4) domain interpersonal, belajar melibatkan interaksi dengan orang-orang.

3) Tujuan pembelajaran dan perbedaan individu

Berkaitan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami sebuah materi yang diberikan. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan terhadap materi yang berbeda. Untuk mengatasi hal tersebut, maka timbullah *mastery learning* (kecepatan dalam menuntaskan materi tergantung dengan kemampuan yang dimiliki tiap individu. Yaitu:

1. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (memilih, strategi, teknologi, media dan bahan ajar)

Langkah selanjutnya dalam membuat pembelajaran yang efektif adalah mendukung pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan media dalam sistematika pemilihan strategi, teknologi dan media dan bahan ajar.

2. *Utilize Technology, Media and Materials* (menggunakan teknologi, media dan bahan ajar)

Sebelum memanfaatkan media dan bahan yang ada, sebaiknya mengikuti langkah-langkah seperti dibawah ini,yaitu:

- 1) mengecek bahan (masih layak pakai atau tidak)
- 2) mempersiapkan bahan
- 3) mempersiapkan lingkungan belajar

- 4) mempersiapkan pembelajar
- 5) menyediakan pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar)
- 6) *Require Learner Participation* (mengembangkan partisipasi peserta didik)

Tujuan utama dari pembelajaran adalah adanya partisipasi siswa terhadap materi dan media yang kita tampilkan. Seorang guru pada era teknologi sekarang dituntut untuk memiliki pengalaman dan praktik menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi ketimbang sekedar memahami dan member informasi kepada siswa. Ini sejalan dengan gagasan konstruktivis bahwa belajar merupakan proses mental aktif yang dibangun berdasarkan pengalaman yang autentik, diman para siswa akan menerima umpan balik informative untuk mencapai tujuan mereka dalam belajar.

Menurut Barbara (2004:33) desain pesan meliputi “perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan”. Hal tersebut mencakup prinsip-prinsip perhatian, persepsi dan daya serap yang mengatur penjabaran bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antar pengirim dan penerima. Pesan merupakan pola-pola isyarat atau symbol yang memodifikasi perilaku kognitif, efektif, dan fisikomotor. Desain pesan berurusan dengan tingkat paling mikro melalui unit-unit kecil seperti bahan visual, urutan, halaman, dan layer secara terpisah. Karakteristik lain dari desain pesan ialah bahwa desain harus bersifat spesifik baik terhadap baik terhadap medianya maupun tugas belajarnya. Hal ini mengandung arti bahwa prinsip-prinsip desain pesan akan berbeda tergantung pada apakah medianya bersifat statis, dinamis atau kombinasi dari keduanya (misalnya, suatu

potret, film atau grafik computer). Juga apakah tugas tersebut meliputi pembentukan konsep atau sikap, pengembangan keterampilan atau strategi, atau hafalan.

Reigeluth dalam Prawiradilaga (2007:15) desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang. Desain pembelajaran berbentuk rangkaian prosedur sebagai suatu system untuk pengembangan program pendidikan dengan konsisten, teruji. Desain pembelajaran juga sebagai proses yang kreatif, aktif, dan berulang-ulang.

Desain pembelajaran dapat dimaknai dari berbagai sudut pandang, 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. merupakan pengembangan sistematis tentang spesifikasi pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran dan teori belajar untuk menjamin mutu pembelajaran. Desain pembelajaran merupakan proses keseluruhan tentang kebutuhan dan tujuan belajar serta sistem penyampaianya.

2.1.2.2 Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran

Menyampaikan pembelajaran sesuai dengan konsep teknologi pendidikan dan pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan menyampaikan pesan kepada siswa oleh narasumber dengan menggunakan bahan, alat, teknik, dan dalam lingkungan tertentu. Agar penyampaian pesan tersebut efektif, perlu diperhatikan beberapa prinsip desain pesan pembelajaran. prinsip yang dimaksud antara lain: kesiapan dan motivasi (*readuness and motivation*), penggunaan alat pemusat perhatian (*attention directing devices*), partisipasi aktif siswa (*student's active participation*), pertualangan (*repetition*), umpan balik (*feedback*), Prawiradilaga, 2007:18).

Kesiapan dan motivasi menyatakan bahwa jika dalam penyampaian pesan pembelajaran siswa siap dan mempunyai motivasi tinggi, hasilnya akan lebih baik. Siap disini mempunyai makna siap pengetahuan prasyarat, siap mental dan siap fisik. Untuk mengetahui kesiapan siswa perlu diadakan tes prasyarat, tes diaknostik, dan tes awal. Jika pengetahuan, keterampilan, dan sikap prasyarat untuk mempelajari suatu kompetensi belum terpenuhi perlu diadakan pembekalan atau matrikulasi. Selanjutnya motivasi adalah dorongan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu, termasuk melakukan kegiatan belajar. Dorongan yang dimaksud bisa berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa.

Prinsip penggunaan alat pemusat perhatian (*attention directing devices*) menyatakan bahwa jika dalam penyampaian pesan digunakan alat pemusat perhatian, hasil belajar akan meningkat. Hal ini didasarkan atas pemikiran bahwa perhatian yaitu terpusatnya mental terhadap suatu objek yang memegang peranan

penting terhadap keberhasilan belajar. Semakin memperhatikan semakin berhasil, semakin tidak memperhatikan semakin gagal.

Prinsip partisipasi aktif siswa (*student's active participation*), dalam kegiatan pembelajaran jika siswa aktif berpartisipasi dan interaktif, hasil belajar akan meningkat, aktivitas siswa meliputi aktivitas mental (memikirkan jawaban, merenungkan, membayangkan, merasakan) dan aktivitas fisik (melakukan latihan, menjawab pertanyaan, mengarang, menulis, mengerjakan tugas, dan sebagainya).

Prinsip pertualangan (*repetition*), adalah penyampaian pesan pembelajaran diulang-ulang, maka hasil belajar akan lebih baik. Perulangan dilakukan dengan mengulangi dengan cara yang berbeda-beda. Perulangan dapat pula dilakukan dengan memberikan tinjauan selintas awal pada saat memulai pelajaran dan ringkasan atau kesimpulan pada akhir pelajaran. Perulangan dapat pula dilakukan dengan jalan menggunakan kata-kata isyarat tertentu seperti “sekali lagi saya ulangi”, “dengan kata lain”, singkat kata”, atau “singkatnya”, dan sebagainya.

Prinsip umpan balik (*feedback*), adalah penyampaian pesan siswa diberi umpan balik, hasil belajar akan meningkat. Umpan balik adalah informasi yang diberikan kepada siswa mengenai kemajuan belajarnya. Jika salah, diberikan pembetulan (*corretive feedback*) dan jika betul diberi konfirmasi atau penguatan (*confirmative feedback*). Siswa akan menjadi mantap kalau betul kemudian dibetulkan. Sebaiknya, siswa akan tahu dimana letak kesalahannya jika salah diberi tahu kesalahannya kemudian dibetulkan secara teknis, umpan balik diberikan dalam bentuk kunci jawaban yang benar.

2.1.2.3 Kaitan Desain Pesan dalam Konteks *Instructional*

Desain pesan merupakan suatu proses pemecahan masalah dengan tujuan untuk mencapai solusi terbaik dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Desain pesan merupakan perencanaan untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan agar terjadi komunikasi antara penyampai dan penerima, dengan mempertahankan prinsip perhatian, persepsi, dan daya tangkap. Desain pesan berkaitan dengan hal-hal makro seperti :bahan visual, urutan, dan halaman secara terpisah yang bersifat spesifik, baik tentang media maupun tugas belajarnya. Tujuan setiap desain pesan adalah untuk mengoptimalkan metode pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam hal meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Hubungan desain pesan dengan desain instruksional adalah sebagai jawaban dan cara yang efektif untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran serta mengaikannya antara teori pembelajaran dan praktek pembelajaran. Perbedaan antara teori pembelajaran dan teori pembelajaran.

2.1.3 Teori Belajar

Ada beberapa teori belajar (Winfred: 2011:26) diantaranya yaitu *behavioristik*, *kognitif*, *konstruktivisme*, *humanistic*, *sibernetik*, *kontekstual*, *revolusi sosiokultural* dan kecerdasan ganda. Masing-masing teori memiliki kelemahan dan kelebihan. Dalam penelitian ini penulis membatasi pada teori belajar kognitif, kontekstual dan behavioristik yang ada kaitannya dengan proses pembelajaran sejarah.

2.1.3.1 Teori Behavioristik

Teori yang berada dalam aliran ini diantaranya Pavlov, Thorndike, Skinner. Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar.

Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Dimiyati (2006: 26) teori ini membahas bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Teori belajar ini meliputi: Teori koneksionisme Thorndike yaitu belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, teori *Condotioning Watson* mengungkapkan belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon, namun stimulus dan respon yang dimaksud harus berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur, teori *conditional* Edwin Guthrie yaitu hubungan antara stimulus dan sesering mungkin agar hubungan stimulus dan respon bersifat tetap, teori *operant conditioning skinner* yaitu hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungan, yang kemudian menimbulkan perubahan tingkah laku, teori *sistematik behavior*.

Dengan diberikanya stimulus yang positif dengan sumber belajar yang diberikan oleh guru pada saat pelaksanaan pembelajaran maupun yang dimanfaatkan oleh siswa, sehingga stimulus dalam belajar dapat dikaitkan dengan respon yang muncul walaupun bermacam- macam.

2.1.3.2 Teori Kognitif

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para siswa memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap orang telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pelajaran atau informasi baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki seseorang.

Teori belajar kognitif telah dikembangkan oleh para pakar pendidikan, diantaranya: Piaget, Bruner, dan Ausubel. Menurut Piaget dalam Uno (2005: 51), kegiatan belajar terjadi sesuai dengan pola tahapan-tahapan perkembangan tertentu dan umur seseorang, serta melalui proses *asimilasi*, *akomodasi* dan *equilibrasi*. Sedangkan Bruner dalam Uno (2008: 51) mengatakan bahwa belajar

terjadi lebih ditentukan oleh cara seseorang mengatur pesan atau informasi, dan bukan ditentukan oleh umur. Proses belajar akan terjadi melalui tahap-tahap *enaktif*, *ikonik*, dan *simbolik*. Sementara Ausubel mengatakan bahwa proses belajar terjadi jika seseorang mampu mengasimilasikan pengetahuan yang telah dimilikinya dengan pengetahuan baru. Proses belajar akan terjadi melalui tahapan-tahapan memperhatikan stimulus, memahami makna stimulus, menyimpan dan menggunakan informasi yang sudah dipahami, demikian menurut Ausubel (2008: 51).

Keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Untuk menarik minat dan meningkatkan retensi belajar perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke yang lebih kompleks. Perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa.

2.1.3.3 Teori Kontruksivisme

Kontruksi berarti bersifat membangun, (Winfred: 2011:26) dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran konstektual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkontruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Pembelajaran kontekstual menurut Nasution (2008: 94) melibatkan tujuh komponen yang meliputi konstruktivisme sebagai landasan berpikir yaitu pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, dan hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak secara mendadak artinya manusia mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata, menemukan (*inquiri*) merupakan kegiatan inti kontekstual artinya pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta tetapi hasil dari menemukan sendiri, bertanya diharapkan dapat menggali informasi, mengkonfirmasi apa yang sudah diteliti dan mengarahkan pada aspek yang belum diketahui, masyarakat belajar (*Learning Community*) berarti hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain, permodelan adalah dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu harus ada model yang ditiru, agar terjadi pembelajaran yang lebih efektif, refleksi adalah cara berpikir apa yang baru dipelajari, dan merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru saja diterima, penilaian yang dilakukan secara komprehensif pada seluruh aktivitas pembelajaran meliputi proses dan produk sehingga seluruh usaha siswa mendapat penghargaan.

Dalam pembelajaran sejarah beberapa teori pembelajaran kontekstual yang bisa diterapkan adalah pembelajaran langsung, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran problem terbuka, dan model SAVI (*Somatic, Auditory, Visuality, Intellectuality*).

2.1.4 Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran rata-rata bersumber dari aliran-aliran psikologi. Di bawah ini akan dikemukakan empat jenis teori belajar, yaitu: (A) teori behaviorisme; (B) teori belajar kognitif menurut Piaget; (C) teori pemrosesan informasi dari Gagne, dan (D) teori belajar Gestalt (A) teori behaviorisme; (B) teori belajar kognitif menurut Piaget; (C) teori pemrosesan informasi dari Gagne, dan (D) teori belajar Gestalt. <http://belajarpsikologi.com/pengertian-belajar-menurut-ahli/>

2.1.4.1 Teori Behaviorisme

Behaviorisme merupakan salah aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek – aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan individu. Beberapa hukum belajar yang dihasilkan dari pendekatan behaviorisme ini, diantaranya :

1. *Connectionism (S-R Bond) menurut Thorndike.*

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan Thorndike menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya: 1) *Law of Effect*; artinya bahwa jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan Stimulus – Respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terjadi antara Stimulus- Respons. 2) *Law of Readiness*; artinya bahwa kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pendayagunaan satuan pengantar (conduction unit), dimana unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu, 3) *Law of Exercise*; artinya

bahwa hubungan antara Stimulus dengan Respons akan semakin bertambah erat, jika sering dilatih dan akan semakin berkurang apabila jarang atau tidak dilatih.

2. Classical Conditioning menurut Ivan Pavlov

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan Pavlov menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya : 1) *Law of Respondent Conditioning* yakni hukum pembiasaan yang dituntut. Jika dua macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya berfungsi sebagai reinforcer), maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat, 2) *Law of Respondent Extinction* yakni hukum pemusnahan yang dituntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui *Respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan reinforcer, maka kekuatannya akan menurun.

3. Operant Conditioning menurut B.F. Skinner

Berdasarkan eksperimen yang dilakukan B.F. Skinner menghasilkan hukum-hukum belajar, diantaranya : 1) *Law of operant conditioning* yaitu jika timbulnya perilaku diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan meningkat, 2) *Law of operant extinction* yaitu jika timbulnya perilaku operant telah diperkuat melalui proses conditioning itu tidak diiringi stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan menurun bahkan musnah.

(Syah, 2003) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan *operant* adalah sejumlah perilaku yang membawa efek yang sama terhadap lingkungan. Respons dalam operant conditioning terjadi tanpa didahului oleh stimulus, melainkan oleh efek yang ditimbulkan oleh reinforcer. *Reinforcer* itu sendiri pada dasarnya adalah

stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respons tertentu, namun tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus lainnya seperti dalam *classical conditioning*.

4. Social Learning menurut Albert Bandura

Teori belajar sosial atau disebut juga teori *observational learning* adalah sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya. Berbeda dengan penganut Behaviorisme lainnya, Bandura memandang Perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (S-R Bond), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Prinsip dasar belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Teori ini juga masih memandang pentingnya *conditioning*. Melalui pemberian *reward* dan *punishment*, seorang individu akan berfikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan.

2.1.4.2 Teori Kognitif Menurut Piaget

Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Menurut Piaget bahwa perkembangan

kognitif individu meliputi empat tahap yaitu : (1) *sensory motor*; (2) *pre operational*; (3) *concrete operational* dan (4) *formal operational*. Pemikiran lain dari Piaget tentang proses rekonstruksi pengetahuan individu yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah “*the process by which a person takes material into their mind from the environment, which may mean changing the evidence of their senses to make it fit*” dan akomodasi adalah “*the difference made to one’s mind or concepts by the process of assimilation*”

Dikemukakan pula, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa . Siswa hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada siswa agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran adalah :

- 1) Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak;
- 2) Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya;
- 3) Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing;
- 4) Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya;
- 5) Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

2.1.4.3 Teori Pemrosesan Informasi dari Robert Gagne

Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Menurut Gagne tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu, (1) motivasi; (2) pemahaman; (3) pemerolehan; (4) penyimpanan; (5) ingatan kembali; (6) generalisasi; (7) perlakuan dan (8) umpan balik.

2.1.4.4 Teori Gestalt

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang mempunyai padanan arti sebagai “bentuk atau konfigurasi”. Pokok pandangan Gestalt adalah bahwa obyek atau peristiwa tertentu akan dipandang sebagai sesuatu keseluruhan yang terorganisasikan. Terdapat tujuh prinsip organisasi yang terpenting yaitu : 1) Hubungan bentuk dan latar (*figure and ground relationship*); yaitu menganggap bahwa setiap bidang pengamatan dapat dibagi dua yaitu *figure* (bentuk) dan latar belakang. Penampilan suatu obyek seperti ukuran, potongan, warna dan sebagainya membedakan figure dari latar belakang. Bila figure dan latar bersifat samar-samar, maka akan terjadi

kekaburan penafsiran antara latar dan figure; 2) Kedekatan (*proximity*); bahwa unsur-unsur yang saling berdekatan (baik waktu maupun ruang) dalam bidang pengamatan akan dipandang sebagai satu bentuk tertentu; 3) Kesamaan (*similarity*); bahwa sesuatu yang memiliki kesamaan cenderung akan dipandang sebagai suatu obyek yang saling memiliki; 4) Arah bersama (*common direction*); bahwa unsur-unsur bidang pengamatan yang berada dalam arah yang sama cenderung akan dipersepsi sebagai suatu figure atau bentuk tertentu; 5) Kesederhanaan (*simplicity*); bahwa orang cenderung menata bidang pengamatannya bentuk yang sederhana, penampilan reguler dan cenderung membentuk keseluruhan yang baik berdasarkan susunan simetris dan keteraturan; dan 6) Ketertutupan (*closure*) bahwa orang cenderung akan mengisi kekosongan suatu pola obyek atau pengamatan yang tidak lengkap.

Terdapat empat asumsi yang mendasari pandangan Gestalt, yaitu: 1) Perilaku dari luar hendaknya banyak dipelajari dibandingkan dengan perilaku dari dalam diri; 2) Hal yang penting dalam mempelajari perilaku ialah membedakan antara lingkungan geografis dengan lingkungan behavioral. Lingkungan geografis adalah lingkungan yang sebenarnya ada, sedangkan lingkungan behavioral merujuk pada sesuatu yang nampak. Misalnya, gunung yang nampak dari jauh seolah-olah sesuatu yang indah. (lingkungan behavioral), padahal kenyataannya merupakan suatu lingkungan yang penuh dengan hutan yang lebat (lingkungan geografis); 3) Organisme tidak mereaksi terhadap rangsangan lokal atau unsur atau suatu bagian peristiwa, akan tetapi mereaksi terhadap keseluruhan obyek atau peristiwa. Misalnya, adanya penamaan kumpulan bintang, seperti : sagitarius, virgo, pisces, gemini dan sebagainya adalah contoh dari prinsip ini. Contoh lain, gumpalan

awan tampak seperti gunung atau binatang tertentu; 4) Pemberian makna terhadap suatu rangsangan sensoris adalah merupakan suatu proses yang dinamis dan bukan sebagai suatu reaksi yang statis. Proses pengamatan merupakan suatu proses yang dinamis dalam memberikan tafsiran terhadap rangsangan yang diterima.

Aplikasi teori Gestalt dalam proses pembelajaran antara lain: 1) pengalaman tilikan (*insight*); bahwa tilikan memegang peranan yang penting dalam perilaku. dalam proses pembelajaran, hendaknya siswa memiliki kemampuan tilikan yaitu kemampuan mengenal keterkaitan unsur-unsur dalam suatu obyek atau peristiwa; 2) pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*); kebermaknaan unsur-unsur yang terkait akan menunjang pembentukan tilikan dalam proses pembelajaran. makin jelas makna hubungan suatu unsur akan makin efektif sesuatu yang dipelajari. hal-hal yang dipelajari siswa hendaknya memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya; 3) perilaku bertujuan (*pusposive behavior*); bahwa perilaku terarah pada tujuan. perilaku bukan hanya terjadi akibat hubungan stimulus-respons, tetapi ada keterkaitannya dengan dengan tujuan yang ingin dicapai; 4) prinsip ruang hidup (*life space*); bahwa perilaku individu memiliki keterkaitan dengan lingkungan dimana ia berada. oleh karena itu, materi yang diajarkan hendaknya memiliki keterkaitan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan siswa; 5) transfer dalam belajar; yaitu pemindahan pola-pola perilaku dalam situasi tertentu ke situasi lain. Transfer belajar akan terjadi apabila siswa menangkap prinsip-prinsip pokok persoalan dan menemukan generalisasi dan kemudian digunakan memecahkan masalah lain.

2.2 Standar Proses Pendidikan

Standar proses pendidikan dapat diartikan sebagai suatu bentuk teknis yang merupakan acuan atau kriteria yang dibuat secara terencana atau didesain dalam pelaksanaan pembelajaran. Dasar hukum yang mengatur standar proses pendidikan terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan.

Komponen-komponen dalam Standar Proses Pendidikan:

1. Perencanaan Proses Pembelajaran, perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.
2. Pelaksanaan Proses Pembelajaran: Berikut ini syarat-syarat terlaksananya suatu proses pembelajaran. 1) Rombongan belajar, jumlah maksimal siswa setiap rombongan belajar adalah: untuk SMA/MA : 32 siswa , 2) Beban kerja minimal guru mencakup kegiatan pokok yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, membimbing dan melatih siswa , serta melaksanakan tugas tambahan; 3) beban kerja guru sebagaimana dimaksud pada 1) di atas adalah sekurang-kurangnya 24 (dua puluh empat) jam tatap muka dalam 1 (satu) minggu; 4) buku teks pelajaran

yang akan digunakan oleh sekolah/madrasah dipilih melalui rapat guru dengan pertimbangan komite sekolah/madrasah dari bukubuku teks pelajaran yang ditetapkan oleh menteri; 5) rasio buku teks pelajaran untuk siswa adalah 1 : 1 per mata pelajaran; 6) selain buku teks pelajaran, guru menggunakan buku panduan guru, buku pengayaan, buku referensi dan sumber belajar lainnya; 7) guru membiasakan siswa menggunakan buku-buku dan sumber belajar lain yang ada di perpustakaan sekolah/madrasah.

3. Penilaian hasil pembelajaran, penilaian dilakukan oleh pendidik terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi siswa , serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dalam bentuk tertulis atau lisan, dan nontes dalam bentuk pengamatan kerja, pengukuran sikap, penilaian hasil karya berupa tugas, proyek dan/atau produk, portofolio, dan penilaian diri. Penilaian hasil pembelajaran menggunakan standar penilaian pendidikan dan panduan penilaian kelompok mata pelajaran.
4. Pengawasan proses pembelajaran:
 - a. pemantauan meliputi : pemantauan proses pembelajaran dilakukan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil pembelajaran, pemantauan dilakukan dengan cara diskusi kelompok terfokus, pengamatan, pencatatan, perekaman, wawancara, dan dokumentasi. Kegiatan pemantauan dilaksanakan oleh penyelenggara program, penilik,

- dan/atau dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan.
- b. supervisi meliputi: supervisi proses pembelajaran dilakukan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil pembelajaran, supervisi pembelajaran diselenggarakan dengan cara pemberian contoh, diskusi, pelatihan, dan konsultasi, kegiatan supervisi dilakukan oleh penyelenggara program, penilik, dan/atau dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan.
 - c. Evaluasi meliputi :1) Evaluasi proses pembelajaran dilakukan untuk menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, mencakup tahap perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran; 2) Evaluasi proses pembelajaran diselenggarakan dengan cara: membandingkan proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik dengan standar proses pendidikan kesetaraan, dan mengidentifikasi kinerja pendidik dalam proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi siswa , 3) Evaluasi proses pembelajaran memusatkan pada keseluruhan kinerja pendidik dalam proses pembelajaran, 4) Kegiatan evaluasi dilakukan oleh penyelenggara program, penilik, dan/atau dinas kabupaten/kota yang bertanggung jawab di bidang pendidikan.
 - d. Pelaporan, hasil kegiatan pemantauan, supervisi, dan evaluasi proses pembelajaran dilaporkan kepada pemangku kepentingan, berupa 1) Penguatan dan penghargaan diberikan kepada pendidik yang telah memenuhi standar, 2) Teguran yang bersifat mendidik diberikan kepada

pendidik yang belum memenuhi standar, 3) Pendidik diberi kesempatan untuk mengikuti pelatihan/penataran lebih lanjut.

<http://mursyid.wordpress.com/2007/11/16/standar-proses-pendidikan/>

2.3 Pelajaran Sejarah

Sejarah, dalam bahasa Indonesia dapat berarti riwayat kejadian masa lampau yang benar-benar terjadi atau riwayat asal usul keturunan (terutama untuk raja raja yang memerintah). Umumnya sejarah dikenal sebagai informasi mengenai kejadian yang sudah lampau. Sebagai cabang ilmu pengetahuan, mempelajari sejarah berarti mempelajari dan menerjemahkan informasi dari catatan-catatan yang dibuat oleh orang perorang, keluarga, dan komunitas. Pengetahuan akan sejarah melingkupi pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan akan cara berpikir secara historis.

Setiap manusia pasti memiliki masa lalu atau riwayat pribadi. Masa lalu yang pantas dikenang, baik yang menyenangkan maupun yang membuat manusia sedih dalam hidupnya. Setiap detik, menit, jam, hari, bulan, tahun dan seterusnya yang telah dilewati oleh manusia merupakan bagian dari masa lalu. Masa lalu sering disebut dengan istilah Sejarah. Dilihat dari asal usul kata, sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu (*yajaratun*) yang artinya pohon, keturunan, asal usul atau silsilah. Dalam bahasa Inggris (*history*), Bahasa Yunani (*istoria*), Bahasa Jerman (*geschichte*).

Tidak semua peristiwa masa lalu merupakan peristiwa sejarah. Proses perkembangan alam semesta bukan suatu sejarah. Sejarah didefinisikan sebagai suatu studi tentang masa lampau. Sejarah merupakan studi tentang sebab akibat.

Suatu peristiwa menjadi bermakna jika mengetahui mengapa hal itu terjadi. (Alfian, 2007:3).

Beberapa penulis, seperti H. G. Wells. Will dan Ariel Durant, menulis sejarah dalam lingkup umum, kebanyakan ahli sejarah memiliki keahlian dan spesialisasi masing-masing. Ada banyak cara untuk memilah informasi sejarah Tamburaka (2009:13), misalnya:

1. Berdasarkan kurun waktu (kronologis)
2. Berdasarkan wilayah (geografis)
3. Berdasarkan negara (nasional)
4. Berdasarkan kelompok suku bangsa (etnis)
5. Berdasarkan topik/pokok bahasan (topikal)

Banyak orang yang mengkritik Ilmu Sejarah. Menurut mereka sejarah sering kali terlalu terpaku pada kejadian-kejadian politik, konflik bersenjata, dan orang-orang terkenal. Sejarah, menurut mereka, kurang memperhatikan perubahan penting dalam hal pemikiran manusia, teknologi, serta kehidupan berkeluarga dan bermasyarakat hal-hal yang sangat penting untuk diketahui pula. Akan tetapi, dengan perkembangan Ilmu Sejarah, sekarang ini semua peristiwa dapat terekam dengan baik, sehingga manusia akan mengambil makna dari setiap kejadian sebagai sarana belajar guna perkembangan atau penyempurnaan keilmuan selanjutnya.

2.3.1 Pengertian Sejarah

Pengertian sejarah sangat beragam, sangat tergantung sudut pandang ahli, tetapi secara umum memiliki kesamaan. Dibawah ini terdapat beberapa pengertian sejarah antara lain sebagai berikut.

1. Menurut Beneditto Crose (1866) dalam (Tamburaka, 2009:14) Sejarah ialah cerita yang menggambarkan suatu pikiran yang hidup tentang masa lampau, sedangkan pseudo history (palsu/imitasi) adalah merupakan catatan tentang masa lampau menurut kedudukannya, mati dan tak dapat dimengerti. Ini juga disebut dengan kronik atau analen.
2. Menurut sejarawan Beverley Southgate (<http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah>) Pengertian sejarah dapat didefinisikan sebagai "studi tentang peristiwa di masa lampau." Dengan demikian, sejarah merupakan peristiwa faktual di masa lampau, bukan kisah fiktif apalagi rekayasa. Definisi menurut Beverley Southgate merupakan pemahaman paling sederhana. Pengertian sejarah menurut Beverley menghendaki pemahaman obyektif terhadap fakta-fakta historis. Metode penulisannya menggunakan narasi historis dan tidak dibenarkan secara analitis.
3. Menurut Yamin dalam (Tamburaka, 2009:15) sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan dengan umumnya yang berhubungan cerita bertarikh, tentang kejadian dalam masyarakat manusia pada waktu yang telah lampau, sebagai susunan hasil penyelidikan bahan tulisan atau tanda-tanda yang lain.
4. Menurut Ali (<http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah>) pengertian sejarah ada 3 yaitu:

- a) Sejarah adalah kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa seluruhnya yang berkaitan dengan kehidupan manusia.
 - b) Sejarah adalah cerita yang tersusun secara sistematis (serba teratur dan rapi).
 - c) Sejarah adalah ilmu yang menyelidiki perkembangan peristiwa dan kejadian-kejadian pada masa lampau.
5. Menurut Wilhelm Bauer (1877) dalam (Tamburaka, 2009: 15) Dalam bukunya yang berjudul *Einführung in und Studium der Geschichte*, Sejarah ialah ilmu yang mencoba menguraikan fenomena kehidupan yang berhubungan dengan perubahan-perubahan yang terjadi karena hubungan manusia dengan masyarakat.
6. Ilmu pengetahuan historis (sejarah) menurut Karl Popper.
- Ilmu pengetahuan yang tertarik pada peristiwa-peristiwa spesifik dan penjelasannya. Sejarah sering dideskripsikan sebagai peristiwa-peristiwa masa lalu sebagaimana peristiwa itu benar-benar terjadi secara aktual. Popper menyatakan bahwa dalam sejarah tidak teori-teori yang mempersatukan. Dalam artian, kumpulan hukum universal yang sepele digunakan dan diterima begitu saja (*are taken for granted*).
7. Menurut Muthahhari (<http://mustwiebagoes.blogspot.com/2008/02/pengertian-sejarah.html>) ada tiga cara mendefinisikan sejarah dan ada tiga disiplin kesejarahan yang saling berkaitan, yaitu
- a. sejarah tradisional (*tarikh naqli*) adalah pengetahuan tentang kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa dan keadaan-keadaan kemanusiaan di masa lampau dalam kaitannya dengan keadaan-keadaan masa kini.

- b. Sejarah ilmiah (*tarikh ilmy*), yaitu pengetahuan tentang hukum-hukum yang tampak menguasai kehidupan masa lampau yang diperoleh melalui pendekatan dan analisis atas peristiwa-peristiwa masa lampau.
 - c. Filsafat sejarah (*tarikh falsafi*), yaitu pengetahuan tentang perubahan-perubahan bertahap yang membawa masyarakat dari satu tahap ke tahap lain, ia membahas hukum-hukum yang menguasai perubahan-perubahan ini. Dengan kata lain, ia adalah ilmu tentang menjadi masyarakat.
8. Wikipedia menyebutkan "Sejarah adalah narasi dan penelitian kejadian masa lalu yang sinambung dan sistematis." Sejarah, babad, hikayat, riwayat, atau tambo dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau atau asal-usul (keturunan) silsilah, terutama bagi raja-raja yang memerintah. Adapun ilmu sejarah adalah ilmu yang digunakan untuk mempelajari peristiwa penting masa lalu manusia. Pengetahuan sejarah meliputi pengetahuan akan kejadian-kejadian yang sudah lampau serta pengetahuan akan cara berpikir secara historis. Orang yang mengkhususkan diri mempelajari sejarah atau ahli sejarah disebut sejarawan.

Pembelajaran mengenai sejarah dikategorikan sebagai bagian dari ilmu budaya (*humaniora*). Di saat sekarang ini sejarah lebih sering dikategorikan ke dalam ilmu sosial, terutama bila menyangkut peruntukan sejarah secara kronologis. Ilmu sejarah mempelajari berbagai kejadian yang berhubungan dengan kemanusiaan di masa lalu. Hasil peninggalanya dapat berupa bangunan fisik maupun karya monumental yang merupakan hasil peradapan manusia dari masa lalu. Ilmu sejarah dapat dibagi menjadi

kronologi, historiografi, genealogi, paleografi, dan kliometrik.
(Tamburaka 2009: 25).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas sejarah adalah Ilmu sejarah mempelajari berbagai kejadian yang berhubungan dengan kemanusiaan di masa lalu dan tentang perubahan-perubahan bertahap yang membawa masyarakat dari satu tahap ke tahap lain, ia membahas hukum-hukum yang menguasai perubahan-perubahan tersebut.

2.3.2 Ciri - Ciri Sejarah

Sejarah merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang berkembang dengan metode-metode serta standar-standar tertentu, mempelajari sejarah merupakan suatu jenis berfikir secara historis. Cara berfikir sejarah berbeda dengan cara berfikir ilmu pengetahuan alam. Cara berfikir sejarah akan berkaitan dengan masa lampau. Sedangkan ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan masa sekarang, perhatian sejarah berfokus pada pengalaman dan tindakan-tindakan yang dilakukan manusia, serta peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang terjadi dalam lingkungan kehidupan manusia. Dengan demikian sejarah merupakan suatu studi tentang masa lampau umat manusia. Sebagai suatu studi, sejarah meneliti sepanjang kehidupan manusia, yaitu sejak manusia muncul di muka bumi ini sampai sekarang dengan ciri-ciri sebagai berikut.

Di kehidupan manusia menurut Suparman (2009: 4) peristiwa sejarah merupakan :

- a) Peristiwa yang abadi.

Peristiwa sejarah merupakan suatu peristiwa abadi karena peristiwa tersebut tidak berubah-ubah dan dikenang sepanjang masa.

b) Peristiwa yang unik.

Sejarah merupakan peristiwa yang unik karena hanya terjadi satu kali dan tidak pernah terulang persis kedua kalinya.

c) Peristiwa penting.

Peristiwa sejarah merupakan peristiwa yang penting dan dapat dijadikan momentum karena mempunyai arti dalam menentukan kehidupan orang banyak.

2.3.3 Sejarah Sebagai Peristiwa, Kisah, Ilmu dan Seni

1. Sejarah sebagai peristiwa.

Sejarah sebagai peristiwa adalah peristiwa sesungguhnya yang terjadi pada masa lampau yang menimpa manusia pada waktu itu. Kejadian atau peristiwa merupakan aktualitas manusia yang hanya sekali terjadi dan lenyap bersama dengan lewatnya waktu untuk disusul oleh aktualitas lain tanpa pernah habis-habisnya selama pelakunya, yaitu manusia masih terus hidup. (Alfian, 2007:8).

2. Sejarah sebagai Kisah

Sejarah sebagai kisah adalah cerita berupa narasi yang disusun berdasarkan pendapat seseorang, memori, kesan atau tafsiran manusia terhadap suatu peristiwa yang terjadi pada masa lampau.

Disebut sejarah sebagai subyek yang artinya sejarah tersebut telah mendapatkan penafsiran dari penyusunan cerita sejarah. Dalam hal ini sejarawan mempunyai peran sebagai "*The Man Behind the Gun*", artinya mereka menyusun cerita sejarah berdasarkan jejak-jejak sejarah (sejarah

sebagai peristiwa) namun tetapi dipengaruhi oleh sudut pandang sejarawan itu sendiri. (Alfian, 2007:8).

3. Sejarah sebagai Ilmu

Sejarah sebagai ilmu adalah suatu susunan pengetahuan tentang peristiwa dan cerita yang terjadi di dalam masyarakat manusia pada masa lalu yang disusun secara sistematis dan menggunakan metode yang didasarkan atas asas-asas, prosedur dan metode serta teknik ilmiah yang diakui oleh para pakar sejarah. Syarat pokok sejarah disebut sebagai ilmu memiliki 5 persyaratan antara lain adalah:

- a) Obyek yang definitif, obyektifitas sejarah membuatnya berbeda dengan sastra. Sastra sangat subyektif sedangkan sejarah obyektif berdasarkan realita kejadian yang sesungguhnya.
- b) Adanya formulasi kebenaran yang dapat di pertanggung jawabkan kebenarannya.
- c) Metode yang efisien,
- d) Menggunakan sistem penyusunan tertentu (Alfian, 2007:10).

4. Sejarah sebagai Seni

Sejarah sebagai seni merupakan cara bagaimana membuat pembaca sejarah tertarik atas informasi kejadian masa lalu yang disajikan karena unsur keindahan yang disertakan di dalam menyajikan informasi sejarah di masa lalu sehingga akan mencapai sasaran penyampaian informasi sejarah. Sejarah berperan sebagai seni sangat terkait sekali dengan cara penulisan sejarah itu sendiri (Alfian, 2007:11).

2.3.4 Guna Sejarah

Keberadaan suatu ilmu yang ada di dunia ini tidak akan langgeng tanpa adanya kesadaran akan manfaatnya bagi manusia. Demikian pula dengan ilmu sejarah Menurut (Alfian, 2007:11) dalam kaitannya dengan kehidupan berbangsa dan bernegara, ilmu sejarah memiliki kegunaan sebagai berikut.

1. Guna Edukatif (Memberi Pendidikan)

Nilai sejarah terletak pada kenyataan, apa yang terjadi pada masa lalu memberikan pelajaran bagi manusia yang telah melewatinya. Guna edukatif berarti sejarah bisa memberikan kearifan dan kebijaksanaan bagi yang mempelajarinya karena semangat sebenarnya dari kepentingan mempelajari sejarah adalah nilai kemasa kiniannya.

2. Guna Instruktif (Memberi Pengajaran)

Guna Instruktif artinya sejarah dapat memberikan pelajaran mengenai sesuatu baik keterampilan maupun pengetahuan.

3. Guna Inspiratif (Memberi Inspirasi)

Guna Inspiratif artinya kejadian dan peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat memberikan ilham, ide-ide atau inspirasi bagi manusia pada masa sekarang. Contoh: kebesaran kerajaan-kerajaan pada masa lalu di Nusantara memberikan ilham kepada para pendiri bangsa untuk membangun kembali kebesaran masa lampau tersebut. Jika pendiri bangsa sadar dan mampu

menggali nilai-nilai sejarah dan mewariskannya pada generasi berikutnya sehingga nilai tersebut akan berkembang sesuai dengan jaman.

4. Guna Rekreatif (Memberi Kesenangan)

Sejarah merupakan suatu kreasi seni, sehingga dapat menghadirkan kesenangan batin. Contoh: kita berkunjung ke Candi Borobudur, dengan berkunjung kesana kita bisa membayangkan pembangunan pada masa itu. Dimulai dari jumlah pekerjanya, arsiteknya, lama pembangunan dan tujuannya dan sebagainya, sehingga dalam hati dan pikiran kita akan menembus dimensi waktu.

2.3.5 Periodisasi dan Kronologi Sejarah

1. Pengertian Periodisasi Sejarah

Pembabakan waktu atau periodisasi adalah salah satu proses strukturisasi waktu dalam sejarah dengan pembagian atas beberapa babak, zaman atau periode. Peristiwa-peristiwa masa lampau yang begitu banyak dibagi-bagi dari dikelompokkan menurut sifat, unit, atau bentuk sehingga membentuk satu kesatuan tertentu. (Tamburaka, 2009: 21).

Sejarah memiliki dua dimensi yaitu dimensi spasial (ruang) dan dimensi temporal (waktu). Konsep waktu dalam sejarah meliputi waktu atau tempo (*tisime*) yaitu proses kelangsungan suatu peristiwa dan waktu merupakan kesatuan kelangsungan tiga dimensi masa lalu, sekarang dan masa mendatang.

Pengertian periodisasi sejarah berkaitan erat dengan pembagian masa lampau manusia berdasarkan urutan waktu (*periodisasi*). Pentingnya periodisasi dalam sejarah yaitu: 1) Memudahkan sistematika penulisan sejarah, 2) Merupakan rangkuman dari suatu peristiwa menurut seorang sejarawan, 3) Memudahkan

pembaca dalam mengerti dan memahami suatu peristiwa sejarah dan 4) Merupakan penghubung dari fakta-fakta sejarah.

2. Kronologi Sejarah

Adalah usaha yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mengenai pengertian suatu peristiwa sejarah secara gamblang yang dapat mengkaitkan antara satu peristiwa dengan peristiwa yang lain secara logis. Menurut Hugiono (2002: 54-55) kronologi sejarah sangat diperlukan karena dapat mengkaitkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya dalam bentuk kausalitas atau sebab akibat.

Adapun tujuan kronologi atau pembabakan waktu adalah :

- a. Memudahkan pengertian, gambaran peristiwa-peristiwa masa lampau yang sedemikian banyak itu dikelompok-kelompokkan, disederhanakan dan diikthisarkan menjadi satu tatanan (*orde*), sehingga memudahkan pengertian.
- b. Melakukan penyederhanaan, gerak pikiran dalam usaha untuk mengerti ialah melakukan penyederhanaan. Begitu banyaknya peristiwa-peristiwa sejarah yang beraneka ragam dan bersimpang siur disusun menjadi sederhana, sehingga pikiran mendapatkan ikthisar yang mudah diartikan.
- c. Mengetahui peristiwa sejarah secara kronologis, menguraikan peristiwa sejarah secara kronologis akan memudahkan pemecahan dari masalah. Interpretasi serta analisis sejarah dan masalah pengukuran waktu. Ahli kronologi menerangkan berbagai tarikh atau sistem penanggalan yang telah dipakai di berbagai tempat dan waktu serta memungkinkan kita

untuk menterjemahkan penanggalan dari satu tarikh kepada tarikh yang lain.

- d. Memenuhi persyaratan sistem semata, semua peristiwa-peristiwa masa lampau itu setelah dikelompokkan antara motivasi dan pengaruh peristiwa itu kemudian dikaitkan lalu disusun secara teratur/sistematis.
- e. Memudahkan klasifikasi dalam ilmu sejarah, klasifikasi dalam ilmu alam meletakkan dasar pembagian jenis, golongan, suku, bangsa dan seterusnya. Klasifikasi dalam ilmu sejarah meletakkan dasar babakan waktu. Masa lalu yang tidak terbatas peristiwa dan waktunya dipastikan isi bentuk dan waktunya menjadi bagian-bagian babakan waktu.

Untuk itu penulis menarik kesimpulan bahwa jelaslah sejarah itu tidak berulang walaupun setengah golongan berpendapat bahwa sejarah itu berulang. Hal tersebut karena sejarah itu memiliki fakta yang lengkap dengan masa dan tarikh sesuatu peristiwa itu terjadi. Walaupun proses kitaran yang silih berganti itu wujud (kelahiran, perkembangan atau kejayaan dan keruntuhan) namun agak sukar bagi kita untuk melihat sesuatu fakta yang sama muncul pada zaman akan datang di mana tarikh, objek dan tempatnya adalah sama. Sejarah hanya berulang dari segi falsafah atau fenomena yang mampu memberikan pembelajaran, tunjuk ajar serta pengetahuan kepada masyarakat tetapi tidak berulang secara khusus pada zaman, waktu, tempat, pemimpin ataupun orang yang sama.

2.3.6 Karakteristik Pembelajaran Sejarah

Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai

mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini.

2.3.6.1 Tujuan Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pembelajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengahnya kehidupan masyarakat dunia. Pembelajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang.

Pada tingkat SMA dan MA pelajaran Sejarah (Depdiknas, 2003: 6) bertujuan:

1. Mendorong siswa berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang.
2. Memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat

2.3.6.2 Fungsi

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan.

2.3.6.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah

Ruang lingkup materi pembelajaran sejarah di SMA dan MA disusun berdasarkan urutan kronologis yang dijabarkan dalam aspek-aspek tertentu sebagai materi standar. Sejak tahun kedua, di samping materi tertentu yang diberikan pada semua program studi sebagai pengetahuan bersama, sebagian materi pokok disusun sesuai dengan pengkhususan program studi. Materi pokok pembelajaran sejarah di SMA dan MA menurut (Depdiknas, 2003: 5) meliputi:

1. Pengantar Ilmu Sejarah.
2. Kehidupan paling awal masyarakat di Indonesia.
3. Naik turunnya pengaruh tradisi Hindu-Buddha di Indonesia.
4. Perkembangan awal tradisi Islam di Indonesia.
5. Perkembangan pengaruh Barat dan perubahan masyarakat di Indonesia pada masa kolonial.
6. Muncul dan berkembangnya pergerakan nasional Indonesia.
7. Interaksi Indonesia-Jepang dan keadaan Indonesia pada masa pendudukan Jepang.
8. Perkembangan Indonesia pada masa awal kemerdekaan.
9. Perubahan di Indonesia di tengah usaha mengisi kemerdekaan.

10. Jatuhnya Orde Baru dan reformasi.
11. Perkembangan dunia internasional setelah Perang Dunia II dan pengaruhnya terhadap Indonesia.
12. Peristiwa mutakhir dunia dan globalisasi.
13. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2.3.6.4 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah

Kompetensi kurikulum sejarah meliputi delapan kompetensi umum dalam kurikulum sejarah, (Depdiknas, 2003: 8-9) yaitu:

1. Mampu menghubungkan keterkaitan antara manusia, waktu, tempat, dan kejadian sejarah.
2. Mampu membangun konsep waktu, urutan waktu, dan menggunakannya dalam menentukan sebab-akibat suatu kejadian dan menilai perubahan dan keberlanjutan.
3. Mampu menunjukkan peran tokoh politik, sosial, budaya, agama, ekonomi, teknologi, dan ilmu dalam menentukan bentuk dan arah suatu kelompok sosial, masyarakat, bangsa, dan dunia.
4. Mampu menentukan asal usul suatu adat, hari besar nasional, perayaan lainnya, dan bangunan bersejarah, memelihara dan mengembangkannya.
5. Mampu menarik informasi dan berpikir kritis-analitis tentang informasi yang diperoleh dari sumber sejarah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

- d. Mampu memahami karakteristik berbagai peristiwa penting dalam sejarah lokal, daerah, nasional, dan internasional serta memanfaatkannya untuk mengkaji berbagai masalah kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa.
- e. Membangun semangat kebangsaan yang positif, kebersamaan sebagai bangsa dan semangat persaingan yang positif dalam lingkungan kebangsaan dan antarbangsa.
- f. Mampu bertindak secara demokratis dan menghargai berbagai perbedaan serta keragaman sosial, kultural, agama, etnis, dan ideologis dalam masyarakat.

Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Sejarah di SMA dan MA yang diwujudkan melalui mata pelajaran Sejarah di tingkat SMA dan MA adalah:

- 1. Mampu mengklasifikasi perkembangan masyarakat untuk menjelaskan proses keberlanjutan dan perubahan dari waktu ke waktu.
- 2. Mampu memahami, menganalisis, dan menjelaskan berbagai aspek kehidupan seperti ilmu pengetahuan dan teknologi, lingkungan hidup, ekonomi, politik, sosial dan budaya serta pengaruhnya terhadap masyarakat di Indonesia dan dunia dari waktu ke waktu.
- 3. Mampu mengidentifikasi, memahami, dan menjelaskan keragaman dalam sejarah masyarakat di Indonesia dan dunia serta perubahannya dalam konteks waktu.
- 4. Mampu menemukan dan mengklasifikasi berbagai sumber sejarah dan adanya keragaman analisis serta interpretasi terhadap fakta tentang masa lalu yang digunakan untuk merekonstruksi dan mendeskripsikan peristiwa serta objek sejarah.

5. Menyadari arti penting masa lampau untuk memahami kekinian dan membuat keputusan.

2.4 Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala hal yang mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan bahan pembelajaran dan lingkungan. Menurut Barbara (2004), sumber belajar mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk memberikan tiap orang belajar dan orang tersebut dapat menampilkan kompetensinya. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya dan fasilitas.

Miarso (2005:1), sumber belajar untuk belajar termasuk orang (penulis buku, prosedur, media, dan lain-lain), pesan (yang tertulis dalam buku-buku atau tersaji lewat media), media (buku, program kontrol, radio dan lain), alat (jaringan kontrol, radio dan lain-lain), cara-cara tertentu dalam mengolah/ menyajikan pesan, serta lingkungan dimana proses pendidikan berlangsung.

Sumber belajar pada prinsipnya mencakup orang, isi, pesan, media, alat, teknik dan latar lingkungan yang mengandung informasi dan dirancang untuk memanfaatkan memfasilitasi seseorang belajar, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi

pendidikan sumber belajar meliputi semua sumber (baik data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk memberi kemudahan belajar.

Suparman (2005: 187) berpendapat bahwa media sangat berperan penting dalam pengembangan strategi pembelajaran. Media yang digunakan memiliki kemampuan:

1. memperbesar benda yang tidak tampak oleh mata;
2. menyajikan benda atau peristiwa yang telah terjadi atau sejarah
3. menyajikan benda atau peristiwa yang letaknya jauh ;
4. menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung sangat cepat;
5. menyajikan peristiwa berbahaya secara langsung;
6. meningkatkan daya tarik;
7. meningkatkan sistematika pembelajaran.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai (Sanjaya, 2008: 174). Beberapa sumber yang didapat dimanfaatkan adalah manusia sumber, alat dan bahan, aktifitas atau kegiatan dan lingkungan atau *setting*. Belajar sebagai proses pembelajaran yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Belajar mempunyai dua karakteristik:

1. Proses belajar melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir.
2. Belajar membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Upaya mewujudkan masyarakat belajar sepanjang hayat untuk menghadapi era informasi, para pendidik (guru, dosen, instruktur) harus berupaya menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa atau warga belajar memiliki pengalaman belajar melalui berbagai media belajar, baik media yang dirancang maupun media yang dimanfaatkan. Untuk itu laboratorium, bengkel, studio, perpustakaan dan pusat sumber belajar yang ada di sekolah maupun di perguruan tinggi perlu dilengkapi dengan peralatan dan bahan yang diperlukan, sehingga optimal dalam memberikan pengalaman belajar sehingga memudahkan siswa menguasai kompetensi yang dibutuhkannya. Di sisi lain, keaktifan dan kreatifitas pendidik pun diperlukan untuk dapat menggali potensi di masyarakat dan lingkungan sekitar yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Pada umumnya gurulah sumber belajar utama yang memberikan stimulus dan respon agar siswa belajar tetapi banyak sumber lain. (Nasution, 2006: 194) Sumber belajar terdiri dari data, orang, benda yang digunakan oleh orang yang belajar untuk membantu terjadinya proses belajar. Sumber belajar dapat digunakan sendiri-sendiri atau dalam bentuk kombinasi, misal : buku, grafik, jurnal, majalah, guru, dokter, dan lain-lain. Belajar aneka sumber yang

dimaksudkan disini adalah :”bahwa siswa dapat belajar melalui guru, buku paket, buku-buku lain di perpustakaan yang relevan, surat kabar ataupun lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Sumber belajar adalah alat yang digunakan untuk mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan belajar dan lingkungan. Sumber belajar adalah material belajar (*learning materials*), termasuk : video, buku, kaset audio, CBS, dan program *Interative Video (IV)*, paket pembelajaran yang mengkombinasikan lebih dari satu media. Jadi sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai tempat belajar siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, perpustakaan, laboratorium, media massa, media elektronik, toko buku, teman sekelas, tokoh masyarakat, peristiwa dan kejadian tertentu. Di pihak lain dinyatakan bahwa sumber belajar adalah lingkungan yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sumber belajar, yang dapat berupa manusia atau bukan.

(Nasution, 2006: 195) beberapa media yang dapat dipergunakan untuk belajar antara lain benda-benda, demonstrasi, manusia sebagai model, komunikasi lisan, media bahasa tertulis, gambar, gambar hidup atau televisi, mesin belajar. Benda benda dapat berupa mainan, perabot, binatang, tanaman. Kemudian demonstrasi seperti batu tenggelam, air mendidih, lilin mencair, manusia sebagai model mencontoh orang lain seperti kelakuan orang tua atau orang disekitarnya. Komunikasi lisan seperti bimbingan, situasi belajar. Media tertulis meliputi buku, majalah, diktat, sedangkan gambar atau gambar hidup seperti gambar proses terjadinya reaksi baik dua dimensi atau melalui film.

Sejalan dengan hal tersebut Mulyasa (2002: 48) Secara garis besar sumber belajar dapat digolongkan menjadi 5 katagori yaitu: 1) Manusia: orang yang menyampaikan pesan seperti guru, konselor, administrator, teman sejawat atau orang yang tidak disengaja seperti penyuluh kesehatan, pemimpin perusahaan, pengurus koperasi atau orang yang bergerak dibidang yang ditekuninya misalnya pedagang; 2) Bahan; sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran seperti film pendidikan, peta, grafik, buku paket, yang sering disebut media pembelajaran atau film-film lainnya yang dapat dipergunakan untuk pembelajaran; 3) Lingkungan; ruang dimana sumber-sumber dapat berinteraksi dengan siswa , perpustakaan, ruang kelas, laboraturium, ruang *mikroteaching*, dapat juga berupa museum, kebun binatang dan tempat-tempat beribadat; 4) Alat dan peralatan; alat yang dipergunakan untuk peralatan misalnya foto, radio tape, atau berupa sumber lain seperti, proyektor film, TV dan radio, internet; 5) Aktivitas: sumber lain berupa kombinasi antara teknik; dengan sumber lain misalnya simulasi, karyawisata.

Secara sederhana merumuskan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan siswa memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan dalam proses pembelajaran. Dari berbagai sumber yang mungkin dikembangkan adalah manusia, bahan. dan lingkungan, alat dan peralatan dan aktivitas. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar bagi siswa.

2.4.1 Aneka Sumber Belajar

Sumber belajar terdiri dari data, orang, maupun benda yang digunakan oleh orang yang belajar untuk membantu terjadinya proses belajar. Sumber belajar dapat digunakan sendiri-sendiri atau dalam bentuk kombinasi, misalnya: buku, grafik, jurnal, majalah, guru, dokter, dan lain-lain. Belajar aneka sumber yang dimaksudkan adalah: bahwa siswa dapat belajar melalui guru, buku paket, buku-buku lain di perpustakaan yang relevan, surat kabar ataupun lingkungan sekitar yang dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Media belajar adalah alat yang digunakan untuk mendukung terjadinya belajar, termasuk sistem pelayanan, bahan belajar dan lingkungan. (Barbara, 2004 :12). menyatakan bahwa "*Learning Resources*" (sumber belajar) adalah material belajar (*learning materials*), termasuk video, buku, kaset audio, program *Iterative Video* (IV), dan paket pembelajaran lainnya yang mengkombinasikan lebih dari satu media.

Belajar berbasis aneka sumber memberikan berbagai keuntungan, beberapa di antaranya yang di kemukakan oleh para ahli (Nasution, 2006: 194) sumber-sumber belajar selain guru adalah papan tulis, buku, proyektor, film, rekaman, laboratorium.

Sedangkan menurut Padmo (2003: 168) belajar beraneka sumber dapat memberikan manfaat sebagai berikut: 1) Selama pengumpulan informasi akan menimbulkan pemahaman yang mendalam dalam belajar. 2) Mendorong terjadinya pemusatan perhatian terhadap topik sehingga membuat siswa menggali lebih banyak informasi dan menghasilkan produk belajar yang telah bermutu. 3) Meningkatkan pembentukan keterampilan berpikir dalam memecahkan masalah,

memberikan pertimbangan-pertimbangan dan melakukan evaluasi melalui penggunaan informasi dan penelitian secara mandiri. 4) Meningkatkan perolehan keterampilan memproses informasi secara efektif dan keberagamannya. 5) Memungkinkan pengumpulan informasi sebagai proses berkesinambungan sehingga mengakibatkan terbentuknya pengetahuan pada setiap fase berikutnya. 6) Meningkatkan minat siswa dan guru terhadap materi belajar dan prestasi akademik. 7) Membuat orang antusias belajar dan terinspirasi untuk berpartisipasi aktif. 8) Meningkatkan prestasi akademik / penguasaan materi, dan berfikir kritis.

Sedangkan Ahmadi (2007:103) mengemukakan bahwa belajar berbasis aneka sumber dapat: 1) Meningkatkan kemampuan belajar; 2) Meningkatkan kreativitas; 3) Menumbuhkan kesempatan belajar baru; 4) Mengurangi ketergantungan pada guru; 5) Menumbuhkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan baru, Secara lebih lanjut manfaat sumber belajar antara lain: memberi pengalaman secara langsung dan konkret, dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan (denah, sketsa), menambah dan memperluas wawasan, mencari informasi yang akurat dan terbaru membantu memecahkan masalah, memberi motivasi yang positif, dan merangsang untuk berpikir serta berminat. Sumber belajar memiliki ciri-ciri: 1) Sumber belajar mampu memberikan kekuatan dalam proses pembelajaran, 2) Belajar harus memiliki nilai yang mengubah dan membawa perubahan sempurna terhadap perubahan tingkah laku. 3) Adanya klasifikasi sumber belajar menurut keadaan tertentu, 4) Sumber belajar yang dirancang.

AECT (*Association For Education Communication and Technology*) dalam Ahmad (2007: 108) membuat klasifikasi sumber belajar menjadi enam:

1. Pesan (*messages*) yaitu informasi yang ditransmisikan oleh komponen lain dalam bentuk ide, fakta, *art* dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi yang harus diajarkan kepada semua siswa .
2. Orang (*peoples*) yaitu manusia bertindak sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan dalam kelompok ini misalnya guru, tutor, siswa , tokoh masyarakat yang mungkin berinteraksi dengan siswa .
3. Bahan (*materials*) yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun dirinya sendiri misalnya transparansi, slide, film, audio, video, buku, majalah, buku dan lain-lain.
4. Alat (*devices*) yaitu perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan misalnya slide proyektor, video tape, pesawat radio, televisi.
5. Teknik (*techniques*) yaitu prosedur atau acuan yang disiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, orang dan lingkungan untuk menyampaikan pesan seperti belajar sendiri, simulasi, demonstrasi, tanya jawab;
6. Lingkungan (*setting*) yaitu situasi di sekitar di mana pesan disampaikan, lingkungan bisa bersifat fisik (gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, studio, auditorium, museum, taman, lingkungan non fisik (suasana belajar).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aneka sumber belajar adalah segala sesuatu atau lingkungan yang dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai sarana belajar siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang dapat berupa manusia atau bukan manusia misalnya, benda hidup maupun benda mati, meliputi pesan (*messages*), orang (*peoples*), bahan (*materials*), alat (*devices*), teknik (*techniques*), dan lingkungan (*setting*) untuk memudahkan proses belajar tanpa

ketergantungan pada guru dan memberikan kemudahan kepada guru untuk membelajarkan siswanya.

2.4.2 Teori Belajar Berbasis Aneka Sumber

Belajar berbasis aneka sumber dapat dianggap sebagai pendekatan, strategi, model atau metode belajar. Dianggap sebagai pendekatan belajar, apabila belajar berbasis aneka sumber diberlakukan sebagai pola pikir dalam merancang strategi, model, dan metode belajar. Dapat juga dianggap sebagai strategi, apa bila belajar berbasis aneka sumber belajar sebagai desain besar (*grand design*) yang melandasi suatu model belajar. Dianggap sebagai model belajar, apabila belajar berbasis aneka sumber dipergunakan untuk menggambarkan komponen-komponen penting dan hubungan antarkomponen dalam belajar. Terakhir, dapat dipergunakan sebagai metode apabila dipergunakan untuk menunjukkan langkah-langkah yang perlu diterapkan dalam melaksanakan belajar berbasis aneka sumber mulai dari awal sampai akhir.

Sebagai suatu pendekatan, belajar berbasis aneka sumber beranggapan bahwa pelaku utama dalam kegiatan belajar adalah siswa yang memiliki karakter yang berbeda satu sama lain sehingga memiliki gaya belajar yang juga berbeda untuk menguasai kemampuan/kompetensi tertentu. Sebagaimana dikemukakan oleh Reigelut (1997: 1-2), terdapat tiga komponen yang saling mempengaruhi dalam membuat desain pembelajaran yaitu kondisi/situasi, metode, dan tujuan pembelajar. Perubahan dalam salah satu komponen ini menuntut perubahan dalam komponen lain apabila proses pembelajar itu ingin berhasil. Sebagai contoh, metode pembelajaran yang sama dapat diterapkan apabila kondisi siswa

dan tujuan pembelajaran adalah sama. Atau tujuan pembelajaran yang sama dapat tercapai apabila kondisi siswa dan metode yang dipergunakan adalah sama. Dengan perkataan lain, tujuan dan metode pembelajaran yang sama dapat dapat diberlakukan kalau kondisi pembelajar adalah sama. Cara berpikir yang demikian dapat juga dipakai untuk memberikan saran seperti berikut, kalau kondisi belajar berbeda, sedangkan tujuan pembelajara adalah sama maka metode pembelajaran yang diterapkan harus berbeda. Atas dasar logika berpikir yang demikian, belajar berbasis aneka sumber beranggapan bahwa karakteristik siswa yang berbeda menghendaki gaya belajar yang berbeda untuk menguasai kemampuan atau kompetensi yang sama.

Sebagai strategi pembelajaran, belajar berbasis aneka sumber memberikan siswa kesempatan memperoleh serta membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar sesuai dengan gaya belajarnya. Startegi ini akan membuat siswa aktif dan kreatif dalam merencanakan dan melakukan kegiatan belajar. Apabila belajar berbasis aneka sumber dipergunakan dalam membuat model pembelajaran, maka pembelajar dapat menentukan komponen-komopen belajar yang diperlukan dan hubungan antar komponen itu, sehingga ia dapat merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran yang sesuai dengan memberikan kesempatan kepada siswa memilih sumber belajar dan cara belajar yang sesuai untuk tujuan pembelajaran. Model ini juga bermanfaat ketika pembelajar akan mengevaluasi prose pembelajaran dan melakukan perbaikan untuk pembelajaran berikutnya. Sedangkan menggunakan belajar berbasis aneka sumber sebagai metodologi memungkinkan siswa belajar dari upaya mereka sendiri berhadapan dengan berbagai sumber informasi sehingga mereka

memperoleh keterampilan dalam mencari, memilah, memilih, dan menggunakan informasi dalam bidang yang mereka pelajari.

Reigelut (1997: 1-2) mendefinisikan belajar berbasis sumber belajar sebagai berikut: *“Resource based learning is an educational model designed to actively engaged students with multiple resources in both print and non-print format”*.

Belajar berbasis aneka sumber sebagai model pendidikan, yang berarti lebih luas dari hanya model pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa tujuan belajar berbasis aneka sumber dirancang untuk melibatkan siswa aktif dalam belajar dengan menggunakan berbagai sumber baik dalam bentuk cetakan maupun yang bukan dalam bentuk cetakan.

Perlu diketahui bahwa belajar berbasis aneka sumber merupakan pendekatan, strategi, model, atau metode belajar yang tidak tergantung pada teori belajar tertentu. Belajar berbasis aneka sumber dapat dipakai untuk pendekatan belajar yang berlandaskan teori belajar behaviourisme, kognitivisme, konstruktivisme atau aliran lain. Berbagai strategi dan metode belajar yang berkembang belakangan ini seperti belajar inkuiri, belajar berbasis masalah belajar berbasis proyek, belajar kontekstual, belajar kolaboratif, dan belajar kooperatif, dan blended learning sangat berkaitan dengan belajar berbasis aneka sumber. Masing-masing strategi belajar yang disebutkan itu melibatkan siswa aktif dalam proses belajar dan keaktifannya itu akan mencapai hasil seperti yang diharapkan apabila tersedia aneka sumber belajar.

Perlu diperhatikan bahwa pendekatan belajar berbasis aneka sumber berorientasi pada siswa dalam arti mereka diberikan kebebasan memilih sumber belajar yang

sesuai dengan gaya belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat saja memberikan berbagai alternatif sumber belajar, tetapi siswa yang menentukan sumber belajar yang mana sesuai untuknya dengan tetap mengacu pada kemampuan yang hendak dicapai.

Penerapan belajar berbasis aneka sumber dalam pembelajaran. Reigeluth (1997:8) memberikan contoh perubahan itu tidak saja pendekatan yang semula berorientasi kepada pembelajar bergeser kepada siswa, tetapi juga ruang belajar yang semula dibatasi oleh dinding, lantai, dan langit-langit, meluas menjadi dunia tanpa batas. Dari waktu belajar yang dibatasi secara ketat dengan jadwal tempat belajar, berubah menjadi belajar tanpa batas waktu dan batas tempat. Kesempatan belajar yang dibatasi dengan rentang umur untuk jenjang pendidikan tertentu menjadi terbuka untuk semua umur dan sepanjang hayat. Sistem evaluasi yang semula berpatokan pada penguasaan bahan pelajaran, berubah menjadi berpatokan pada penguasaan kemampuan. Sumber belajar yang mengacu pada buku pelajaran kini berubah mengacu pada teknologi informasi dan komunikasi.

2.4.3 Keuntungan Media atau Sumber Belajar

Sanjaya (2008: 163) media atau sumber belajar berupa seluruh alat atau bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan alat atau sumber lain yang diprogram untuk kepentingan pendidikan dengan tujuan: 1) pengumpulan informasi yang terjadi pada kegiatan berpikir, yang pada gilirannya akan menimbulkan pemahaman yang mendalam dalam hal untuk belajar; 2) mendorong terjadinya pemusatan perhatian terhadap topik sehingga membuat siswa menggali lebih banyak informasi dan menghasilkan

produk belajar yang telah bermutu; 3) meningkatkan pembentukan keterampilan berpikir seperti keterampilan memecahkan masalah, memberikan pertimbangan-pertimbangan dan melakukan evaluasi melalui penggunaan informasi dan penelitian secara mandiri; 4) meningkatkan perolehan keterampilan memproses informasi secara efektif dan keberagamannya memungkinkan pengumpulan informasi sebagai proses yang berkesinambungan sehingga terbentuknya pengetahuan pada setiap fase berikutnya; 6) meningkatkan sikap murid dan guru terhadap materi belajar dan hasil akademik; 7) membuat orang antusias belajar dan terinspirasi untuk berpartisipasi aktif; 8) meningkatkan hasil akademik dalam penguasaan materi, sikap berpikir kritis.

Mulyasa (2002: 49) Belajar berbasis aneka sumber dapat melengkapi, memelihara, memperkaya, mampu meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar dan memungkinkan dapat menggali berbagai jenis pengetahuan yang berkembang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sumber belajar secara aktual serta mampu mengikuti akselerasi teknologi yang selalu berubah dan beberapa fungsi lain seperti: 1) meningkatkan kemampuan atau prestasi belajar; 2) meningkatkan motivasi belajar; 3) menumbuhkan kesempatan belajar baru; 4) mengurangi ketergantungan pada guru; dan 5) menumbuhkan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan baru.

2.4.4 Strategi Belajar Berbasis Aneka Sumber

Prinsip aneka sumber belajar menurut Sanjaya (2008: 173) agar media pembelajaran benar-benar dapat membelajarkan siswa sejumlah prinsip yang harus diperhatikan 1) media yang digunakan harus sesuai dan diarahkan dengan tujuan

pembelajaran, 2) sesuai dengan materi pembelajaran, 3) sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa, 4) memperhatikan efektivitas dan efisiensi, 5) dan kemampuan guru serta siswa dalam pengoperasiannya.

Adapun peran dan kegiatan Pendidik dalam menerapkan cara belajar berbasis aneka sumber yaitu : 1) pendidik sendiri harus melakukan dan membiasakan diri untuk memanfaatkan aneka sumber, sehingga akan memudahkan menentukan metode yang tepat dalam memanfaatkan aneka sumber yang memungkinkan terjadinya penyampaian kompetensi yang diharapkan; 2) metode yang digunakan dalam belajar hendaknya digabungkan dengan metode pemberian tugas sehingga siswa aktif terlibat mencari informasi yang diperlukan; 3) kurangnya sumber belajar seperti media cetak, visual, audio, maupun audio visual, hendaknya tidak menjadi penghambat bagi para pendidik. Pendidik dapat menggali potensi yang ada di masyarakat, berkreasi dan menugaskan kepada siswa untuk memanfaatkan bahan-bahan dan koleksi yang tersedia. Aneka sumber belajar adalah suatu daya seseorang untuk dapat memanfaatkan semua benda atau segala sesuatu sebagai sumber atau bahan belajar untuk memperoleh informasi, pengetahuan, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan bagi siswa baik di kelas ataupun di luar kelas meliputi, orang, bahan, lingkungan, alat dan peralatan serta aktivitas.

2.5 Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian tentang aneka sumber belajar diantaranya adalah:

1. Peningkatan Prestasi Belajar Ilmu Sejarah Melalui Pemanfaatan Berbagai Sumber Belajar di SMA Kristen 1 Metro" oleh Nugraheni (2005: i), dari Universitas Lampung menyimpulkan bahwa pembelajaran SMA Kristen 1

Metro, menggunakan teknik pembelajaran dengan aneka sumber belajar cukup efektif untuk pembelajaran ilmu sejarah, sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa dalam penguasaan materi ilmu sejarah. Hal ini didasarkan pada temuan penelitian sebagai berikut: 1) Pembelajaran dengan aneka sumber dapat memperbaiki perencanaan pembelajaran ilmu sejarah, dari rencana yang belum terarah menjadi rencana yang telah didesain sesuai dengan skenario pembelajaran, 2) Pembelajaran dengan aneka sumber dapat meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran ilmu sejarah, dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, siswa aktif dalam proses pembelajaran, 3) Pembelajaran dengan aneka sumber dapat meningkatkan evaluasi pembelajaran ilmu sejarah, yaitu dari evaluasi yang sederhana atau belum dianalisis menjadi evaluasi yang telah dianalisis.

2. Zurnaini, (2006: i) berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan adanya hubungan yang positif, erat dan signifikan antara: 1) penggunaan aneka sumber belajar dengan prestasi belajar PKn dengan koefisien korelasi sebesar 0,586. Berdasarkan hasil penelitian di atas, perlu dilakukan upaya – upaya dalam belajar untuk meningkatkan prestasi siswa dengan cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menggunakan berbagai sumber untuk belajar.
3. <http://id.scribd.com/doc/48876644/006-Hal-79-92-Pengembangan-Sumber-Belajar>. Sitepu (2010), UNJ. Mengemukakan belajar berbasis aneka sumber diyakini dapat mengatasi tidak hanya berbagai kesulitan dalam proses belajar dan membelajarkan, akan tetapi juga dapat mendidik siswa cara belajar yang tepat sehingga dapat belajar secara mandiri

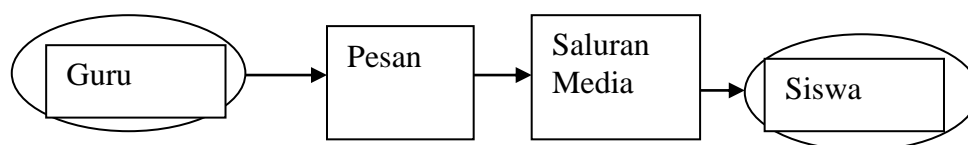
sepanjang hayat. Untuk itu, belajar berbasis aneka sumber perlu dilakukan seawall mungkin dalam proses pembelajaran.

4. Jurnal teknodik ISSN: 0854-915 X, No 13/VII/Teknodik/Desember/2003 oleh Mohammad Tahmid dengan judul Belajar Berbasis Aneka Sumber Belajar, Sebuah Pemikiran Tentang Peluang dan Tantangan diperoleh kesimpulan aneka sumber belajar membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien dimana ketergantungan terhadap guru semakin kecil, pembelajaran bersifat *student centered*, pembelajaran lebih banyak dikendalikan oleh siswa

2.4 Kerangka Pikir

Dengan tersedianya fasilitas yang berbeda dan semakin meningkat secara visual dan audio maka siswa akan bertambah motivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik dan akan bertambah kemampuannya untuk merespon pembelajaran yang diberikan.

Berikut ini adalah gambar yang menunjukkan posisi dari media dalam suatu proses dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat tingkatan proses aktivitas yang melibatkan keberadaan media pembelajaran, yaitu.



Gambar. 2.1 Peran Media dalam Pembelajaran
(Sumber : Surya Darma, 2008:6)

Terjadinya pengalaman belajar yang bermakna tidak terlepas dari peran media terutama dari kedudukan dan fungsinya. Secara umum media mempunyai kegunaan : 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, 3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, 4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. 5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Peranan media dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran dan alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih mudah.

Pemberian sumber belajar secara bertahap dengan cara siklus dimana siklus pertama diberikan sumber belajar pesan (*messages*) dan orang (*peoples*); siklus kedua diberikan sumber belajar pesan (*messages*) dan orang (*peoples*) dan diberikan tambahan sumber belajar bahan (*materials*) dan alat (*devices*); sedangkan siklus ketiga semua sumber digunakan meliputi pesan (*messages*) orang (*peoples*); bahan (*materials*), alat (*devices*); teknik (*techniques*) dan lingkungan (*setting*).