II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Konsep Belajar

Jika ditelaah dari berbagai sumber, ada beberapa pengertian tentang belajar. Pengertian belajar secara psikologis yaitu bahawa belajar merupakan suatu sikap perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Sedangkan mendefinisikan belajar sebagai suatu aktifitas psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap. (Winkel,1989: 36)

Berikut ini beberapa konsep belajar menurut para ahli dinyatakan sebagai berikut:

- Menurut Skinner, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dapat diukur (Mudjiono, 2006:9)
- Menurut Gagne, belajar merupakan mekanisme dimana seseorang menjadi anggota masyarakat yang berfungsi secara kompleks. Kopetensi itu meliputi skill, pengetahuan, prilaku dan niali-nilai yang diperlukan oleh manusiasehingga belajar merupakan hasil dari berbagai tingkah laku. (Mudjiono, 2006:10)

- Menurut Rogers, belajar bukan menitik beratkan kepada siswa yang belajar namun menitik beratkan kepada pembelajaran itu sendiri. (Mudjiono, 2006:13)
- Menurut Piaget, belajar dibentuk oleh individu sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan dan lingkungan tersebut mengalami perubahan sehingga dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelektual semakin berkembang. (Mudjiono, 2006:13)

Jadi berdasarkan berbagai pengertian diatas, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Konsep Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari bahasa inggris *"motive"* dari kata *"motion"* yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Motivasi ialah pengerak tingkah laku ke arah tujuan dengan didasari adanya suatu kebutuhan. (A. Tabrani Rusyan, 1989 ; 98)

Motivasi memiliki makna yaitu menentukan tingkat keberhasilan seseorang dan kegagalan peserta didik sebab belajar tanpa motivasi akan sulit untuk berhasil. Sebagai seorang peserta didik, guru harus menyampaikan materi yang bermotivasi sebab faktor keberhasilan siswa muncul dari dalam diri siswa itu sendiri dan dari lingkungan.

Ada beberapa pendapat para ahli yang dapat menjadi rujukan mengenai hakikat motivasi yaitu :

b. Hakikat motivasi menurut Abraham Maslow

Maslow mengungkapkan bahwa ketidak puasan individu adalah sumber motivasi utama. Ia mengungkapkan bahwa pada hakikatnya manusia memiliki lima kebutuhan yang paling mendasar sebagai kekuatan motivasi :

(1) Kebutuhan Fisiologi; yaitu antara lain kebutuhan makan, minum dan seksual
(2) Kebutuhan Keamanan ; yaitu kebutuhan rasa aman, kebutuhan perlindungan, kebutuhan ketertiban
(3) Kebutuhan Berkerabat ; yaitu berupa kebutuhan kasih sayang, mencintai dan dicintai dan persahabatan
(4) Kebutuhan Penghargaan ; antara lain kebutuhan akan harga diri, kebutuhan ingin dihargai dan di hormati
(5) Kebutuhan Berusaha ; yaitu kebutuhan pengembangan diri, kebutuhan menggunakan kemampuan, kebutuhan mengemukakan ide-ide dan pendapat (Abraham Maslow dalam Singgih Gunarsa, 1987;30)

b. Hakikat motivasi menurut Herzberg

Herzberg mengungkapkan suatu teori, teori ini merupakan suatu peninjauan dari segi industri namun dapat diaplikasikan ke dalam dunia pendidikan karna relevan dengan pekerjaan guru-pemimpin yang dapat meningkatkan motivasi siswanya. Herzberg mengungkapkan bahwa ada dua perangkat kebutuhan dalam teori motivasi :

(1) Motivator ; motivator dapat meningkatkan atau membangkitkan rasa puas dan membangkitkan prestasi.
(2) Faktor Kesehatan (faktor lingkungan) ; yaitu sebuah kondisi umum terdiri dari kebijaksanaan perusahan, pengawasan, kondisi kerja, hubungan pribadi, uang, status dan keamanan. Kalau kebutuhan yang menyangkut tersebut tidak terpenuhi, seseorang akan merasa situasi tempat bekerja tidak menyenangkan. (Herzberg dalam Slameto, 1995;27)

Jika pendapat Herzberg diaplikasikan ke dalam dunia pendidikan maka dapat dinyatakan bahwa seorang guru adalah motivator bagi siswa, sehingga guru

sebagai motivator diwajibkan berlaku kreatif membuat model, disegn, metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Sementara lingkungan adalah tempat dimana siswa belajar dapat mendukung terlaksananya proses belajar dan pembelajaran dengan baik.

Sumber motivasi siswa berbeda-beda. Ada dua macam model motivasi yaitu:

Motivasi Intrinsik yaitu siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas karena dorongan dari dalam dirinya sendiri, memberikan kepuasan tersendiri dalam proses pembelajaran atau memberikan kesan tertentu saat menyelesaikan tugas.

Motivasi ekstrinsik yaitu siswa yang terpacu karena berharap ada imbalan atau untuk menghindari hukuman, misalkan untuk mendapatkan nilai, hadiah stiker atau untuk menghindari hukuman fisik. Alasan yang manjadikan siswa termotivasi bisa berbeda-berbeda.

Motivasi belajar memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Perannya yang khas adalah menumbuhkan gairah, senang dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar. Seorang yang belajar dengan motivasi yang kuat akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh dan semangat. Sebaliknya jika seseorang belajar dengan motivasi yang lemah, maka seseorang tersebut akan malas bahkan tidak mau berhubungan dengan pelajaran tersebut.

Untuk mengetahui apakah seorang siswa mempunyai motivasi dalam belajar maka perlu di ungkapkan ciri-ciri motivasi.

Brown mengungkapkan cici-ciri motivasi sebagai berikut:

a. Tertarik kepada guru, tidak bersikap acuh tak acuh
b. Tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan

c. Mempunyai antusias yang tinggi serta mengendalikan perhatiannya terutama kepada guru
d. Ingin selalu bergabung dengan kelompok kelas
e. Ingin identitas dirinya diaakui oleh orang lain
f. Tindakan, kebiasaan dan moralnya selalu dalam kontrol diri
g. Selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali
h. Selalu terkontrol oleh lingkungan. (Brown dalam Singgih Gunarsa, 1987;16)

Menurut Sudirman A.M bahwa motivasi memiliki ciri sebagai berikut :

a. tekun menghadapi tugas
b. ulet menghadapi kesulitan
c. menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah
d. lebih senang bekerja mandiri
e. tidak suka terhadap tugas-tugas yang kurang meningkatkan kreativitas
f. dapat mempertahankan pendapatnya
g. tidak mudah melepas hal yang diyakini. (Sudirman A.M dalam Singgih Gunarsa, 1987: 21)

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri motivasi di atas artinya bahwa seseorang tersebut memiliki motivasi yang cukup kuat. Siswa yang termotivasi memiliki ketekunan dan ulet dalam belajar dan memecahkan masalah, siswa lebih peka dan responsif terhadap masalah.

Sedangkan pengertian belajar adalah prosees perubahan perilaku yang dapat dinyatakan dalam bentuk penguasaan, penggunaan dan penilaiaan tentang pengetahuan sikap, nilai dan keterampilan (Prof. Dr. H. Engkoswara, M.Pd, 1987:16).

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah yaitu suatu usaha yang dilakukan oleh seorang untuk merubah pola tingkah laku dan bersemangat dalam belajar sehingga menghasilkan suatu tujuan yang hendak dicapai.

3. Konsep Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan studi keilmuan tentang segala sesuatu yang telah dialami manusia di waktu lampau dan yang telah meninggalkan jejak-jejaknya di waktu sekarang. (I Gede Widja, 1989: 91). Penekanan perhatian diletakkan pada aspek peristiwanya sendiri, dalam hal ini terutama yang bersifat khusus dari segi-segi urutan perkembangannya yang kemudian disusun dalam suatu cerita sejarah.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembagan serta peranan masyarakat dimasa lampau berdasarkan metode dan metodologi tertentu (Sapriya, 2009:208-209).

Sedangkan menurut isjoni sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesa dan dunia pada masa lampau hingga kini (Isjoni, 2007:71). Orientasi pembelajaran sejarah di tingkat SMA bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman ilmu dan memupuk pemikiran historis dan pemahaman sejarah. Pemahaman ilmu membawa pemerolehan fakta dan penguasaan ide-ide dan kaedah sejarah (Isjoni, 2007:71).

Pembelajaran merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan seseorang atau pendidik untuk menciptakan suasana belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk berfikir historis, kronologis dan memahami isi dari suatu peristiwa.

Sasaran umum pembelajaran sejarah menurut S.K. Kochhar adalah :

> (1) Mengembangkan tentang diri sendiri. (2) Memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat. (3) Membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya. (4) Mengajarkan toleransi. (5) Menanamkan sikap intelektual. (6) Memperluas cakrawala intelektualitas. (7) Mengajarkan prinsip-prinsip intelektualitas. (8) Mengajarkan prinsip-prinsip moral. (9) Menanamkan orientasi kemasa depan. (10)Memberikan pelatihan mental. (11)Melatih siswa menangani isu-isu kontroversial. (12 Membantu mencarikan jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perorangan. (12) Memperkokoh rasa nasionalisme. (14) Mengembangkan pemahaman internasioanal. (15) Mengembangkan keterempilan-keterampilan yang berguna. (Kochhar:2008:27-37)

Sasaran Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas fokus utama mata pelajaran sejarah ditingkat ini adalah tahap-tahap kelahiran peradaban manusia, evolusi sistem sosial, dan perkembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan (Kochhar, 2008:50).

Lebih lanjut Kochhar menjelaskan sasaran utama pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah :

a. Meningkatkan pemahaman terhadap proses perubahan dan perkembangan yang dilalui umat manusia hingga mampu mencapai tahap perkembangan yang sekarang ini. Peradaban modern yang dicapai saat ini memrupakan hasil proses perkembangan yang panjang. Sejarah merupakan satu-satunya mata pelajaran yang mampu menguraikan proses tersebut.

b. Meningkatkan pemahaman terhadap akar peradaban manusia dan penghargaan terhadap kesatuan dasar manusia. Semua peradaban besar dunia memiliki akar yang sama ; dsamping berbagai karakteristik lokal, kebanyakan adalah unsur-unsur yang menunjukkan kesatuan dasar manusia. Salah satu sasaran utama sejarah pada sisi ini adalah menekankan dasar tersebut.

c. Menghargai berbagai sumbangan yang diberikan oleh semua kebudayaan pada peradaban manusia secara keseluruhan. Kebudayaan setiap bangsa telah menyumbangkan denmgan berbagai cara terhadap peradaban secara keseluruhan. Mata pelajaran sejarah membawa pengetahuan ini kepada para siswa.

Memperkokoh pemahaman bahwa intereksi saling menguntungkan antar berbagai kebudayaan merupakan faktor yang penting dalam kemajuan kehidupan manusia. (Kochhar, 2008:26).

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 perkembanagan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jatidiri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Sebagai sarana pendidikan, pembelajaran sejarah termasuk pengajaran normatif, karena tujuan dan sasarannya lebih dutujukan pada segi-segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri (Alfian, 2007:1).

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 menghadapai masa yang akan datang (Isjoni, 2007:72).

Artinya bahwa 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 dunia.

Dengan demikian pembelajaran sejarah adalah pembelajaran tentang masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang dari lingkungan dan pengalaman ataupun yang diajarkan oleh seorang pendidik kepada siswanya.

4. Konsep Model Pembelajaran ADDIE

(1) Teori Model Pembelajaran

Sebelum masuk kedalam teori model pembelajaran terdapat beberapa istilah pembelajaran yang memiliki kemiripan makna, sehingga terkadang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah: (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran; (4) teknik pembelajaran; (5) taktik pembelajaran; dan (6) model pembelajaran. Berikut ini akan dipaparkan istilah-istilah tersebut, dengan harapan dapat memberikan kejelasaan tentang penggunaan istilah tersebut.

a. Pendekatan pembelajaran

Dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginsiprasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu: (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*) dan (2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

b. Strategi Pembelajaran

Sementara itu, Kemp dalam Wina Senjaya mengemukakan bahwa Strategi Pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. (Kemp dalam Wina Senjaya, 2008:102) Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran J. R David dalam Wina Senjaya menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan (J. R David dalam Wina Senjaya, 2008;106). Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan "a *plan of operation achieving something*" sedangkan metode adalah "*a way in achieving something*" (Wina Senjaya (2008).

c. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, simposium, dan sebagainya. Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran.

d. Teknik Pembelajaran

Dapat diatikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

e. Taktik Pembelajaran

Merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Misalkan, terdapat dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah, tetapi mungkin akan sangat berbeda dalam taktik yang digunakannya. Dalam penyajiannya, yang satu cenderung banyak diselingi dengan humor karena memang dia memiliki sense of humor yang tinggi, sementara yang satunya lagi kurang memiliki sense of humor, tetapi lebih banyak menggunakan alat bantu elektronik karena dia memang sangat menguasai bidang itu. Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan atau kekhasan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan. Dalam taktik ini, pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekalkigus juga seni (kiat)

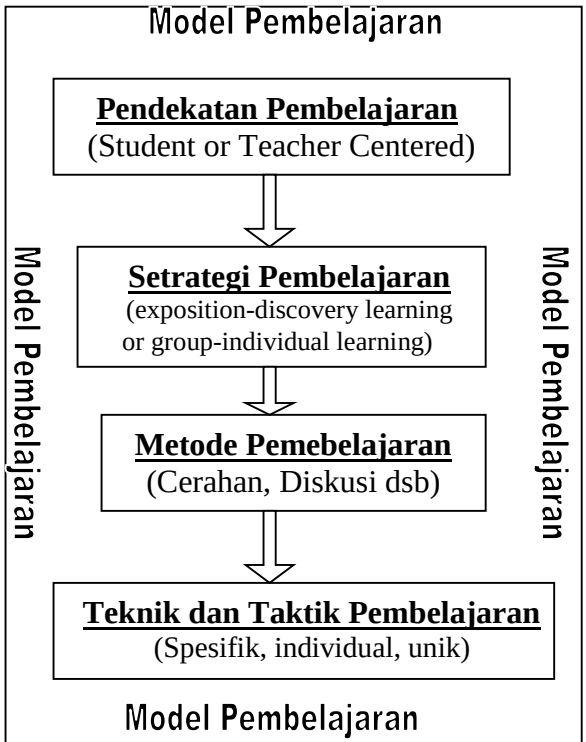
f. Model Pembelajaran

Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut dengan model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Berkenaan dengan model pembelajaran, Bruce Joyce dan Marsha Weil dalam Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega mengungkapkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu:

(1) model interaksi sosial;
(2) model pengolahan informasi;
(3) model personal-humanistik; dan
(4) model modifikasi tingkah laku.

Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran. (Bruce Joyce dan Marsha Weil dalam Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega, 1990;56)

Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing istilah tersebut, kiranya dapat divisualisasikan sebagai berikut:



g. Desain Pembelajaran

Di luar istilah-istilah tersebut, dalam proses pembelajaran dikenal juga istilah desain pembelajaran. Jika strategi pembelajaran lebih berkenaan dengan pola umum dan prosedur umum aktivitas pembelajaran, sedangkan desain pembelajaran lebih menunjuk kepada cara-cara merencanakan suatu sistem lingkungan belajar tertentu setelah ditetapkan strategi pembelajaran tertentu. Jika dianalogikan dengan pembuatan rumah, strategi membicarakan tentang berbagai kemungkinan tipe atau jenis rumah yang hendak dibangun (rumah joglo, rumah gadang, rumah modern, dan sebagainya), masing-masing akan menampilkan kesan dan pesan yang berbeda dan unik. Sedangkan desain adalah menetapkan cetak biru (blue print) rumah yang akan dibangun beserta bahan-bahan yang diperlukan dan urutan-urutan langkah konstruksinya, maupun kriteria penyelesaiannya, mulai dari tahap awal sampai dengan tahap akhir, setelah ditetapkan tipe rumah yang akan dibangun.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa untuk dapat melaksanakan tugasnya secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan, sebagaimana diisyaratkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

(2) Model Pembelajaran ADDIE

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga ahir materi yang disajikan secara khusus oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran adalah bungkus atau bingkai dari penetapan metode dan teknik pembelajaran.

Seiring perekembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka banyak terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai acuan pembelajaran. Dari beberapa model pembelajaran masing-masing hampir memiliki kesamaan namun apabila ditelaah lebih lanjut sesungguhnya terdapat karakteristik yang berbeda antara model yang satu dan lainnya.

Berikut ini adalah perbandingan model pembelajaran dilihat dari karakteristiknya :

a. Model Prosedural

   Model prosedural menyarankan agar penerapan perinsip disain pembelajran disesuaikan dengan langkah-langkah yang harus di tempuh secara berurutan. Model ini dapat membantu menata kerja seorang guru. Namun kelemahannya tidak semua prosedur pelaksanaan belajar dapat sepenuhnya terlaksana karna terlalu kaku setiap langkah ditentukan dengan langkah sebelumnya, contohnya yaitu model Dick, Carey & Carey

b. Model Melingkar

Model melingkar diasumsikan lebih dinamis, lebih simpel dan fleksibel contohnya yaitu model ADDIE

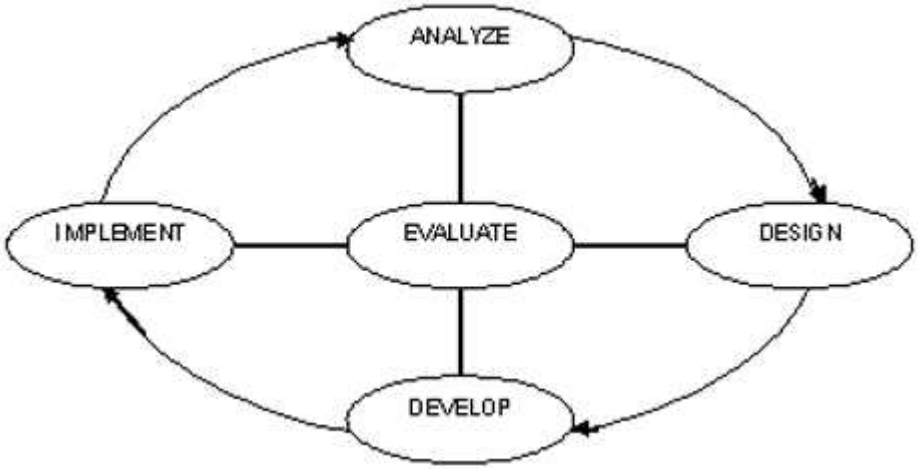
c. Model Berbasis sistem

Adalah karakteristik yang paling rumit karna biasanya langkah-langkah yang dilakukan dalam model pembelajran ini lebih dari 10 langkah, lebih mendetail dan lengkap namun terlalu rumit sehingga sangat sulit dilaksanakan oleh seorang pengajar dan harus menggunakan tim ahli untuk melaksanakan model berbasis sistem contohnya yaitu model Rothwell & Kazanas

Setelah penulis membandingkan ketiga karakteristik model pembelajaran, maka penulis memilih model pembelajaran ADDIE lebih yang tidak terlalu rumit dan mampu untuk dilakukan.

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda tahun 1990an memiliki lima elemen utama terdiri dari Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate yang kini telah banyak diaplikasikan dalam menata program pembelajaran. Model ADDIE memiliki karakteristik dominansi pada teori belajar dan pembelajaran yang behavioristik. Behavior adalah istilah yang berarti prilaku yang menunjukkan kemampuan/keahlian kopetensi tertentu yang dipelajari seseorang, tertuang dalam rumusan tujuan pembelajaran khusus

Hubungan dan prosedur kelima elemen dalam model ADDIE tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



a. Langkah 1: Analisis (analisa)

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

b. Langkah 2: Design (disain / perancangan)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (blue-print). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (blue-print) diatas kertas harus ada terlebih dahulu. Apa yang kita lakukan dalam tahap desain ini? Pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMAR (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes , dimana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yag telah dirumuskan tadi. Kemudian tentukanlah strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat kita pilih dan tentukan yang paling relevan. Disamping itu,

pertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam sautu dokumen bernama blue-print yang jelas dan rinci.

c. Langkah 3: Depelopment (pengembangan)

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

d. Langkah 4: Implementation (implementasi/eksekusi)

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

e. Langkah 5: Evaluation (evaluasi/ umpan balik)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

Kelebihan model pembelajaran ADDIE yaitu :

1. Lebih dinamis dan fleksibel sebab seorang guru dapat menyesuaikan metode pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang di ajarkan.
2. Lebih simple, menghemat waktu dan dan biaya namun tepat sasaran.
3. Dalam tahap analisis yaitu mengenalisis peserta didik untuk mempermudah menentukan metode pembelajaran dan terdapat beberapa fase (1) Siapa dan bagaimana kerakteristik siswanya?. (2) Bagaimana perilaku siswa?. (3) Jenis kendala belajar. (4) Pertimbangan strategi pembelajaran
4. Kelebihan lainya yaitu dalam model pembelajaran ADDIE setelah menganalisis siswa maka ditemukanlah gejala-gejala atau masalah-masalah dalam belajar, misalnya kurangnya motivasi siswa dalam belajar untuk itu dalam tahap selanjutnya seorang guru dapat lebih leluasa menuangkan ide-ide

kreatifnya dan pemikirannya dalam menentukan strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa.

Model pembelajaran ADDIE merupakan suatu proses pengembangan desaint instruksional yang memiliki lima fase yaitu analisis, desain, depelopment (pengembangan), implementasi dan evaluasi. Model ADDIE termasuk dalam ISD yaitu Desain Sistem Instraksional Model dan Model pembelajaran ADDIE adalah variasi dari ISD. Kelebihannya Model ADDIE adalah lebih simple dan cepat dalam mementukan tujuan istruksional.

Cara-cara penggunaan model pembelajaran ADDIE yaitu

Fase Analisi:

1. Mementukan siapa saja sasaran pembelajaran (siswa)
2. Bagaimanakah karakteristik siswa tersebut
3. Adakah prilaku yang baru atau perubahan prilaku dalam diri siswa
4. Menganalisis jenis dan kendala belajar yang dialami siswa
5. Pertimbangan seorang guru dalam menjalankan teori pembelajaran orang dewasa

Fase Desain:

1. Mencatat hasil dari fese pertama (hasil analisis siswa)
2. Menerapkan strategi pembelajaran sesuai dengan hasil prilaku siswa dalam fase analisis yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotor siswa
3. Menentukan metode pembelajaran

Fase Develpoment (pengembangan):

1. Membuat blue print dalam bentuk RPP dan silabus yang mengacu pada fase sebelumnya.
2. Merancang disaint grafis berupa program teknologi, misalnya penggunaan LCD, OHP, Vidio dan lain sebagainya dalam mengajar. Dengan adanya perancangan disaint grafis berupa program teknologi menciptakan proyek umpan balik antara guru dan siswa sehingga menciptakan motivasi belajar siswa.
3. Pengembangan bahan ajar dari berbagai sumber buku atau bahan ajar dari internet sehingga tidak hanya terfokus pada buku paket.

Fase Evaluasi:

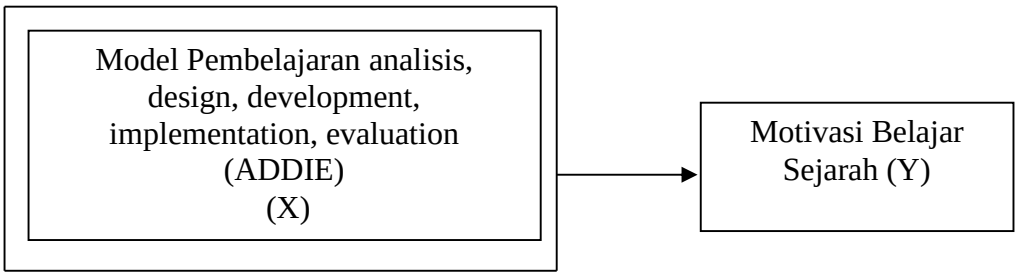
1. Evaluasi formatif yaitu guru memberikan pertanyaan secara langsung kepada siswa
2. Evaluasi Sumatif yaitu terdiri dari tes yang dirancang sedemikian rupa berupa tes tertulis untuk menguji hasil belajar siswa.

B. Kerangka Fikir

Model disain pembelajaran ADDIE merupakan model pembelajaran yang dinamis dan membutuhkan kreativitas menggunanya. model disain pembelajaran ADDIE terdiri dari 5 langkah yaitu Analyze (menganalisa kebutuhan peserta didik), Design (mendisain rumusan kopetensi dan setrategi pembelajaran), Development (melaksanakan tatap muka), Evaluate (menilai program pembelajaran).

Sesuai dengan langkah-langkah ketentuan model ADDIE yang telah di tetapkan dengan 5 langkah tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai suatu upaya guna melakukan perbaikan kelas. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maka peneliti melakukan langkah-langkah yaitu Siklus I, Siklus II dan Siklus III untuk mengetahui tingkat motivasi hasil belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 13 Bandar Lampung yang mana dalam setiap tahapannya dilakukan perbaikan hingga tercapailah motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 13 Bandar Lampung.

C. Paradigma



→ **= Garis Hasil**

C. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2002:64). Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. penggunaan model pembelajaran ADDIE memiliki peran yang terarah dan tersruktur untuk memotivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah siswa kelas X SMA Negeri 13 Bandar Lampung
2. Penggunaan model ADDIE dalam pengajaran sejarah yaitu berupa analisis kelas (menganalisis karakter siswa didalam kelas), menentukan sertategi pembelajaran, mengaplikasikan strategi pembelajaran dan di evalusi sangat afektif sebab hal tersebut dilakukan berdasarkan analisis dari konsep model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 13 Bandar Lampung.