

## **II. KAJIAN PUSTAKA**

### **2.1. Teori Belajar dan Pembelajaran**

Teori belajar yang mendasari penelitian ini adalah teori belajar dari Bruner dan teori belajar behavioristik, dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada proses dan hasil.

#### **2.1.1. Teori Belajar**

Teori belajar dari Bruner digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Bruner mengemukakan bahwa teori belajar adalah deskriptif karena tujuan utama teori ini menjelaskan proses belajar yang menaruh perhatian pada pola hubungan diantara variabel-variabel yang menentukan hasil, bagaimana seseorang belajar.

Teori dan prinsip pembelajaran ini menempatkan kondisi dan metode pembelajaran sebagai givens, dan hasil pembelajaran sebagai variabel yang diamati, dan dalam teori deskriptif adalah goal free (untuk memeriksa hasil) dalam pengembangan teori deskriptif variabel yang diamati adalah sebagai efek dari interaksi antara metode dan kondisi.

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Pribadi,2009: 13). Belajar

merupakan suatu proses aktif dan juga merupakan fungsi dari total situasi yang mengelilingi siswa. Individu yang melakukan proses belajar akan menempuh suatu pengalaman belajar dan berusaha untuk mencari makna dari pengalaman tersebut.

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu (Fathurrohman, 2007:6). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat (Sadiman, 2008:2). Belajar juga diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi melalui pengalaman (Sukmadinata, 2001:52). Belajar adalah suatu proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, merasa dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, teknologi atau apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju pengembangan diri individu agar kehidupannya bisa lebih baik dari sebelumnya. Belajar berarti adaptasi terhadap lingkungan dan interaksi seorang manusia dengan lingkungan tersebut. Sehubungan dengan proses pembelajaran maka akan terjadi proses belajar, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitar dan akan diaktualisasikan dengan perilaku sehari-hari.

Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berfikir, merasa dan melakukan. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan. Jadi belajar menghasilkan perubahan perilaku

dalam diri peserta didik. Perubahan tingkah laku inilah sebagai pencerminan dari hasil belajar. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajari maka belajar seperti ini disebut "*rote learning*". Kemudian jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan bahasa sendiri maka disebut "*over learning*". Meskipun terdapat perbedaan para ahli dalam mendefinisikan belajar namun pada akhirnya dapat disimpulkan mengenai makna dan hakekat belajar. Inti dari belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku secara sadar yang menyangkut aspek-aspek pengetahuan, pengertian, sikap, keterampilan, kebiasaan dan sebagainya yang dapat dilakukan dengan memberi stimulus-stimulus maupun pengalaman-pengalaman selama proses belajar berlangsung.

Belajar merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Belajar bukan sekedar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan yang disadari. Metode ekspositoris dilandasi pada teori pemrosesan informasi (*information processing*) oleh Robert M Gagne dalam Senge (2002 : 133). Proses belajar dianggap sejenis tranparansi input (stimulus) ke output (respon). Informasi dari lingkungan yang berupa bentuk-bentuk energi tertentu mempengaruhi organ-organ indera yaitu penerima (reseptor). Reseptor ini mengirim tanda-tanda dalam bentuk impuls elektrokimia ke register penginderaan yang terdapat dalam sistem saraf pusat, disimpan dalam memori jangka pendek.

Informasi yang disimpan dalam memori jangka pendek dapat dikodekan dan kemudian disimpan dalam memori jangka panjang.

Aliran informasi ini mempunyai tujuan dan diatur oleh harapan dan kontrol eksekutif, khususnya harapan tentang kegiatan mental yang mempengaruhi proses informasi. Gagne selanjutnya memberi definisi belajar sebagai suatu proses memperoleh motivasi belajar dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku yang diperoleh dari instruksi. Instruksi inilah yang selanjutnya menjadi dasar dalam penguasaan metode ekspositoris dimana sebagian materinya disampaikan dalam bentuk instruksi.

Teori belajar Gestalt termasuk pada kelompok aliran kognitif holistik. Menurut teori Gestalt, belajar adalah proses mengembangkan insight. Pembelajaran dalam teori ini belajar bukanlah berangkat dari fakta-fakta, akan tetapi berangkat dari suatu masalah. Insight adalah pemahaman terhadap hubungan antar bagian di dalam suatu situasi permasalahan. Dengan demikian, belajar akan terjadi manakala dihadapkan kepada suatu persoalan yang harus dipecahkan. Belajar bukanlah menghafal fakta, melalui persoalan yang dihadapi siswa akan mendapat insight yang berguna untuk menghadapi setiap masalah.

Sagala (2007: 11) menyatakan " belajar merupakan komponen Ilmu Pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bacaan acuan interaktif, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Teori - teori yang dikembangkan dalam

komponen ini meliputi antara lain teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul modul pengembangan kurikulum.”

Lebih lanjut Sagala (2007: 12) ”belajar dapat dipahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapatkan kepandaian. Dalam implementasinya belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, prilaku dan ketrampilan dengan cara mengolah bahan belajar”. Belajar dalam arti luas adalah kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Sedangkan belajar dalam arti sempit adalah penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan bagian menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.

Menurut teori behaviorisme, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi karena adanya stimulasi dan respon yang dapat diamati (Warsita, 2008:66). Hal ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran harus terjadi interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus bisa berupa apa saja yang diberikan guru kepada siswa misalnya Lembar Kegiatan Siswa, alat peraga, pertanyaan-pertanyaan yang membantu memfokuskan siswa dalam belajar, maupun berupa bimbingan guru kepada siswa ketika melakukan pengamatan atau percobaan. Adapun respon merupakan reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.

Factor lain yang dianggap penting dalam teori belajar behavioristik adalah penguatan (*reinforcement*). Penguatan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat memperkuat timbulnya respon siswa. Jika penguatan ditambahkan (*positive*

*reinforcement*) maka respon akan tetap kuat. Begitu juga jika penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) maka respon akan tetap kuat. Dalam hal ini tampak bahwa penguatan merupakan wujud stimulus yang perlu ditambahkan atau dikurangi untuk memungkinkan siswa semakin giat dalam belajarnya.

Teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajarnya. Dalam teori belajar kognitif tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Belajar merupakan proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Dengan kata lain belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Proses belajar mencakup pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikan struktur kognitif yang dimiliki dan terbentuk di dalam pemikiran siswa berdasarkan pemahaman sebelumnya (Budiningsih, 2005:34). Sedangkan menurut teori humanisme, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia, yaitu mencapai aktualisasi diri, dan realisasi diri peserta didik yang belajar secara optimal (Warsita, 2008:75).

Proses belajar adalah suatu hal yang kompleks, tetapi dapat juga dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip-prinsip atau asas-asas belajar (Aqib 2008: 44-45). Hal ini perlu kita ketahui agar kita memiliki pedoman dan tehnik belajar yang baik. Prinsip-prinsip itu adalah :

- a. Belajar harus bertujuan dan terarah. Tujuan akan menuntutnya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapan.

- b. Belajar memerlukan bimbingan, baik dari bimbingan guru maupun buku pelajaran itu sendiri.
- c. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga diperoleh pengertian-pengertian.
- d. Belajar memerlukan latihan dan ulangan agar apa-apa yang telah dipelajari dapat dikuasainya.
- e. Belajar adalah suatu proses aktif dimana terjadi saling pengaruh secara dinamis antara murid dengan lingkungannya.
- f. Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan.
- g. Belajar dikatakan berhasil apabila telah sanggup menerapkan kedalam bidang praktek sehari-hari.

Di dalam belajar diperlukan aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat (*learning by doing*), berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, oleh karena itu, aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi pembelajaran. Aktivitas belajar memiliki beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yakni menurut pandangan ilmu jiwa lama dan pandangan ilmu jiwa modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama aktivitas didominasi oleh guru, sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern aktivitas didominasi oleh siswa. Pada pandangan ilmu jiwa modern menerjemahkan jiwa manusia itu sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi, dan energi sendiri. Oleh karena itu dalam belajar siswa harus aktif agar potensinya berkembang. Hal ini seperti

yang dikemukakan oleh Sardiman (2003: 99)“. Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif.” Dalam kegiatan belajar terdapat dua aktivitas yaitu aktivitas fisik dan aktivitas mental. Kedua aktivitas ini harus selalu berkait, artinya harus terjadi keserasian antara kedua aktivitas tersebut agar hasil belajar yang dihasilkan optimal. Hal ini seperti yang dikemukakan Sardiman (2003:100).

Tujuan belajar yang dikemukakan oleh Bloom (2002 : 23) dirangkum ke dalam tiga-ranah beserta tingkatannya, yang disebut dengan Taksonomi Bloom. Ketiga ranah tersebut adalah kognitif (pengetahuan), psikomotor(keterampilan) dan afektif (sikap). Keterpaduan yang seimbang dari ketiga ranah inilah yang diharapkan dapat membentuk kompetensi seseorang. Kompetensi adalah spesifikasi dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dimiliki seseorang serta penerapannya di dalam pekerjaan sesuai dengan tuntutan standar yang berlaku. Bloom (2002 : 24) berpendapat bahwa ranah kognitif mempunyai enam tingkatan: pengetahuan (mengingat,menghafal), pemahaman (menafsirkan), aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan masalah), analisis (menjabarkan suatu konsep), sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh), evaluasi (membandingkan nilai-nilai, ide, metode, dan sebagainya).

Sedangkan ranah psikomotor, terdiri atas lima tingkatan : peniruan (menirukan gerak), penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak), ketepatan (melakukan gerak dengan benar), perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar), naturalisasi (melakukan gerak secara wajar). Sementara



ranah sikap (afektif) terdiri atas lima tingkatan, yaitu: pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu), merespon (aktif berpartisipasi), penghargaan (menerima nilai-nilai, setia kepada nilai-nilai tertentu), pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercayainya), pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidupnya) (Antonius, 2009 : 1).

### **2.1.2 Teori Pembelajaran**

Pembelajaran tidak dapat didefinisikan terpisah dari belajar. Pelaksanaan pembelajaran diartikan sebagai interaksi antara sumber belajar dengan siswa (Dimiyati, 2009:225). Sedangkan proses belajar mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang disepakati dan dilakukan guru-murid untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal (Fathurrohman, 2007:10).

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal yang sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu (Pribadi, 2009: 17). Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran juga

dapat diartikan sebagai kegiatan dimana guru dan murid berinteraksi, membicarakan suatu bahan atau melakukan sesuatu aktivitas, guna mencapai tujuan yang dikehendaki. Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Juga dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.

Sagala (2007 : 61) menyatakan "Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid". Selanjutnya dikemukakan Corey dalam Saiful Sagala (2007 : 61) menyebutkan bahwa "pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi - kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan".

Sedangkan menurut UUSPN Nomor 20 tahun 2003: Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator

suksesnya pelaksanaan pembelajaran. Dalam pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pembelajaran yang diajarkannya sebagai suatu pekerjaan yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Sagala, (2007: 63) berpendapat bahwa : pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu *Pertama* dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. *Kedua* dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Peranan alat bantu visual dalam pembelajaran merupakan hal esensi dalam meningkatkan hasil belajar anak. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang bermuara pada peningkatan prestasi belajar, tidak saja bergantung pada peranan guru semata, namun yang menentukan adalah adanya motivasi yang tinggi dalam diri siswa serta kreativitas belajar yang tinggi pula

### 2.1.3 Karakteristik Sejarah

Pembelajaran IPS sebagai kajian akademik yang merupakan perkembangan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan praktik pembelajaran. IPS merupakan sintesa kajian pendidikan dan kajian sosial serta humaniora untuk program pendidikan tingkat sekolah. Hingga saat ini Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanyalah sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial maupun ilmu pendidikan. *Social Science Education Council* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS) menyebut IPS sebagai "*Social Science Education*" dan "*Social Studies*".

Pada tahun 1992, NCSS telah mendefinisikan IPS sebagai: *Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.*

Pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, pembelajaran IPS di implementasikan sebagai *social sciences*. *Social sciences* dalam bahasa

indonesianya adalah ilmu-ilmu sosial, karena pada dasarnya ilmu sosial tidak tunggal, tetapi terdiri dari beberapa cabang atau jenis seperti sosiologi, antropologi, geografi, psikologi, ilmu ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, ilmu sejarah dan sebagainya (Pargito, 2010:36). Sedangkan menurut Depdikbud (1994), IPS yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar mencakup bahan kajian lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi, dan pemerintahan, serta bahan kajian sejarah. Sedangkan untuk jenjang pendidikan menengah didasarkan pada bahan kajian pokok geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, tata Negara, dan sejarah.

Ilmu Sejarah merupakan rekonstruksi peristiwa masa lalu yang benar-benar terjadi dan terjadinya hanya satu kali. Pelajaran Sejarah di SMA adalah mata pelajaran yang mengkaji permasalahan dan perkembangan masyarakat dari masa lampau sampai masa kini, baik di Indonesia maupun di luar Indonesia (Sucipto, 2007: 5). Pelajaran sejarah di sekolah paling tidak mengandung dua misi yaitu untuk pendidikan intelektual dan pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jatidiri, nasionalisme dan identitas bangsa. Ilmu sejarah tidak lain merupakan serangkaian upaya untuk menafsirkan, memahami dan mengerti (*hermeneutics dan verstehen*), dan karenanya ilmu sejarah merupakan ilmu yang mandiri, dalam arti memiliki filsafat ilmu sendiri, persoalan sendiri, serta penjelasan sendiri. Penjelasan sejarah diperlukan agar unit-unit sejarah menjadi dapat dimengerti secara cerdas (*intelligibility*).

Sumaatmadja (2000 : 54) mengatakan bahwa sejarah adalah setiap peristiwa (kejadian). Sejarah adalah catatan peristiwa masa lampau, studi tentang sebab dan

akibat. Sejarah kita adalah cerita hidup kita. Sejarah sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa karena:

- a. Sejarah merupakan gambaran kehidupan masyarakat di masa lampau
- b. Dengan sejarah kita dapat lebih mengetahui peristiwa/kejadian yang terjadi di masa lampau
- c. Peristiwa yang terjadi di masa lampau tersebut dapat dijadikan pedoman dan acuan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di masa kini dan yang akan datang
- d. Dengan sejarah kita tidak sekedar mengingat data-data dan fakta-fakta yang ada tetapi lebih memaknainya dengan mengetahui mengapa peristiwa tersebut terjadi

Jadi pengertian sejarah adalah *suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan umat manusia.*

Sumaatmadja (2000 : 56) mengatakan sejarah mempunyai sifat yang khas dibanding ilmu yang lain,yaitu:

- 1) Adanya masa lalu yang berdasarkan urutan waktu atau kronologis.
- 2) Peristiwa sejarah menyangkut tiga dimensi waktu yaitu masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang
- 3) Ada hubungan sebab akibat atau kausalitas dari peristiwa tersebut
- 4) Kebenaran dari peristiwa sejarah bersifat sementara (merupakan hipotesis) yang akan gugur apabila ditemukan data pembuktian yang baru.

Sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau. Sejarah selalu berhubungan dengan masa lalu / lampau. Masa lampau itu sendiri merupakan sebuah masa yang sudah terlewati. Tetapi, masa lampau bukan merupakan suatu masa yang final, terhenti, dan tertutup. Masa lampau itu bersifat terbuka dan berkesinambungan. Sehingga, dalam sejarah, masa lampau manusia bukan demi masa lampau itu sendiri dan dilupakan begitu saja sebab sejarah itu berkesinambungan apa yang terjadi dimasa lampau dapat dijadikan gambaran bagi kita untuk bertindak dimasa sekarang dan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di masa mendatang. Sehingga, sejarah dapat digunakan sebagai modal bertindak di masa kini dan menjadi acuan untuk perencanaan masa yang akan datang.

Masa Lampau merupakan masa yang telah dilewati oleh masyarakat suatu bangsa dan masa lampau itu selalu terkait dengan konsep-konsep dasar berupa waktu, ruang, manusia, perubahan, dan kesinambungan atau *when, where, who, what, why, dan How*.

Kejadian yang menyangkut kehidupan manusia merupakan unsur penting dalam sejarah yang menempati rentang waktu. Waktu akan memberikan makna dalam kehidupan dunia yang sedang dijalani sehingga selama hidup manusia tidak dapat lepas dari waktu karena perjalanan hidup manusia sama dengan perjalanan waktu

itu sendiri. Perkembangan sejarah manusia akan mempengaruhi perkembangan masyarakat masa kini dan masa yang akan datang.

Pembelajaran sejarah bertumpu kepada makna watak tridimensi waktu, yakni masa lalu, masa kini, dan masa mendatang. Memperhatikan ketiga kata tersebut, berarti sejarah (cenderung) praxis, artinya nilai guna sejarah menjadi hal yang utama. Nilai guna paling utama pada bagian ini adalah: bagaimana belajar dari sejarah, sehingga siswa dapat tanggap (responsif) terhadap hari ini, dan mendatang. Dalam proses pembelajarannya, kompetensi akademis guru, minat dan bakatnya, sangat menentukan apakah pelajaran sejarah dapat berlangsung ceria ataupun datar. Selain itu, metode pembelajaran janganlah berkisar kepada hafalan belaka, namun *inquiry* atau *problem solving* dengan suasana dialogis demokratis yang diawali oleh guru, untuk diterapkan bersama siswa. Daya tarik terhadap mata pelajaran sejarah, akan muncul dengan sendirinya oleh karena mereka aktif dalam memaknai sejarah. Kompetensi membawakan materi sejarah didalam kelas, bukan hanya harus menarik, tetapi juga harus berani ungkapkan kelemahan-kelemahan fakta yang ada. Dengan kata lain, pembelajaran sejarah seperti memasak menu makanan “setengah matang”, banyak *low fact* yang terpaksa diungkapkan karena tuntutan kurikulum. Rumitnya masa lalu karena banyak aspek yang melingkupinya, seperti halnya hari ini, mengharuskan sebuah pembelajaran sejarah menggunakan pola kajian multidimensi. Pendekatan yang dirintis oleh Sartono Kartodirjo untuk menulis sejarah, dapat dijadikan acuan. Artinya, guru dituntut agar mumpuni dalam ilmu bantu sejarah, semisal sosiologi, antropologi, psikologi, politik, ekonomi, pendidikan, dan agama. Sehingga, dapat



diharapkan memiliki kemampuan berpikir historis—sebuah cara untuk mengasah intelektual individu, dan memutuskan pilihan dalam bertindak. Berpikir historis lebih luas dari metodologi yang berlaku hanya dalam konteks penelitian tertentu. Ia menawarkan sebuah usaha memahami masa lalu yang kompleks, seperti kehidupan sosial sekarang ini. Sehubungan dengan kompleksitas, penggunaan pendekatan multidimensi tersebut, merupakan pendekatan yang relevan terhadap kenyataan kehidupan manusia masa lalu, maupun masa sekarang.

Dasar inilah, yang akan kekal dipakai, selama kehidupan manusia dalam masyarakat dan perjalanan waktu, tetap kompleks juga. Kesulitan, atau keragaman kehidupan (kompleksitas), mengajak untuk berpikir lebih teliti, menimbang, memilah, dan menilai, sekaligus menarik kesimpulan, begitupula tentang masa lalu. Berpikir sejarah menawarkan agar dapat, minimal menjadi orang yang teliti dan memiliki penilaian yang jitu. Masa kini dan masa lalu, pilihan dan kontradiksi, menjadi hal-hal yang senantiasa dianalisis. Berpikir sejarah, disatu sisi mampu menyelami masa lalu, mencoba memahami konteks jamannya (*historical minded*), dan pada bagian lainnya, memanfaatkan pemahaman tersebut menjadi proses “memanusiakan” manusia, sehingga dapat bertindak lebih paham, humanioris, berperasaan, arif, bijak, dan tentu menjadi penilaian serta pemikiran yang lebih jeli, teliti sekaligus kritis. Dengan kata lain, masa kini dan masa lalu dikontradiksikan menjadi awal sebuah perbandingan, dan sebuah sinkronisasi, agar dapat diperoleh pemahaman yang serupa, sama, tanpa mereduksi (mengurangi) makna masa lalu, dan menerapkan untuk kepentingan masa kini agar lebih manusiawi.

Cara mengajar guru sejarah, dapat memberi efek yang besar sekali dalam menyebabkan ataupun mengatasi kurangmenarik dalam proses pembelajaran sejarah. Harus dipahami bahwa tidak satupun metode pengajaran yang dapat dianggap terbaik, yang penting menerapkan suatu metode tidak secara monoton. Atau dengan kata lain, metode pembelajaran tidak lagi semata-mata ceramah atau diskusi. Pembelajaran sejarah menuntut penggunaan multimode dan multimedia. Metode pembelajaran sejarah tidak bisa tunggal, tetapi metode penyajiannya harus jamak. Ini sesuai dengan materi yang disajikan dan keadaan para subyek didik serta cara mereka belajar dalam mengikuti mata pelajaran sejarah. Selanjutnya, apabila sejarah tetap hendak berfungsi dalam pendidikan, maka harus dapat menyesuaikan diri terhadap situasi sosial dewasa ini. Jadi, jika studi sejarah terbatas pada pengetahuan fakta-fakta akan menjadi steril dan mematikan segala minat terhadap sejarah. Dalam perspektif baru, pembelajaran sejarah harus progresif dan berwawasan tegas ke masa depan. Disini disamping unsur kesadaran identitas diri yang menjadi tujuan, pembelajaran sejarah progresif juga mengacu pada pengembangan segala potensi manusia yang salah satu kemampuan utamanya, adalah kemampuan nalar. Kemampuan nalar adalah unsur kunci bagi proses pendidikan yang antisipatif terhadap tantangan masa depan. Artinya, pembelajaran sejarah tidak akan mampu menjadikan peserta didik peka terhadap masa kini, dan terutama masa depan. Perspektif baru lainnya adalah pendekatan kreatif dalam pembelajaran sejarah. Pendekatan kreatif diarahkan sebagai pendekatan yang akan mampu mengembangkan kreativitas, pemikiran kreatif, dan

pada akhirnya bermuara pada perilaku kreatif. Kreativitas perlu dikembangkan karena mencerminkan perwujudan diri, memupuk kemampuan berpikir divergen, memberi kepuasan dan dapat meningkatkan kualitas diri. Dengan kata lain, pembelajaran sejarah pada pendekatan ini, merupakan keterpaduan antara kemampuan kognitif dengan kemampuan afektif, dimana merupakan hal yang sangat fundamental, sebab kehilangan salahsatunya apalagi keduanya sulit menjadikan sejarah menjadi mata pelajaran menarik dan dibutuhkan.

Berdasarkan hal tersebut, jelas bila pembelajaran sejarah lebih menekankan pada analisis dibandingkan dengan fakta sejarah, maka akan membuat peserta didik memiliki pemikiran kreatif, divergen yang pada dasarnya dapat menumbuhkan kegembiraan dan kebahagiaan, sebab ia dapat melahirkan kombinasi-kombinasi baru sebagai ciri kreativitas. Pendekatan kreatif seperti dijelaskan sebelumnya, dapat membuat materi yang kadaluarsa dapat teratasi dengan baik, sebab guru sejarah dituntut untuk senantiasa mengikuti dan tanggap terhadap perkembangan terakhir. Pembelajaran sejarah yang tidak berinteraksi dengan situasi sosial saat diajarkan, tidak akan membawa manfaat yang besar.

#### **2.1.4 Pembelajaran Ekspositoris**

Banyak teori yang telah dikenal dan masing-masing dapat memberi sumbangan tertentu mengenai proses belajar. Namun belum ada metode / pendekatan suatu teori belajar yang dapat dijadikan pegangan untuk segala jenis pembelajaran. Diduga bawa ada berbagai jenis belajar menurut jenis tujuannya. Demikian juga

menggunakan suatu metode atau pendekatan untuk segala tujuan belajar tidak akan efektif.

Secara makro, Romiszowski (1981) dalam Miarso (2004:530) dibedakan menjadi dua model dasar pembelajaran, yaitu ekspositori (penjelasan) dan *discovery* (penemuan). Kedua strategi itu dipandang sebagai dua ujung yang berlawanan dalam suatu kontinum strategi, dimana antara kedua ujung itu terdapat sejumlah strategi lainnya. Pembelajaran langsung (*direct instruction*) adalah istilah yang sering digunakan untuk teknik pembelajaran ekspositori, atau teknik penyampaian semacam kuliah, sering juga digunakan istilah “chalk and talk” (Killen dalam Sanjaya, 2009: 106).

Menurut Sanjaya (2009:179) beberapa karakteristik strategi ekspositoris antara lain:

1. Strategi ekspositoris dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini, oleh karena itu sering diidentikkan dengan ceramah.
2. Biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihapal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang.
3. Tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya setelah proses pembelajaran berakhir, siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan materi yang telah diuraikan.

4. Strategi pembelajaran ekspositoris merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (*teacher centered approach*). Sebab dalam strategi ini guru harus menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai siswa dengan baik. Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik (*academic achievement*) siswa. Metode pembelajaran dengan kuliah merupakan bentuk strategi ekspositoris.

Berdasarkan penelitian Ross dan Kyle (1987) dalam Sanjaya (2009 : 203), strategi ini sangat efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan untuk anak-anak yang memiliki kemampuan kurang (*low achieving students*). Selain itu strategi pembelajaran ekspositoris akan efektif manakala:

1. Guru akan menyampaikan bahan-bahan baru serta kaitannya dengan yang akan dan harus dipelajari siswa (*overview*). Biasanya bahan atau materi baru itu diperlukan untuk kegiatan-kegiatan khusus, seperti kegiatan pemecahan masalah atau untuk melaksanakan proses tertentu. Oleh sebab itu materi yang disampaikan adalah materi-materi dasar seperti konsep-konsep tertentu, prosedur atau rangkaian aktivitas dan lain sebagainya
2. Apabila guru menginginkan agar siswa mempunyai gaya model intelektual tertentu, misalnya agar siswa bisa mengingat bahan pelajaran ia akan dapat mengingatkannya kembali manakala diperlukan.
3. Jika bahan pelajaran cocok untuk dipresentasikan, artinya dipandang dari sifat dan jenis materi pelajaran memang hanya mungkin dapat dipahami

oleh siswa manakala disampaikan oleh guru, misalnya materi pelajaran hasil penelitian berupa data-data khusus.

4. Jika ingin membangkitkan keingintahuan siswa tentang topic tertentu. Misalnya materi pelajaran yang bersifat pancingan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Guru menginginkan untuk mendemonstrasikan suatu teknik atau prosedur tertentu untuk kegiatan praktik. Prosedur tersebut biasanya merupakan langkah baku atau langkah standar yang harus ditaati dalam melakukan suatu proses tertentu. Jika langkah itu tidak ditaati, maka dapat menimbulkan pengaruh atau resiko tertentu.
6. Apabila seluruh siswa memiliki tingkat kesulitan yang sama sehingga guru perlu menjelaskan untuk seluruh siswa.
7. Apabila guru akan mengajar pada kelompok siswa yang rata-rata memiliki kemampuan rendah.
8. Jika lingkungan tidak mendukung untuk menggunakan strategi yang berpusat pada siswa, misalnya tidak adanya sarana dan prasarana yang dibutuhkan.
9. Jika guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang bepusat pada siswa.

Prinsip-prinsip pembelajaran ekspositoris:

Tidak ada satu strategi pembelajaran yang dianggap lebih baik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain. Baik tidaknya suatu strategi pembelajaran

bisa dilihat dari efektif tidaknya strategi tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan demikian, pertimbangan pertama penggunaan strategi pembelajaran adalah tujuan apa yang harus dicapai.

Dalam penggunaan strategi pembelajaran ekspositoris terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap guru. Menurut Sanjaya (2009: 181-183), prinsip-prinsip tersebut antara lain:

1. Berorientasi pada tujuan

Walaupun penyampaian materi pelajaran merupakan ciri utama dalam strategi pembelajaran ekspositoris melalui metode ceramah, namun tidak berarti proses penyampaian materi tanpa tujuan pembelajaran; justru tujuan itulah yang harus menjadi pertimbangan utama dalam penggunaan strategi ini. Karena itu sebelum strategi ini diterapkan, terlebih dahulu guru harus merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan terukur. Seperti kriteria pada umumnya, tujuan pembelajaran harus dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diukur atau berorientasi pada kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Hal ini sangat penting untuk dipahami, karena tujuan yang sangat spesifik memungkinkan kita mengontrol aktivitas penggunaan strategi pembelajaran.

Strategi pembelajaran ekspositoris tidak mungkin dapat mengejar tujuan kemampuan berpikir tinggi, misalnya kemampuan untuk menganalisis, mensintesis sesuatu, atau mengevaluasi sesuatu, namun tidak berarti tujuan kemampuan berpikir taraf rendah tidak perlu dirumuskan, justru tujuan itulah yang harus dijadikan ukuran dalam menggunakan strategi ekspositoris.

## 2. Prinsip komunikasi

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses komunikasi yang menunjuk pada proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan yang ingin disampaikan dalam hal ini adalah materi pelajaran yang terorganisir dan disusun sesuai dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam proses komunikasi, guru berfungsi sebagai sumber pesan dan siswa berfungsi sebagai penerima pesan.

Dalam proses komunikasi, bagaimanapun sederhananya, selalu terjadi urutan pemindahan pesan (informasi) dari sumber pesan ke penerima pesan. System komunikasi dikatakan efektif manakala pesan itu dapat mudah ditangkap oleh penerima pesan secara utuh, dan sebaliknya system komunikasi dikatakan tidak efektif, manakala penerima pesan tidak dapat menangkap setiap pesan yang disampaikan. Kesulitan menangkap pesan itu dapat terjadi oleh berbagai gangguan (*noise*) yang dapat menghambat kelancaran proses komunikasi.

Akibat gangguan tersebut memungkinkan penerima pesan (siswa) tidak memahami atau tidak dapat menerima sama sekali pesan yang ingin disampaikan. Sebagai suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian, maka prinsip komunikasi merupakan prinsip yang sangat penting untuk diperhatikan. Artinya, bagaimana upaya yang bisa dilakukan agar setiap guru dapat menghilangkan setiap gangguan (*noise*) yang bisa mengganggu proses komunikasi.



### 3. Prinsip kesiapan

Dalam teori koneksionisme, kesiapan merupakan salah satu hukum belajar. Inti dari hukum belajar adalah bahwa setiap individu akan merespon dengan cepat setiap stimulus manakala dalam dirinya sudah memiliki kesiapan, sebaliknya tidak mungkin setiap individu akan merespon setiap stimulus yang muncul manakala dalam dirinya belum memiliki kesiapan.

Hal yang dapat kita tarik dari hukum belajar ini adalah, agar siswa dapat menerima informasi sebagai stimulus yang kita berikan, terlebih dahulu kita harus memposisikan mereka dalam keadaan siap baik secara fisik maupun psikis untuk menerima pelajaran. Jangan mulai menyajikan materi pelajaran, saat siswa belum siap untuk menerimanya.

### 4. Prinsip berkelanjutan

Proses pembelajaran ekspositoris harus dapat mendorong siswa untuk mau mempelajari materi pelajaran lebih lanjut. Pembelajaran bukan hanya berlangsung pada saat itu, akan tetapi juga untuk waktu selanjutnya. Ekspositoris yang berhasil adalah jika melalui proses penyampaian dapat membawa siswa pada situasi ketidakseimbangan (*disequilibrium*), sehingga mendorong mereka melalui proses belajar mandiri.

### Prosedur Pembelajaran Ekspositoris

Menurut Sanjaya (2009: 183-184), beberapa prosedur yang dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran ekspositoris antara lain:

1. Rumuskan tujuan yang ingin dicapai

Merumuskan tujuan merupakan langkah pertama yang harus dipersiapkan guru. Tujuan yang ingin dicapai sebaiknya dirumuskan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang khusus berorientasi kepada hasil belajar. Tujuan yang spesifik dapat memperjelas ke arah yang ingin dicapai. Dengan demikian, melalui tujuan yang jelas, selain dapat membimbing siswa dalam menyimak materi pelajaran juga akan diketahui efektivitas dan efisiensi penggunaan strategi ini.

2. kuasai materi pelajaran dengan baik

Penguasaan materi pelajaran dengan baik merupakan syarat mutlak penggunaan strategi ekspositoris. Penguasaan materi yang sempurna, akan membuat kepercayaan diri guru meningkat, sehingga guru akan mudah mengelola kelas, akan bebas bergerak, berani menatap siswa, tidak takut dengan perilaku siswa yang dapat mengganggu jalannya proses pembelajaran dan lain – lain. Sebaliknya, jika guru kurang menguasai materi pelajaran, ia akan kurang percaya diri sehingga akan sulit bergerak, takut melakukan kontak mata dengan siswa, menjelaskan materi pelajaran serba tanggung dengan suara yang pelan dan miskin ilustrasi dan lain sebagainya.

Agar guru dapat menguasai materi pelajaran, ada beberapa hal yang dapat dilakukan antara lain: pertama, pelajari sumber-sumber belajar yang mutakhir. Kedua, persiapkan masalah-masalah yang mungkin muncul dengan cara

menganalisis materi pelajaran sampai detailnya. Ketiga, buatlah garis besar materi pelajaran yang akan disampaikan untuk memandu dalam penyajian agar tidak melebar.

3. Kenali medan dan berbagai hal yang dapat mempengaruhi proses penyampaian.

Mengenali lapangan atau medan merupakan hal penting dalam langkah persiapan. Pengenalan medan merupakan hal penting dalam langkah persiapan. Pengenalan medan yang baik memungkinkan guru dapat mengantisipasi berbagai kemungkinan yang dapat mengganggu proses penyajian materi pelajaran.

Beberapa hal yang berhubungan dengan medan yang harus dikenali, diantaranya: pertama, latar belakang audiens atau siswa yang akan menerima materi, misalnya kemampuan dasar atau pengalaman belajar siswa sesuai dengan materi yang akan disampaikan, minat dan gaya belajar siswa dan lain sebagainya. Kedua, kondisi ruangan, baik menyangkut luas dan besarnya ruangan, pencahayaan, posisi tempat duduk maupun kelengkapan ruangan itu sendiri. Pemahaman akan kondisi ruangan itu diperlukan untuk mengatur tempat duduk dan/atau untuk menempatkan media yang digunakan.

Keberhasilan pembelajaran ekspositoris sangat tergantung pada kemampuan guru untuk bertutur atau menyampaikan materi pelajaran. Ada beberapa langkah dalam penerapan strategi ekspositoris dalam Sanjaya (2009:185-189), antara lain:

1. Persiapan (*preparation*)

Tahap persiapan berkaitan dengan mempersiapkan siswa untuk menerima pelajaran. Dalam strategi ekspositoris, langkah persiapan merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi ekspositoris sangat tergantung pada langkah kesiapan, yang bertujuan:

- a. Mengajak siswa keluar dari kondisi mental yang pasif
- b. Membangkitkan motivasi dan minat siswa untuk belajar
- c. Merangsang dan menggugah rasa ingin tahu siswa.
- d. Menciptakan suasana dan iklim pembelajaran yang terbuka.

Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam persiapan ini adalah sebagai berikut:

- a. Berikan sugesti yang positif dan hindari sugesti yang negative.  
Memberikan sugesti yang positif akan dapat membangkitkan kekuatan pada siswa untuk menembus rintangan dalam belajar. Sebaliknya sugesti yang negative dapat mematikan semangat belajar.
- b. Mulailah dengan mengemukakan tujuan yang harus dicapai.  
Mengemukakan tujuan sangat penting artinya dalam setiap proses pembelajaran. Mengemukakan tujuan, siswa akan paham apa yang harus mereka kuasai serta mau dibawa kemana mereka. Dengan

demikian, tujuan merupakan pengikat baik bagi guru maupun bagi siswa.

c. Bukalah file dalam otak siswa

Sebelum menyampaikan materi pelajaran, guru harus terlebih dahulu membuka file dalam otak siswa agar materi tersebut lebih cepat ditangkap.

2. Penyajian (*presentation*)

Langkah penyajian adalah langkah penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan yang telah dilakukan. Yang harus dipikirkan oleh setiap guru dalam penyajian ini adalah bagaimana agar materi pelajaran dapat dengan mudah ditangkap dan dipahami oleh siswa, dengan cara memperhatikan:

a. Penggunaan bahasa

Bahasa yang digunakan hendaknya bahasa yang bersifat komunikatif dan mudah dipahami. Bahasa yang komunikatif hanya mungkin muncul jika guru memiliki kemampuan bertutur yang baik dan kemudian guru harus memperhatikan tingkat perkembangan audiens atau siswa.

b. Intonasi suara

Guru yang baik akan memahami kapan ia harus meninggikan nada suaranya dan kapan ia harus melemahkan suaranya. Pengaturan nada suara akan membuat perhatian siswa tetap terkontrol, sehingga tidak akan mudah bosan.

c. Menjaga kontak mata dengan siswa

Dalam proses penyajian materi pelajaran, kontak mata (*eye contact*) merupakan hal yang sangat penting untuk membuat siswa tetap memperhatikan pelajaran. Melalui kontak mata yang selalu terjaga, siswa bukan hanya akan merasa dihargai oleh guru, akan tetapi juga mereka seakan-akan diajak terlibat dalam proses penyajian.

d. Menggunakan joke-joke yang menyegarkan

Menggunakan joke adalah kemampuan guru untuk menjaga agar kelas tetap hidup dan segar melalui penggunaan kalimat atau bahasa yang lucu. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan joke di antaranya: joke yang digunakan harus relevan dengan isi materi yang sedang dibahas.

3. Korelasi (*correlation*)

Langkah korelasi adalah langkah menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa atau dengan hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat menangkap keterkaitannya dalam struktur pengetahuan yang telah dimilikinya. Langkah korelasi dilakukan tidak lain untuk memberikan makna terhadap materi pelajaran, baik makna untuk memperbaiki struktur pengetahuan yang telah dimilikinya maupun makna untuk meningkatkan kualitas kemampuan berpikir dan kemampuan motorik siswa.

#### 4. Menyimpulkan (*generalization*)

Menyimpulkan adalah tahap untuk memahami inti dari materi pelajaran yang telah disajikan. Langkah menyimpulkan merupakan langkah yang sangat penting dalam strategi ekspositoris, sebab melalui langkah menyimpulkan siswa akan dapat mengambil inti sari dari proses penyajian. Menyimpulkan berarti pula memberikan keyakinan kepada siswa tentang kebenaran suatu paparan.

Menyimpulkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya 1. Dengan cara mengulang kembali inti-inti materi yang menjadi pokok persoalan, 2. Dengan cara memberikan beberapa pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah disajikan, 3. Dengan cara mapping melalui pemetaan keterkaitan antar materi dan pokok-pokok materi.

#### 5. Mengaplikasikan (*Application*)

Langkah aplikasi adalah langkah unjuk kemampuan siswa setelah mereka menyimak penjelasan guru. Langkah ini merupakan langkah yang sangat penting dalam proses pembelajaran ekspositoris. Sebab melalui langkah ini guru akan dapat menyimpulkan informasi tentang penguasaan dan pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Teknik yang biasa dilakukan pada langkah ini diantaranya, pertama, dengan membuat tugas yang relevan dengan materi yang disajikan dan kedua, dengan memberikan tes yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah disajikan.

## Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran Ekspositoris

Pembelajaran ekspositoris merupakan pembelajaran yang banyak dan sering digunakan. Di samping memiliki beberapa keunggulan, strategi ekspositoris memiliki beberapa kelemahan. Menurut Sanjaya (2009:190-192), beberapa keunggulan dan kelemahan tersebut antara lain:

### 1. Keunggulan

- a. Dengan strategi pembelajaran ekspositoris, guru bisa mengontrol urutan dan keluasan materi pembelajaran, dengan demikian ia dapat mengetahui sejauhmana siswa menguasai bahan pelajaran yang disampaikan.
- b. Strategi pembelajaran ekspositoris dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sementara itu waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
- c. Mendengar strategi ekspositoris selain siswa dapat mendengar melalui penuturan (kuliah) tentang suatu materi pelajaran, juga sekaligus bisa melihat atau mengobservasi (melalui pelaksanaan demonstrasi).
- d. Keuntungan lain adalah strategi pembelajaran ini bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

### 2. Kelemahan

- a. Strategi pembelajaran ini mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik. Untuk siswa yang tidak memiliki kemampuan seperti itu perlu digunakan strategi yang lain.



- b. Strategi ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu baik perbedaan kemampuan, perbedaan pengetahuan, minat dan bakat serta perbedaan gaya belajar.
- c. Karena strategi ini lebih banyak diberikan melalui ceramah, maka akan sulit mengembangkan kemampuan siswa dalam hal kemampuan sosialisasi, hubungan interpersonal serta kemampuan berpikir kritis.
- d. Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositoris sangat tergantung kepada apa yang dimiliki guru, seperti persiapan, pengetahuan, rasa percaya diri, semangat, antusiasme, motivasi dan berbagai kemampuan seperti kemampuan bertutur (berkomunikasi) dan kemampuan mengelola kelas. Tanpa itu sudah dapat dipastikan proses pembelajaran tidak mungkin berhasil.
- e. Oleh karena gaya komunikasi strategi pembelajaran lebih banyak terjadi satu arah (*one way communication*), maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman siswa akan materi pelajaran akan sangat terbatas pula. Disamping itu, komunikasi satu arah bisa mengakibatkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa akan terbatas pada apa yang diberikan guru.
- f. Memperhatikan beberapa kelemahan di atas, maka sebaiknya dalam melaksanakan strategi ini guru perlu persiapan yang matang baik mengenai materi pelajaran yang akan disampaikan maupun mengenai hal-hal yang dapat mempengaruhi kelancaran proses presentasi.

### 2.1.5 Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru. Diskusi dengan menggunakan kelompok kecil merupakan poin utama dalam penerapan PBM.

*Boud dan Felletti* dalam Saptono R ( 2003: 56) menyatakan bahwa “ *Problem Based Learning is a way of constructing and teaching course using problem as a stimulus and focus on student activity*”.

*H.S.Barrows* (1982: 71) menyatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebuah metode pembelajaran yang didasarkan pada prinsip bahwa masalah (problem) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (*knowledge*) baru. Dengan demikian, masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar anak didik dapat belajar sesuatu yang dapat menyokong keilmuannya.

Pembelajaran Berbasis Masalah dalam bahasa inggrisnya diistilahkan *Problem Based Learning (PBL)* adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pebelajar dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill structured*, atau *open ended* melalui stimulus dalam belajar. PBL memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: (1) belajar dimulai dengan suatu

permasalahan, (2) memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata pebelajar, (3) mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, bukan diseputar disiplin ilmu, (4) memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada pebelajar dalam mengalami secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) menggunakan kelompok kecil, dan (6) menuntut pebelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja (*performance*).

Masalah dalam model tersebut mengintegrasikan komponen-komponen konteks permasalahan, representasi atau simulasi masalah, dan manipulasi ruang permasalahan. Masalah yang diberikan kepada pebelajar dikemas dalam bentuk *ill defined*. Representasi atau simulasi masalah dapat dibuat secara naratif, yang mengacu pada permasalahan kontekstual, nyata dan otentik. Manipulasi ruang permasalahan memuat objek-objek, tanda-tanda, dan alat-alat yang dibutuhkan pebelajar dalam memecahkan masalah.

Manipulasi ruang permasalahan memungkinkan terjadinya belajar secara aktif dan bermakna. Aktivitas menggambarkan interaksi antara pebelajar, objek yang dipakai, dan tanda-tanda serta alat-alat yang menjadi mediasi dalam interaksi. Kasus-kasus yang saling terkait satu sama lain membantu pebelajar untuk memahami pokok-pokok permasalahan secara implicit.

Dalam model lingkungan belajar konstruktivis, kasus-kasus tersebut mendukung proses belajar dengan dua cara yaitu dengan memberikan *scaffolding* untuk membantu memori pebelajar dan dengan meningkatkan fleksibilitas kognisi

pebelajar. Fleksibilitas kognisi merepresentasi content dalam upaya memahami kompleksitas yang berkaitan dengan domain pengetahuan. Fleksibilitas kognisi dapat ditingkatkan dengan memberikan kesempatan bagi pebelajar untuk memberikan ide-idenya, yang menggambarkan pemahamannya terhadap permasalahan. Fleksibilitas kognisi menumbuhkan kreativitas berpikir divergen dalam proses representasi masalah.

Sumber-sumber informasi bermanfaat bagi pebelajar dalam menyelidiki permasalahan. Informasi dikonstruksi dalam model mental dan perumusan hipotesis yang menjadi titik tolak dalam memanipulasi ruang permasalahan. *Cognitive tools* merupakan *scaffolding* bagi pebelajar untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan tugas-tugasnya. *Cognitive tools* membantu pebelajar untuk merepresentasi apa yang diketahuinya atau apa yang dipelajarinya, atau melakukan aktivitas berpikir melalui pemberian tugas-tugas.

Dukungan sosial dan kontekstual diakomodasikan oleh guru-guru sejawat dan staff teknis diakomodasi untuk mensukseskan pelaksanaan pembelajaran. Guru-guru dan staff teknis saling memberikan ide-ide pemecahannya yang dapat membantu pemecahan masalah.

Model desain lingkungan pembelajaran konstruktivistik didukung oleh pemodelan *modeling*, *coaching* dan *scaffolding*. *Modeling* berbentuk pemodelan tingkah laku untuk mendorong kinerja dan pemodelan kognitif untuk mendorong proses kognisi. *Modeling* difokuskan pada kinerja ekspert sebagai model. *Coaching*

dipakai untuk mengembangkan kinerja (*performance*) pebelajar yang sifatnya kompleks dan tidak jelas (*unclear*).

Coaching mencakup kegiatan pemberian motivasi, memonitor dan meregulasi kinerja pebelajar dan mendorong refleksi. Scaffolding merupakan suatu pendekatan yang sistematis dibandingkan modeling dan coaching yang difokuskan pada tugas, lingkungan belajar, guru dan pebelajar. Scaffolding memberikan dukungan secara temporal yang mengikuti kapasitas kemampuan pebelajar. *Scaffolding* mencakup penentuan tingkat kesulitan tugas, restrukturisasi tugas, dan memberikan penilaian alternatif (*alternative assessment*).

Model lingkungan belajar konstruktivistik tersebut memberikan landasan yang kuat dalam mendesain pendekatan problem based learning. Proses pembelajaran dengan pendekatan problem based learning dijalankan dengan delapan langkah, yaitu : (1) menemukan masalah, (2) mendefinisikan masalah, (3) mengumpulkan fakta-fakta, (4) menyusun dugaan sementara, (5) menyelidiki, (6) menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) menyimpulkan alternative-alternatif pemecahan secara kolaboratif, (8) menguji solusi permasalahan (Saptono, 2003 : 36).

#### 1. Menemukan masalah

Pebelajar diberikan masalah berstruktur *ill defined* yang diangkat dari konteks kehidupan sehari-hari. Pernyataan permasalahan diungkapkan dengan kalimat-kalimat yang pendek dan memberikan sedikit fakta-fakta di seputar konteks permasalahan. Pernyataan permasalahan diupayakan memberikan peluang pada

pebelajar untuk melakukan penyelidikan. Pebelajar menggunakan kecerdasan *inter* dan *intra personal* untuk saling memahami dan saling berbagi pengetahuan antar anggota kelompok terkait dengan permasalahan yang dikaji.

Berdasarkan strukturnya, masalah dalam pembelajaran dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu masalah yang terdefiniskan secara jelas (*well defined*) dan masalah yang tidak terdefiniskan secara jelas (*ill defined*). Pengambilan masalah dari konteks nyata sangat bermanfaat bagi pebelajar dalam mengembangkan kemampuannya memecahkan masalah. Hasil-hasil penelitian tentang pemecahan masalah yang dipraktikkan dalam kelas dengan masalah berstruktur *ill defined* memberikan dampak-dampak sebagai berikut:

- a. Penemuan masalah dapat meningkatkan kreativitas
- b. Memotivasi pebelajar yang menjadikan belajar terasa menyenangkan
- c. Masalah dengan struktur *ill defined* membutuhkan keterampilan yang berbeda dengan masalah yang berbentuk *standard prolem*.
- d. Mendorong pebelajar memahami dan memperoleh hubungan-hubungan masalah dengan disiplin ilmu tertentu.
- e. Informasi yang masuk ke dalam memori jangka panjang lebih diperkuat dengan menggunakan masalah yang berstruktur *ill defined*.

## 2. Mendefinisikan masalah

Pebelajar mendefinisikan masalah menggunakan kalimatnya sendiri. Permasalahan dinyatakan dengan parameter yang jelas. Pebelajar membuat beberapa definisi sebagai informasi awal yang perlu disediakan. Pada langkah ini,

pebelajar melibatkan kecerdasan *intra personal* dan kemampuan awal yang dimiliki dalam memahami dan mendefinisikan masalah.

### 3. Mengumpulkan fakta-fakta

Pebelajar membuka kembali pengalaman yang sudah diperolehnya dan pengetahuan awal untuk mengumpulkan fakta-fakta. Pebelajar melibatkan kecerdasan majemuk yang dimiliki untuk mencari informasi yang berhubungan dengan permasalahan. Pada tahap ini, pebelajar mengorganisasikan informasi-informasi dengan menggunakan istilah “apa yang diketahui (*know*),” apa yang dibutuhkan (*need to know*),” dan “apa yang dilakukan (*need to do*)”, untuk menganalisis permasalahan dan fakta-fakta yang berhubungan dengan permasalahan.

### 4. Menyusun dugaan sementara

Pebelajar menyusun jawaban-jawaban sementara terhadap permasalahan dengan melibatkan kecerdasan *logic mathematical*. Pebelajar juga melibatkan kecerdasan *interpersonal* yang dimilikinya untuk mengungkapkan apa yang dipikirkannya, membuat hubungan-hubungan, jawaban dugaannya, dan penalaran mereka dengan langkah-langkah yang logis.

### 5. Menyelidiki

Pebelajar melakukan penyelidikan terhadap data-data dan informasi yang diperolehnya berorientasi pada permasalahan. Pebelajar melibatkan kecerdasan majemuk yang dimilikinya dalam memahami dan memaknai informasi dan fakta-fakta yang ditemukannya. Guru membuat struktur belajar yang memungkinkan

pebelajar dapat menggunakan berbagai cara untuk mengetahui dan memahami (*multiple ways of knowing and understanding*) dunia mereka.

6. Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan

Pebelajar menyempurnakan kembali perumusan masalah dengan merefleksikannya melalui gambaran nyata yang mereka pahami. Pebelajar melibatkan kecerdasan *verbal linguistic* memperbaiki pernyataan rumusan masalah sedapat mungkin menggunakan kata yang lebih tepat. Perumusan ulang permasalahan lebih memfokuskan penyelidikan, dan menunjukkan secara jelas fakta-fakta dan informasi yang perlu dicari, serta memberikan tujuan yang jelas dalam menganalisis data.

7. Menyimpulkan alternative-alternatif pemecahan secara kolaboratif

Pebelajar berkolaborasi mendiskusikan data dan informasi yang relevan dengan permasalahan. Setiap anggota kelompok secara kolaboratif mulai bergelut untuk mendiskusikan permasalahan dari berbagai sudut pandang. Pada tahap ini proses pemecahan masalah berada pada tahap menyimpulkan alternative-alternatif pemecahan yang dihasilkan dengan berkolaborasi. Kolaborasi menjadi mediasi untuk menghimpun sejumlah alternative pemecahan masalah yang menghasilkan alternatif yang lebih baik ketimbang dilakukan secara individual.

8. Menguji solusi permasalahan

Pebelajar menguji alternative pemecahan masalah yang sesuai dengan permasalahan actual melalui diskusi secara komprehensif antar anggota kelompok untuk memperoleh hasil pemecahan terbaik. Pebelajar menggunakan kecerdasan



majemuk untuk menguji alternative pemecahan masalah dengan membuat sketsa, menulis, debat, membuat plot untuk mengungkapkan ide-ide yang dimilikinya dalam menguji alternative pemecahan.

Pendekatan *problem based learning* yang bertolak dari pembelajaran konstruktivistik memuat urutan procedural yang *non linear*. Pembelajaran cenderung tidak berawal dan berakhir, pembelajaran berjalan dalam suatu siklus dengan tahapan-tahapan berulang (*recursive*) (Saptono, 2003 : 45).

Pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* juga memberikan peluang bagi pebelajar untuk melibatkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) yang dimiliki pebelajar (Saptono, 2003 : 63). Keterlibatan kecerdasan majemuk dalam pemecahan masalah dengan pendekatan *problem based learning* dapat menjadi wahana bagi pebelajar yang memiliki kecerdasan majemuk beragam untuk melibatkan kemampuannya secara optimal dalam memecahkan masalah.

Guru membentuk kelompok-kelompok pebelajar yang jumlah anggotanya 4-5 orang (Boud & Felletti, dalam Saptono R, 2003: 71). Masing-masing kelompok mengumpulkan fakta-fakta dari permasalahan, merepresentasi masalah, merumuskan model-model matematis untuk penyelesaiannya, dan melakukan pengujian dengan perhitungan, dan menyajikan hasilnya di depan kelas.

Guru berperan sebagai pembimbing dan menstimulasi pebelajar berpikir untuk memecahkan masalah. Sebagai fasilitator, guru melatih kemampuan pebelajar

berpikir secara metakognisi. Ketika pebelajar menghadapi tantangan permasalahan dan diminta untuk mencari pemecahannya, ia berada dalam situasi kesenjangan antar skema berpikir yang dimilikinya dengan informasi-informasi baru yang dihadapinya. Pada saat ini, pebelajar membutuhkan bantuan-bantuan untuk mencari pemecahan masalah agar kesenjangan dapat dihilangkan. Dalam situasi ini pebelajar mengambil resiko yang dapat menjadi pembangkit minat belajar. Ketika pebelajar dihadapkan dengan permasalahan, mereka keluar dari zona nyaman kemudian bertualang untuk masuk ke dalam situasi baru yang penuh resiko.

Belajar dengan *problem based learning* dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Keterampilan-keterampilan pemecahan masalah sangat bermanfaat dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari. Belajar dengan pendekatan *problem based learning* berangkat dari permasalahan dalam konteks nyata yang dikaitkan dengan pemecahan masalah secara sistematis.

Pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning* memuat langkah-langkah yang koheren dengan proses pemecahan masalah. Tahap strategi pemecahan masalah yaitu : 1. memahami masalah, 2. menyusun rencana pemecahan masalah, 3. menjalankan rencana pemecahan masalah, 4. menguji kembali penyelesaian yang diperoleh. Selain itu proses pemecahan masalah yang dilakukan oleh pebelajar mencakup tahap-tahap memahami masalah, merepresentasi masalah, menentukan model, melakukan kalkulasi, dan menyimpulkan jawaban.

Penilaian pembelajaran menurut paradigma konstruktivistik merupakan bagian yang utuh dengan pembelajaran itu sendiri. Bertolak dari pandangan ini, maka penilaian pembelajaran pemecahan masalah dengan pendekatan *problem based learning* dilaksanakan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Oleh karenanya, penilaian pembelajaran dilaksanakan secara nyata dan autentik.

Penilaian pembelajaran dengan *problem based learning* dilakukan dengan *authentic assessment*. Saptono (2003 : 53) mendefinisikan *authentic assessment* sebagai bentuk penilaian di kelas yang mencerminkan proses belajar, hasil belajar, motivasi, dan sikap terhadap kegiatan pembelajaran yang relevan. Penilaian dapat dilakukan dengan portofolio yang merupakan kumpulan yang sistematis pekerjaan-pekerjaan pebelajar yang dianalisis untuk melihat kemajuan belajar dalam kurun waktu tertentu dalam kerangka pencapaian tujuan pembelajaran.

Marzano (1993 : 34) mengemukakan bahwa penilaian dengan portofolio dapat dipakai untuk penilaian pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif. Penilaian kolaboratif dalam pendekatan *problem based learning* dilakukan dengan cara evaluasi diri (*self assessment*) dan *peer assessment*.

*Self assessment* adalah penilaian yang dilakukan oleh pebelajar itu sendiri terhadap usaha-usahanya dan hasil pekerjaannya dengan merujuk pada tujuan yang ingin dicapai (standard) oleh pebelajar itu sendiri dalam belajar. Selain itu, *peer assessment* adalah penilaian dimana pebelajar berdiskusi untuk memberikan

penilaian terhadap upaya dan hasil penyelesaian tugas-tugas yang telah dilakukan sendiri maupun oleh teman dalam kelompok.

Proses penilaian pembelajaran pemecahan masalah mencakup penilaian proses dan produk, bertolak dari langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *problem based learning*. Namun tidak selamanya proses belajar dengan *problem based learning* dengan lancar. Ada beberapa hambatan yang dapat muncul, yang paling sering terjadi adalah kurang terbiasanya peserta didik dan pendidik dengan metode ini. Peserta didik dan pendidik masih terbawa kebiasaan metode konvensional, pemberian materi terjadi secara satu arah. Faktor penghambat lain adalah kurangnya waktu. Proses *problem based learning* terkadang membutuhkan waktu yang lebih banyak. Peserta didik terkadang memerlukan waktu untuk menghadapi persoalan yang diberikan. Sementara itu, waktu pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah harus disesuaikan dengan beban kurikulum.

Dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah ini, siswa akan bekerja secara kooperatif dalam kumpulan untuk menyelesaikan masalah sebenarnya dan yang paling penting membina kemahiran untuk menjadi siswa yang belajar secara sendiri (Hamizer, 2003) dalam Wianti ( 2009 : 13).

Siswa akan membina kemampuan berpikir secara kritis secara kontinyu berkaitan dengan ide yang dihasilkan serta yang akan dilakukan. Dalam melaksanakan proses Pembelajaran Berbasis Masalah ini, Bridges (1992) dan Charlin (1998) dalam (Wianti dkk, 2009 : 53) telah menggariskan beberapa ciri utama seperti berikut ini:

1. Pembelajaran berpusat dengan masalah
2. Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia sebenarnya yang mungkin akan dihadapi oleh siswa dalam kerja professional mereka di masa depan.
3. Pengetahuan yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa saat proses pembelajaran disusun berdasarkan masalah.
4. Para siswa bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri.
5. Siswa aktif dengan proses bersama.
6. Pengetahuan menyokong pengetahuan yang baru.
7. Pengetahuan yang diperoleh dalam konteks yang bermakna.
8. Siswa berpeluang untuk meningkatkan serta mengorganisasikan pengetahuan.
9. Umumnya pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok kecil.

Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah yaitu guru memulai sesi awal dengan presentasi permasalahan yang akan dihadapi oleh siswa. Siswa terstimulus untuk berusaha menyelesaikan permasalahan di lapangan. Siswa mengorganisasikan apa yang telah mereka pahami tentang permasalahan dan mencoba mengidentifikasi hal-hal terkait. Siswa berdiskusi dengan mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang tidak mereka pahami. Guru mendampingi siswa untuk focus terhadap pertanyaan yang dianggap penting. Setelah periode *self study*, sesi kedua dilakukan. Pada awal sesi ini siswa diharapkan dapat membagi pengetahuan baru yang mereka peroleh. Siswa menguji validitas dari pendekatan

awal dan menyaringnya. Siswa berlatih mentransfer pengetahuan dalam konteks nyata melalui pelaporan di kelas.

*Problem based learning* berbeda dengan metode konvensional. Metode konvensional berupa ceramah yang memusatkan perhatian siswa sepenuhnya kepada guru sehingga yang aktif hanya guru, sedangkan siswa hanya tunduk mendengarkan penjelasan yang dipaparkan. Partisipasi siswa rendah karena hanya diberi kebebasan untuk bertanya mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru sehingga metode konvensional masih kurang menggugah daya pemikiran siswa. Sedangkan, metode Pembelajaran Berbasis Masalah adalah metode pembelajaran yang berbasis ke partisipasi siswa. Pada jam pertama pembelajaran, metode yang diterapkan adalah diskusi. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang ditunjuk secara acak. Pertanyaan yang diajukan bersifat menggali pendapat dan mengembangkan kemampuan analisis siswa. Kemudian, pada satu jam terakhir, guru memberikan rangkuman dan inti dari diskusi pada hari itu disertai dengan inti dari konteks materi dihubungkan dengan implementasi di lapangan.

Perlu di ingat, Pembelajaran Berbasis Masalah bukanlah satu-satunya metode yang baik. Masih banyak metode pembelajaran yang baik juga. Untuk itu, guru perlu berpikir divergen dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga tidak selalu mengagungkan sebuah metode pembelajaran karena metode pembelajaran adakalanya buruk jika tidak dapat mencapai tujuan.

Ciri utama Pembelajaran Berbasis Masalah meliputi pengajuan pertanyaan-pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin,

penyelidikan authentic, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Disamping itu, siswa yang bekerjasama satu dengan yang lainnya dalam kelompok dapat mengembangkan keterampilan social dan keterampilan berpikir.

John Dewey dalam Mohammad (2011 : 16) menganjurkan guru untuk mendorong siswa terlibat dalam proyek atas tugas berorientasi masalah dan membantu mereka menyelidiki masalah-masalah intelektual. Lev Vygotsky dalam Mohammad (2011 : 18) juga mengemukakan bahwa perkembangan intelektual terjadi pada saat individu berhadapan dengan pengalaman baru yang menantang dan ketika mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang dimunculkan oleh pengalamannya sendiri. Ia juga menambahkan bahwa interaksi social dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.

Pembelajaran Berbasis Masalah berusaha membantu siswa menjadi pebelajar yang mandiri dan otonom. Dengan bimbingan guru yang secara berulang-ulang mendorong dan mengarahkan mereka untuk mengajukan pertanyaan, mencari penyelesaian terhadap masalah nyata oleh mereka sendiri, siswa belajar untuk menyelesaikan tugas-tugas itu sendiri.

Menurut Mohammad (2011 : 22) pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah meliputi:

a. Tugas-tugas perencanaan

Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan banyak perencanaan seperti halnya model-model pembelajaran yang berpusat pada siswa lainnya.

1. Penetapan tujuan

Pertama kali kita mendeskripsikan bagaimana pembelajaran berdasarkan masalah direncanakan untuk membantu mencapai tujuan – tujuan seperti keterampilan, menyelidiki, memahami peran orang dewasa dan membantu siswa menjadi pebelajar yang mandiri.

2. Merancang situasi masalah

Beberapa guru dalam pembelajaran berbasis masalah lebih suka memberikan siswa keleluasaan dalam memilih masalah untuk diselidiki karena cara ini meningkatkan motivasi siswa. Situasi masalah yang baik seharusnya autentik, mengandung teka-teki dan tidak terdefiniskan secara ketat, memungkinkan bekerjasama, bermakna bagi siswa dan konsisten dengan tujuan kurikulum.

3. Organisasi sumber daya dan rencana logistic

Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah siswa dimungkinkan bekerja dengan beragam material dan peralatan, dan pelaksanaannya bisa dilakukan di dalam kelas, di perpustakaan atau laboratorium bahkan dapat juga dilakukan diluar sekolah. Oleh karena itu tugas mengorganisasikan sumber daya dan merencanakan kebutuhan untuk



penyelidikan siswa haruslah menjadi tugas perencanaan utama bagi guru yang menerapkan model pembelajaran berbasis masalah.

b. Tugas interaktif

1. Orientasi siswa pada masalah

Siswa perlu memahami bahwa tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah tidak untuk memperoleh informasi dalam jumlah besar, tetapi untuk melakukan penyelidikan terhadap masalah-masalah penting untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Cara yang baik untuk menyajikan masalah dalam pembelajaran ini adalah dengan menggunakan kejadian yang mencengangkan dan memberikan keinginan untuk memecahkannya.

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Pada model ini dibutuhkan pengembangan keterampilan kerjasama di antara siswa dan saling membantu untuk menyelidiki masalah secara bersama. Berkenaan dengan hal itu siswa memerlukan bantuan guru untuk merencanakan penyelidikan dengan tugas-tugas pelaporan. Kelompok belajar kooperatif juga berlaku pada model pembelajaran ini.

3. Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok

a. Guru membantu siswa dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber, siswa diberi pertanyaan membuat mereka memikirkan masalah dan jenis informasi yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah. Siswa diajarkan menjadi penyelidik aktif dan dapat

menggunakan metode yang sesuai untuk masalah yang dihadapi.

Juga diajarkan penyelidikan yang benar.

- b. Guru mendorong pertukaran ide secara bebas. Selama tahap penyelidikan guru memberi bantuan yang dibutuhkan tanpa mengganggu siswa.
- c. Puncak proyek-proyek pembelajaran berbasis masalah adalah penciptaan peragaan seperti laporan, poster dan video tape.

#### 4. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah

Tugas guru pada tahap ini adalah membantu siswa menganalisis proses berpikir mereka sendiri dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan.

### **2.1.6 Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah hasil suatu penilaian dibidang pengetahuan, ketrampilan dan sikap sebagai hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk nilai (Hamalik, 2001 : 62). Hamalik menyatakan *assessment* adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) siswa sebagai prestasi dari suatu program instruksional. Jadi untuk mengukur prestasi belajar dapat diberikan *assessment*. Sedangkan evaluasi sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dalam dunia pendidikan. Pernyataan ini mengandung makna bahwa evaluasi digunakan untuk menentukan nilai atau prestasi belajar siswa. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar merupakan

hasil dari adanya rencana dan pelaksanaan proses belajar, sehingga diperlukan informasi-informasi yang mendukung disertai dengan data yang objektif dan memadai.

Prestasi belajar dalam bidang akademik diartikan prestasi pelajaran yang diperoleh dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Siswa akan belajar lebih giat apabila mereka mengetahui bahwa di akhir program yang sedang ditempuh akan ada tes untuk mengetahui nilai dan prestasi mereka (Suparman, 2001: 20). Untuk mengukur prestasi belajar dapat dilaksanakan dengan evaluasi. Alat ukur dapat berbentuk tes karangan atau tes objektif untuk tujuan instruksional dalam kawasan kognitif. Tes adalah cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga memprestasikan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut. Prestasi belajar yang dikenal dengan istilah *achievement*, adalah keseluruhan kecakapan dan prestasi yang dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes pengukuran prestasi belajar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar karena tes merupakan alat ukur untuk mengetahui keberprestasian proses pembelajaran.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Muhibbin (2004 : 73) menggolongkannya menjadi empat kelompok, yaitu:

- a. Faktor dari pihak murid, terdiri dari faktor intelegensi, faktor prestasi belajar, dan faktor kondisi fisik
- b. Faktor dari pihak guru, terdiri dari faktor pengetahuan guru dan faktor sikap guru
- c. Faktor Institusi lain, terdiri dari faktor kurikulum, faktor jadwal pelajaran, faktor pembagian tugas, faktor pengelompokan siswa, dan faktor fasilitas siswa.
- d. faktor situasional, yaitu faktor yang berhubungan dengan situasi belajar seperti: keadaan waktu belajar dan lokasi dimana kegiatan belajar itu berlangsung.

Menurut Muhibin (2004 : 75 ) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari sebagian faktor yang menghubungkan proses belajar secara keseluruhan. Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru”.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian prestasi belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar pada ranah kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis dengan penekanan

pada aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa subjek penelitian.

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

Berdasarkan telaah kepustakaan yang peneliti lakukan, ditemukan hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan variabel penelitian ini, antara lain:

### 2.2.1 Penelitian yang dilakukan oleh Ridawati (2011) yang berjudul Perbedaan

Peningkatan Prestasi Belajar Antara Metode Ekspositoris Dan Berbasis Masalah Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Metro Pusat. Menyimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan pada peningkatan prestasi belajar antara metode ekspositoris dan berbasis masalah, prestasi belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode ekspositoris.

### 2.2.2 Penelitian yang dilakukan oleh Nuke Edy Wardhani tentang Penerapan

Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa SMPN 1 Geger Kabupaten Madiun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah yang dilakukan menunjukkan hasil positif, yaitu dari aktiitas siswa yang tergolong baik, dan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan hasil tes sebanyak 71,88% meningkat menjadi 81,25%. Selain itu respon positif juga ditunjukkan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan.

### 2.2.3 Penelitian yang dilakukan oleh Yenny Eka Hidayanti dari Universitas

Negeri Malang, dalam penelitian Penerapan Model Pembelajaran Berbasis

Masalah (Problem Based Learning) dengan model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. Hasil penelitiannya dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning) telah berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Disarankan bahwa guru dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran kooperatif pada pokok bahasan yang lain untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru disarankan lebih banyak memberikan reinforcement atau penguatan (seperti memberikan pujian) sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

2.2.4 Penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim Bilgin dari University of Mustafa Kemal , Turkiye tentang *The Effects of Problem Based Learning Instruction on University Students Performance of Conceptual and Quantitative Problems in Gas Concept*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan instruksi problem based learning dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami konsep gas.

2.2.5 Penelitian yang dilakukan oleh Gaynor Sadlo dari University of Brighton, UK, tentang *Using problem based learning during student placements to embed theory in practice*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan problem based learning dapat membantu siswa memahami teori, berpikir kritis, dan dapat meningkatkan aktivitas siswa.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen yang menunjang untuk tercapainya tujuan pembelajaran, antara lain adalah kurikulum, siswa, guru, fasilitas, waktu, bahan ajar dan metode pembelajaran. Guru harus mengetahui program yang akan dilaksanakan secara keseluruhan atau secara mendetail tentang program yang berkenaan dengan bidang studi yang dipelajarinya. Kondisi siswa yang belum berperan aktif dalam pembelajaran Sejarah, rendahnya prestasi belajar Sejarah dalam ranah kognitif yang diukur dengan tes pada siswa SMA Negeri 1 Ambarawa, memberikan pemikiran diterapkannya pembelajaran yang tepat bagi siswa dengan tingkat kreativitasnya. Kreativitas diduga memberikan banyak kontribusi terhadap prestasi belajar siswa. Adanya kreativitas tinggi dan rendah menuntut digunakannya metode pembelajaran yang berbeda.

Memahami keadaan demikian, pembelajaran yang ditawarkan adalah pembelajaran berbasis masalah yang perlu dilakukan pembuktian secara empiris. Pembuktian secara empiris mengarahkan penelitian ini pada tujuan yaitu untuk mengetahui apakah ada perbedaan peningkatan prestasi belajar sejarah menggunakan pembelajaran ekspositoris dan berbasis masalah pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ambarawa.

## **2.4 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat disampaikan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan prestasi belajar sejarah yang menggunakan pembelajaran Ekspositoris pada siswa SMA Negeri 1 Ambarawa.
2. Terdapat peningkatan prestasi belajar sejarah yang menggunakan pembelajaran Berbasis Masalah pada siswa SMA Negeri 1 Ambarawa.
3. Terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar sejarah yang menggunakan pembelajaran ekspositoris yang menggunakan pembelajaran Berbasis masalah pada siswa SMA Negeri 1 Ambarawa.