

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian dan Konsep Belajar

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, 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. Kegiatan atau tingkah laku belajar terdiri dari kegiatan psikhis dan fisis yang saling bekerjasama secara terpadu dan komprehensif integral. Sejalan dengan itu, belajar dapat difahami sebagai berusaha atau berlatih supaya mendapat suatu kepandaian. Dalam implementasinya, belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan belajar. Para ahli psikologi dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian yang tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hafalan.

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah:

(1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analysis, sintesis dan evaluasi; (2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori

penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup; dan (3) psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas. Orang dapat mengamati tingkah laku orang telah belajar setelah membandingkan sebelum belajar.

Akibat belajar dari ketiga ranah ini akan makin bertambah baik. Arthur T. Jersild menyatakan bahwa belajar “*modification of behavior through experience and training*” yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan atau karena mengalami latihan”.

Belajar juga memiliki pandangan salah satunya pandangan dari konstruktivisme menurut Von Glaserfeld (Suparno, 2010: 18) mengatakan gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan sebagai berikut:

Pengetahuan bukanlah suatu tiruan kenyataan. Pengetahuan selali merupakan akibat dari suatu konsturksi kognitif kenyataan melalui interaksi seseorang dengan lingkungan. Seseorang membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan. Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya suatu pemahaman baru.

Pengetahuan dalam pandangan konstruktivisme merupakan konstuksi (bentukan) manusia melalui interaksi mereka dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan (Suparno, 2010: 28). Perhatian utama dalam belajar adalah perilaku verbal dari manusia, yaitu kemampuan manusia untuk menangkap informasi mengenai ilmu pengetahuan yang diterimanya dalam belajar, untuk lebih

memahami pengertian belajar berikut ini dikemukakan secara ringkas pengertian dan makna belajar menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi.

a) Belajar Menurut Pandangan Skinner

Belajar menurut pandangan B. F. Skinner (1958) dalam Sagala 2013: 14 adalah “suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif”. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar, maka responsnya menurun. Jadi belajar ialah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respons. Seorang anak belajar sungguh-sungguh dengan demikian pada waktu ulangan siswa tersebut dapat menjawab semua soal dengan benar. Atas hasil belajarnya yang baik itu dia mendapatkan nilai yang baik, karena mendapatkan nilai yang baik ini, maka anak akan belajar lebih giat lagi. Nilai tersebut dapat merupakan “*operant conditioning*” atau penguatan (*reinforcement*).

Menurut Skinner dalam belajar ditemukan hal-hal berikut: “(1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons belajar; (2) respons si pelajar; dan (3) konsekuensi yang bersifat menggunakan respons tersebut, baik konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman”. Dalam menerapkan teori Skinner, guru perlu memperhatikan dua hal yang penting yaitu: “(1) pemilihan stimulus yang diskriminatif; dan (2) penggunaan penguatan. Teori ini menekankan apakah guru akan meminta respons ranah kognitif atau afektif”.

b) Belajar Menurut Pandangan Robert M. Gagne

Balajar adalah suatu proses yang kompleks, sejalan dengan itu menurut Robert M. Gagne (1970) dalam Sagala 2013: 17 belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan: (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh pelajar. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian dapat ditegaskan, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sikap stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru. Belajar terjadi bila ada hasilnya yang dapat diperlihatkan, anak-anak demikian juga orang dewasa dapat membuat kembali kata-kata yang telah pernah didengar atau dipelajarinya. Seseorang dapat mengingat gambar yang pernah dilihatnya, mengingat kata-kata yang baru dipelajarinya, atau mengingat bagaimana cara memecahkan hitungan. Menyatakan kembali apa yang dipelajari lebih sukar daripada sekedar mengenal sesuatu kembali.

Menurut Gagne ada tiga tahap dalam belajar yaitu (1) persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi; (2) pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi) digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, respon, dan penguatan; (3) alih belajar yaitu pengisyratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum (Dimiyati dan Mudjiono. 1999: 12 dalam Sagala 2013: h 19).

Tabel 2.1
Hubungan antara Fase Belajar dan Acara Pembelajaran

Pemberian Aspek Belajar	Fase Belajar	Acara Pembelajaran
Persiapan untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan perhatian 2. Ekspektansi 3. Retrival (informasi dan keterampilan yang relevan untuk memori kerja) 	<p>Menarik perhatian siswa dengan kejadian yang tidak seperti biasanya, pertanyaan atau perubahan stimulus.</p> <p>Memberitahu siswa mengenai tujuan belajar.</p> <p>Merangsang siswa agar mengingat kembali hasil belajar (apa yang telah dipelajari) sebelumnya.</p>
Pemerolehan dan unjuk perbuatan	<ol style="list-style-type: none"> 4. Persepsi selektifitas sifat stimulus 5. Sandi simantik 6. Retrival dan respons 7. Penguatan 	<p>Menyiapkan stimulus yang jelas sifatnya.</p> <p>Memberikan bimbingan belajar.</p> <p>Memunculkan perbuatan siswa.</p> <p>Memberikan balikan informatif</p>
Retrival dan alih belajar	<ol style="list-style-type: none"> 8. Pengisyaran 9. Pemberlakuan secara umum 	<p>Menilai perbuatan siswa.</p> <p>Meningkatkan retensi dan alih belajar</p>

Adaptasi dari Bell Gredler, 1991: 210, dan Gagne, Briggs Wager, 19988: 182 dalam Dimiyati dan Mudjiono (1996: 13) dalam Sagala 2013: 19.

Robert M. Gagne dalam Sagala 2013: mengemukakan delapan tipe belajar yang membentuk suatu hierarki dari paling sederhana sampai paling kompleks yakni:

1) belajar tanda-tanda (*Signal Learning*); 2) belajar hubungan stimulus-respons (*Stimulus Response-Learning*); 3) belajar menguasai rantai atau rangkaian hal (*Chaining Learning*); 4) belajar hubungan verbal atau asosiasi verbal (*Verbal Association*); 5) belajar membedakan atau diskriminasi (*Discrimination Learning*); 6) belajar konsep-konsep (*Concept Learning*); 7) belajar aturan atau hukum-hukum (*Rule Learning*); dan 8) belajar memecahkan masalah (*Problem Solving*).

2. Makna dan Ciri Belajar

Secara singkat dari berbagai pandangan oleh Syamsudin Makmun (2003: 159) dapat dirangkumkan bahwa yang dimaksud dengan perubahan dalam konteks belajar itu dapat bersifat fungsional atau struktural, material, dan behavioral, serta keseluruhan pribadi (*Gestalt* atau sekurang-kurangnya multidimensional). Pendapat ini sejalan dengan pendapat Hilgard dan Bower (1981) yang mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan yang merupakan hasil proses pembelajaran bukan disebabkan oleh adanya proses kedewasaan.

Dalam pengkondisian klasikal proses asasi yang tercakup di dalamnya adalah pengulangan berpasangan yaitu yang dipasangkan dari suatu perangsang yang dikondisioning (yang harus dipelajari), dan satu perangsang yang tidak dikondisionir atau dipersyaratkan (berkenaan dengan penguatan). Untuk memahami konsep belajar lebih mendalam berikut ini dikemukakan pendapat beberapa ahli yang diintrodusir oleh Dimiyati dan Mudjiono (1999: 9-16) berikut ini.

Tabel 2.2
Ciri-ciri Umum Pendidikan, Belajar, dan Perkembangan

Unsur-unsur	Pendidikan	Belajar	Perkembangan
1. Pelaku	Guru sebagai pelaku mendidik dan siswa yang terdidik.	Siswa yang bertindak belajar atau pelajar.	Siswa yang mengalami perubahan.
2. Tujuan	Membantu siswa untuk menjadi pribadi yang utuh.	Memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup.	Memperoleh perubahan mental.
3. Proses	Proses interaksi sebagai faktor eksternal belajar.	Internal pada diri pembelajar.	Internal pada diri pembelajar.
4. Tempat	Lembaga pendidikan sekolah dan luar sekolah	Sembarang tempat	Sembarang tempat
5. Lama waktu	Sepanjang hayat dan sesuai jenjang lembaga.	Sepanjang hayat	Sepanjang hayat
6. Syarat terjadi	Guru memiliki kewibawaan pendidikan.	Motivasi belajar kuat.	Kemauan mengubah diri
7. Ukuran keberhasilan	terbentuk pribadi terpelajar.	Dapat memecahkan masalah.	Terjadinya perubahan positif.
8. Faedah	Bagi masyarakat mencerdaskan kehidupan bangsa.	Bagi pembelajar mempertinggi martabat pribadi.	Bagi pembelajar memperbaiki kemajuan mental.
9. Hasil	Pribadi sebagai pembangun yang produktif dan kreatif.	Hasil belajar sebagai dampak pengajaran dan pengiring.	Kemajuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adaptasi dari Monks, Knokers, Siti Rahayu (1989), Biggs dan Telfer (1987), dan Winkel tahun 1991 dalam Dimiyati dan Mudjiono (1999: 8) dalam Sagala 2013: 52.

Dari pembahasan tersebut ditegaskan bahwa ciri khas belajar adalah perubahan, yaitu belajar menghasilkan perubahan perilaku dalam diri peserta didik. Belajar menghasilkan perubahan perilaku yang secara relatif tetap dalam berpikir, merasa, dan melakukan pada diri peserta didik. Perubahan tersebut terjadi sebagai hasil latihan, pengalaman, dan pengembangan yang hasilnya tidak dapat diamati secara langsung.

3. Prinsip-prinsip Belajar

Ausubel yang dikutip Djadjurin(1980: 9) menyatakan, ada lima prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan, yaitu:

1) *subsumption*, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap pola ide-ide yang telah lalu yang telah dimiliki; 2) *organizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman. Dengan prinsip ini dimaksudkan agar pengalaman yang diperoleh itu bukan sederetan pengalaman yang satu dengan yang lainnya terlepas dan hilang kembali; 3) *progressive differentiation*, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik; 4) *concolidation*, yaitu sesuatu pelajaran harus terlebih dahulu dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, jika pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya; 5) *integrative reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu. Prinsip ini hampir sama dengan prinsip *sumsumption*, hanya dalam prinsip *integrative reconciliation* menyangkut pelajaran yang lebih luas, umpamanya antara unit pelajaran yang satu dengan yang lainnya.

4. Tujuan Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik secara konstruktif. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.

5. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh berfungsinya secara integratif dari setiap faktor pendukungnya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain: a) Peserta didik dengan sejumlah latar belakangnya, yang mencakup: tingkat kecerdasan (*intelligent quoiem*), bakat (*aptitude*), sikap (*atittude*), minat (*interest*), motivasi (*motivation*), keyakinan (*belirf*), kesadaran (*consciousness*), kedisiplinan (*discipline*), tanggung jawab (*responsibility*). b) Pengajar yang profesional memiliki: kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi personal, kompetensi profesional, kualifikasi pendidikan yang memadai, kesejahteraan yang memadai. c) Atmosfer pembelajaran partisipatif dan interaksi yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah (*multiple communication*) secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan yaitu: komunikasi antara guru dengan peserta didik, komunikasi antara peserta didik dengan peserta didik, komunikasi kontekstual dan integratif antara guru, peserta didik, dan lingkungannya. d) Sarana prasarana yang menunjang proses pembelajaran, sehingga peserta didik merasa betah dan bergairah (*enthuse*) untuk belajar, yang mencakup: lahan tanah (antara lain kebun sekolah, halaman, dan lapangan olahraga), bangunan (antara lain ruangan kantor, kelas, laboratorium, perpustakaan, dan ruang aktivitas ekstrakurikuler), dan perlengkapan

(antara lain alat tulis kantor, media pembelajaran baik elektronik maupun manual).

e) kurikulum sebagai kerangka dasar atau arahan, khusus mengenai perubahan perilaku (*behavior change*) peserta didik secara integral baik yang berkaitan dengan kognitif, afektif, maupun psikomotor. f) lingkungan agama, sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu, dan teknologi, serta lingkungan alam sekitar, yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan. Lingkungan ini merupakan faktor peluang (*opportunity*) untuk terjadinya belajar kontekstual (*contextual learning*). g) atmosfer kepemimpinan pembelajaran yang sehat, partisipatif, demokratis, dan situasional yang dapat membangun kebahagiaan intelektual (*intellectual happiness*), kebahagiaan emosional (*emotional happiness*), kebahagiaan dalam merekayasa ancaman menjadi peluang (*adversity happiness*), dan kebahagiaan spiritual (*spiritual happiness*). h) pembiayaan yang memadai, baik biaya rutin (*recurrent budget*) maupun biaya pembangunan (*capital budget*) yang datangnya dari pihak pemerintah, orang tua maupun *stakeholder* lainnya sehingga sekolah mampu melangkah maju dari sebagai pengguna dana (*cost*) menjadi penggal dana (*revenue*)

6. Makna Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instuction*) bermakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara perprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya:

“Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan (Corey, 1986)”. “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik)”. Sedangkan pembelajaran menurut (Gagne dan Briggs, 1997) adalah “Pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (*events*) yang memengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah”.

Sardiman (2005) dalam bukunya yang berjudul *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar* menyebutkan istilah pembelajaran dengan interaksi edukatif. Menurut beliau, yang dianggap interaksi edukatif adalah yang dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan untuk mendidik dalam rangka mengantarkan peserta didik ke arah kedewasaannya. Pembelajaran merupakan proses yang berfungsi membimbing para peserta didik di dalam kehidupannya, perkembangannya yang harus dijalani.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran menurut Sudjana (2010: 36) adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Dan Menurut Djamarah dan Zain (2010: 1) “Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai mewarnai interaksi yang terjadi antar guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang

dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai”.

Paparan di atas mengilustrasikan bahwa belajar merupakan proses internal siswa, dan pembelajaran merupakan kondisi eksternal belajar. Dari segi guru, belajar merupakan akibat tindakan pembelajaran. Untuk lebih jelas mengenai pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.3
Konsep dan Sudut Pandang Pembelajaran

Konsep	Sudut Pandang
Belajar (Learning)	Peserta didik/Pembelajar
Mengajar (Teaching)	Pendidik/Pengajar
Pembelajaran (Intruccion)	Interaksi antara peserta didik, pendidik, dan atau media/sumber belajar.

7. Sasaran Kegiatan Pembelajaran

Setiap kegiatan belajar mengajar mempunyai sasaran atau tujuan. Tujuan itu bertahap dan berjenjang, mulai dari yang sangat operasional dan konkret yakni tujuan pembelajaran khusus, tujuan pembelajaran umum, tujuan kurikuler, dan tujuan nasional sampai pada tujuan yang bersifat universal.

Belajar mengajar sebagai suatu sistem instruksional mengacu kepada pengertian sebagai seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Sebagai suatu sistem, belajar mengajar meliputi sejumlah kompnen, antara lain: tujuan pembelajaran; bahan ajar; siswa yang meneima

pelayanan belajar; guru; metode dan pendekatan; situasi; dan evaluasi kemajuan belajar. Agar tujuan itu dapat tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan dengan baik sehingga diantara komponen itu terjadi kerja sama.

8. Aktivitas Belajar

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya terjadi yang dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Dierich yang dikutip Hamalik (1980: 288-209) menyatakan, aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok, yaitu sebagai berikut: 1) kegiatan-kegiatan visual yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. 2) kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi. 3) kegiatan-kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio. 4) kegiatan-kegiatan menulis yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan copy, membuat outline atau rangkuman, dan mengerjakan tes serta mengisi angket. 5) kegiatan-kegiatan menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola. 6) kegiatan-kegiatan

metrik yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.

B. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” yang merupakan model dari bumi tempat kita hidup. Dalam istilah selanjutnya, istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan “model belajar mengajar” adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tersusun secara sistematis.

Model pembelajaran cenderung preskriptif, dan relatif sulit dibedakan dengan strategi pembelajaran. *An instructional strategy is a method for delivering instruction that is intended to help students achieve a learning objective* (Burden & Byrd, 1999: 85). Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode, atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai 4 ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode pembelajaran, yakni: a. rasional teoritis logis yang disusun oleh pendidik; b. tujuan

pembelajaran yang akan dicapai; c. Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal; d. lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Dewey dalam Joyce dan Weil (1986) mendefinisikan bahwa:

model pembelajaran sebagai “*a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shape instructional material*” (suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di kelas, atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran).

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa: a) model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya; b) model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatar belakangnya.

Arends (1997) menyatakan “*the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*” (istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungan, dan sistem pengelolaannya). Dengan demikian, maka model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada pendekatan, strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas, atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce, 1992). Selanjutnya Joyce mengatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah kepada

desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode, atau prosedur (Kardi dan Nur, 2000). Ciri-ciri tersebut ialah:

rasional teoretis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya; b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); c. tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; d. lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

2. Jenis Model Pembelajaran

Bruce Joyce dan Marsha Weil dalam Dedi Supriawan dan A. Benyamin Surasega (1990) mengetengahkan 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, sering kali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran. Keempat model pembelajaran tersebut dapat dilihat pada uraian berikut.

a. Model Proses Informasi

Teori belajar yang oleh Gagne (1988) disebut dengan *Information Processing Learning Theory*. Teori ini merupakan gambaran atau model dari kegiatan di dalam otak manusia di saat memproses suatu informasi. Karenanya teori belajar tadi disebut juga *Information Processing Model* (Model Pemrosesan Informasi) oleh Lefrancois. Menurut Gagne, dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi yang kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk

hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi, terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

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

Model-model pembelajaran yang termasuk dalam rumpun ini bertolak dari prinsip-prinsip pengolahan informasi oleh manusia dengan memperbuat dorongan-dorongan internal (datang dari dalam diri) untuk memahami dunia dengan cara menggali dan mengorganisasikan data, merasakan adanya masalah dan mengupayakan jalan keluarnya, serta pengembangan bahasa untuk mengungkapkannya. Kelompok model ini menekankan peserta didik agar memilih kemampuan untuk memproses informasi sehingga peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah yang memiliki kemampuan dalam memproses informasi. Dalam rumpun pembelajaran ini terdapat 7 model pembelajaran, yaitu: a. Pencapaian konsep (*concept attainment*); b. Berpikir induktif (*inductive thinking*); c. Latihan penelitian (*inquiry training*); d. Pemandu awal (*advance organizer*); e. Memorisasi (*memorization*); f. Pengembangan intelek (*developing intellect*); g. Penelitian ilmiah (*scientific inquiry*).

b. Model Personal

Rumpun model personal bertolak dari pandangan kedirian *self-hood* dari individu. Proses pendidikan sengaja diusahakan yang memungkinkan seseorang dapat memahami diri sendiri dengan baik, sanggup memikul tanggung jawab untuk pendidikan, dan lebih kreatif untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik. Penggunaan model-model pembelajaran dalam rumpun personal ini lebih memusatkan perhatian pada pandangan perseorangan dan berusaha menggalakan kemandirian yang produktif sehingga manusia menjadi semakin sadar diri dan bertanggung jawab atas tujuannya.

Menurut Carel Roger, manusia dilahirkan dengan potensi menuju/mengejar kesempurnaan. Jadi pembelajaran merupakan naluri manusia. Bahan pembelajaran yang bermakna dan selaras dengan tujuan pembelajaran akan mendorong peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran, dan dianggapnya sebagai pembelajaran yang berkesan. Apabila bahan pembelajaran menimbulkan perubahan struktur data atau menjadi ancaman dan kerisauan peserta didik, maka hal ini akan menjadikan sikapnya menentang pembelajaran. Apabila peserta didik mengambil inisiatif dan melibatkan diri sepenuhnya dalam aktivitas pembelajaran, maka hasil yang diperoleh akan sangat berkesan. Penilaian yang dilakukan atas dasar pemikiran refleksi peserta didik lebih baik daripada penilaian yang dilakukan oleh orang lain.

Dalam rumpun model personal ini terdapat 4 model pembelajaran, yaitu: a) Pengajaran tanpa arahan (*non directive teaching*); b) Model sinektik (*synectics model*); c) Latihan kesadaran (*awareness training*); d) Pertemuan kelas (*classroom meeting*)

c. Model Interaksi Sosial

Model interaksi sosial pada hakikatnya bertolak dari pemikiran pentingnya hubungan pribadi (*interpersonal relationship*) dan hubungan sosial, atau hubungan individu dengan lingkungan sosialnya. Dalam konteks ini proses belajar pada hakikatnya adalah mengadakan hubungan sosial dalam pengertian peserta didik berinteraksi dengan peserta didik lain dan berinteraksi dengan kelompoknya langkah yang ditempuh guru dalam model ini adalah: 1) guru mengemukakan masalah dalam bentuk situasi sosial kepada peserta didik; 2) peserta didik dengan bimbingan guru menelusuri berbagai macam masalah yang terdapat dalam situasi tersebut; 3) peserta didik diberi tugas atau permasalahan yang berkenaan dengan situasi tersebut untuk dipecahkan, dianalisis, dan dikerjakan; 4) dalam memecahkan masalah belajar tersebut peserta didik diminta untuk mendiskusikannya; 5) peserta didik membuat kesimpulan dari hasil diskusinya; dan 6) membahas kembali hasil-hasil kegiatannya.

Model interaksi sosial dapat digunakan antara lain dengan menggunakan metode sosiodrama atau bermain peran (*role playing*). Keterlibatan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar cukup tinggi, terutama dalam bentuk partisipasi dalam kelompoknya, partisipasi ini mengabarkan adanya interaksi sosial diantara sesama peserta didik dalam kelompok tersebut. Oleh karena itu, model interaksi sosial boleh dikatakan berorientasi pada peserta didik dengan mengembangkan sikap demokratis, artinya sesama mereka mampu saling menghargai, meskipun mereka memiliki perbedaan.

Penggunaan rumpun model interaksi sosial ini menitikberatkan pada pengembangan kemampuan kerjasama dari peserta didik. Model pembelajaran

rumpun interaksi sosial didasarkan pada dua asumsi pokok, yaitu: a) masalah-masalah sosial diidentifikasi dan dipecahkan atas dasar dan melalui kesepakatan-kesepakatan yang diperoleh di dalam dan dengan menggunakan proses-proses sosial; b) proses sosial yang demokratis perlu dikembangkan untuk melakukan perbaikan masyarakat dalam arti seluas-luasnya secara build-in dan terus menerus.

Dalam rumpun model interaksi sosial ini terdapat 5 model pembelajaran, yaitu: a) Investigasi kelompok (*group investigation*); b) Bermain peran (*role playing*); c) Penelitian yurisprudensial (*jurisprudential inquiry*); d) Latihan laboratoris (*laboratory training*); e) Penelitian ilmu sosial.

d. Model Sistem Perilaku (*behavior*)

Model behavior menekankan pada perubahan perilaku yang tampak dari peserta didik, sehingga konsisten dengan konsep dirinya. Sebagai bagian dari teori stimulus-respons, model behaviorial menekankan bahwa tugas-tugas yang harus diberikan dalam suatu rangkaian kecil, berurutan, dan mengandung perilaku tertentu.

Model ini bertitik tolak dari teori belajar behavioristik, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*). Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik model ini adalah penjabaran tugas-tugas yang harus dipelajari peserta didik lebih efisien dan berurutan. Ada empat fase dalam model modifikasi tingkah laku ini, yaitu: a) Fase mesin pengajaran; b)

Penggunaan media; c) Pengajaran berprogram (*linier* dan *branching*); d) *Operant conditioning* dan *operant reinforcement*.

Implementasi dari model modifikasi tingkah laku ini adalah meningkatkan ketelitian pengucapan pada anak: guru selalu perhatian terhadap tingkah laku belajar peserta didik; modifikasi tingkah laku peserta didik yang kemampuan belajarnya rendah dengan *reward* sebagai *reinforcement* pendukung; penerapan prinsip pembelajaran individual dalam pembelajaran klasikal.

Rumpun model sistem perilaku mementingkan penciptaan sistem lingkungan belajar yang memungkinkan manipulasi penguatan tingkah laku (*reinforcement*) secara efektif, sehingga terbentuk pola tingkah laku yang dikehendaki. Model ini memusatkan perhatian pada perilaku yang terobservasi serta metode dan tugas yang diberikan dalam rangka mengkomunikasikan keberhasilan. Dalam rumpun model sistem perilaku ini terdapat 5 model pembelajaran, yaitu: a) Belajar tuntas (*mastery learning*); b) Pembelajaran langsung (*direct instruction*); c) Belajar kontrol diri (*learning self control*); d) Latihan pengembangan keterampilan dan konsep (*training for skill and concept development*); e) Latihan asertif (*assertive training*).

3. Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu: 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai; 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran; 3) Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa; 4) Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

4. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herber Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis. b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif. c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar dikelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang. d) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (*syntax*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran. e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang. f) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

C. Perencanaan Pembelajaran

1. Pengertian perencanaan

Perencanaan adalah menentukan apa yang dilakukan perencanaan mengandung rangkaian-rangkaian putusan yang luas dan penjelasan-penjelasan dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program penentuan

metode-metode dan prosedur tertentu dan penentuan kegiatan berdasarkan jadwal sehari-hari.

Terry (1993: 17) menyatakan bahwa perencanaan adalah menetapkan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang di gariskan. Untuk itu diperlukan kemampuan untuk mengadakan visualisasi dan melihat kedepan guna merumuskan suatu pola tindakan untuk masa mendatang.

Banghart dan trull, (1973) mengemukakan bahwa perencanaan adalah awal dari semua proses yang rasional dan mengandung sifat optimisme yang didasarkan atas kepercayaan bahwa akan dapat mengatasi berbagai macam permasalahan.

Hal senda juga di kemukakan oleh hadari nawawi (1983: 16) Bahwa perencanaan berarti menyusun langkah-langkah penyelesaian suatu masalah atau pelaksanaan suatu pekerjaan yang terarah pada pencapaian tujuan tertentu.

2. Dimensi -dimensi perencanaan

Berbicara dengan dimensi perencanaan pengajaran yakni berkaitan dengan cakupan dan sifat-sifat dari beberapa karakteristik yang ditemukan dalam perencanaan pengajaran. Pertimbangan terhadap dimensi-dimensi itu menurut harjanto (1997:5) memungkinkan diadaknya perencanaan komprehensif yang menalar dan efisien, yakni:

1. Signifikansi

Tingkat signifikansi tergantung pada tujuan pendidikan yang diajukan dan signifikansi dapat ditentukan berdasarkan kriteria-kriteria yang dibangun selama proses perencanaan.

2. Feasibilitas

Maksudnya perencanaan harus disusun berdasarkan pertimbangan realistis baik yang berkaitan dengan biaya maupun dengan pengimplementasiannya

3. Relevansi

Konsep relevansi berkaitan dengan jaminan bahwa perencanaan memungkinkan penyelesaian persoalan secara lebih spesifik, pada waktu yang tepat agar dapat dicapai tujuan spesifik secara optimal.

4. Kepastian

Konsep kepastian minimum diharapkan dapat mengurangi kejadian-kejadian yang tidak terduga.

5. Ketelitian

Prinsip utama yang perlu diperhatikan ialah agar perencanaan pengajaran disusun dalam bentuk yang sederhana, serta perlu diperhatikan secara sensitif kaitan-kaitan yang pasti terjadi antara berbagai komponen.

6. Adaptabilitas

Diakui bahwa perencanaan pembelajaran bersifat dinamis sehingga perlu senantiasa mencari informasi sebagai umpan balik penggunaan berbagai proses memungkinkan perencanaan yang fleksible atau

adaptable dapat dirancang untuk menghindari hal-hal yang tidak diharapkan

7. Waktu

Faktor yang berkaitan dengan waktu cukup banyak, selain keterlibatan perencanaan dalam memprediksi masa depan, juga validasi dan reabilitas analisis yang dipakai, serta kapan untuk menilai suatu kebutuhan kependidikan masa kini dalam kaitanya dengan masa mendatang.

8. Monitoring

Merupakan proses pengembangan kriteria untuk menjamin bahwa berbagai komponen bekerja secara efektif.

9. Isi perencanaan

Isi merencanakan merujuk pada hal-hal yang akan direncanakan. Perencanaan pembelajaran.

3. Manfaat perencanaan pembelajaran

Terdapat beberapa manfaat perencanaan pengajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Sebagai petunjuk arah kegiatan dalam mencapai tujuan.
2. Sebagai pola dasar dalam mengatur tugas dan wewenang bagi setiap unsur yang terlibat dalam kegiatan.
3. Sebagai pedoman kerja bagi setiap unsur, baik unsur guru maupun unsur murid.

4. Sebagai alat ukur efektif tidaknya suatu pekerjaan sehingga setiap saat diketahui ketepatan dan kelambatan kerja.
5. Untuk bahan penyusunan data agar terjadi keseimbangan kerja
6. Untuk menghemat waktu, tenaga, alat-alat dan biaya.

D. Model Pembelajaran Demonstrasi

1. Pengertian Model Demonstrasi

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. 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. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Demonstrasi adalah peragaan atau pertunjukan untuk menampilkan suatu proses terjadinya peristiwa. Menurut Rusminiati (2007: 2) metode demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa, pada sampai penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat dipahami peserta didik baik secara nyata maupun tiruan. Winarno (Moedjiono, 2005: 73) metode demonstrasi adalah adanya seorang guru, orang luar yang diminta untuk memperlihatkan suatu proses kepada seluruh kelas.

Menurut Muhibbin Syah (2006: 208) demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang

relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Sedangkan menurut Aminuddin Rasyad (2006: 8) mengemukakan metode demonstrasi adalah cara pembelajaran dengan meragakan, mempertunjukkan atau memperlihatkan sesuatu di hadapan murid di kelas atau di luar kelas.

Demonstrasi dapat dilakukan dengan menunjukkan benda baik yang sebenarnya, model, maupun tiruannya dan disertai dengan penjelasan lisan. Demonstrasi akan menjadi aktif jika dilakukan dengan baik oleh guru dan selanjutnya dilakukan oleh siswa. Metode ini dapat dilakukan untuk kegiatan yang alatnya terbatas tetapi akan dilakukan terus-menerus dan berulang-ulang oleh siswa.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi merupakan metode penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.

2. Kelebihan dan Kekurangan Model Demonstrasi

Kelebihan Model Demonstrasi

- a. Siswa dapat memahami sesuai objek yang sebenarnya.
- b. Dapat mengembangkan rasa ingin tahu siswa.
- c. Siswa dibiasakan untuk kerja sistematis.
- d. Siswa dapat mengamati sesuatu secara proses.
- e. Siswa dapat mengetahui hubungan struktural atau urutan objek.
- f. Siswa dapat membandingkan pada beberapa objek .

2) Kekurangan Metode Demonstrasi

- a. Dapat menimbulkan berpikir konkret saja.
- b. Bila jumlah siswa banyak, efektifitas demonstrasi sulit dicapai.
- c. Bergantung pada alat bantu.
- d. Bila demonstrasi guru kurang sistematis, demonstrasi tidak berhasil.

Wianataputra (1998: 14)

3. Langkah-langkah Model Demonstrasi

Menurut Hasibuan dan Mujiono (2006: 31) langkah-langkah model Pembelajaran demonstrasi adalah sebagai berikut:a.

1. Merumuskan dengan jelas kecakapan dan atau keterampilan apa yang diharapkan dicapai oleh siswa sesudah demonstrasi itu dilakukan.
2. Mempertimbangkan dengan sungguh-sungguh, apakah metode itu wajar dipergunakan, dan apakah ia merupakan metode yang paling efektif untuk mencapai tujuan yang dirumuskan.
3. Alat-alat yang diperlukan untuk demonstrasi itu bisa didapat dengan mudah, dan sudah dicoba terlebih dahulu supaya waktu diadakan demonstrasi tidak gagal.
4. Jumlah siswa memungkinkan untuk diadakan demonstrasi dengan jelas.
5. Menetapkan garis-garis besar langkah-langkah yang akan dilaksanakan, sebaiknya sebelum demonstrasi dilakukan, sudah dicoba terlebih dahulu supaya tidak gagal pada waktunya.

6. Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan, apakah tersedia waktu untuk memberi kesempatan kepada siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan komentar selama dan sesudah demonstrasi.
7. Selama demonstrasi berlangsung, hal-hal yang harus diperhatikan:
 - a. Keterangan-keterangan dapat didengar dengan jelas oleh siswa.
 - b. Alat-alat telah ditempatkan pada posisi yang baik, sehingga setiap siswa dapat melihat dengan jelas. Telah disarankan kepada siswa untuk membuat catatan-catatan seperlunya.

E. Hakikat IPS

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebuah mata pelajaran yang memfungsikan dan merealisasikan ilmu-ilmu sosial yang bersifat teoritik kedalam kehidupan nyata di masyarakat. Di bawah ini pengertian IPS menurut para ahli diantaranya :

“Mengartikan IPS sebagai suatu panduan daripada sejumlah ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya yang tidak terkait oleh ketentuan disiplin/struktur melainkan bertautan dengan kegiatan-kegiatan pendidikan yang berencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan-kemasyarakatan (Sapri dalam Ika, 2009:36)”.

Menurut A. Kosasih Djahiri (dalam Ika, 2009:37) merumuskan IPS sebagai berikut:“IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu-ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan ditaktik untuk menjadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan”.

Pendapat lain dikemukakan oleh Muhammad Nu'man Soemantri (dalam Ika, 2009:36) “Pendidikan IPS adalah penyerderhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan

secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah”.

Sedangkan menurut Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. (Somantri dalam Sapriya, 2009:11).

IPS pada hakekatnya adalah sebuah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang, dan masa depan yang akan datang untuk membantu pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga negara di masyarakat.

2. Fungsi dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

- a. Fungsi mata pelajaran pengetahuan sosial di SD dan MI adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan peserta didik mengenai masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.
- b. Tujuan mata pelajaran pengetahuan sosial di SD dan MI adalah:
 - 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis;
 - 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial;
 - 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;

- 4) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah:

- a. sistem sosial dan budaya,
- b. manusia, tempat, dan lingkungan,
- c. perilaku ekonomi dan kesejahteraan,
- d. waktu, keberlanjutan, dan perubahan,
- e. sistem berbangsa dan bernegara.

4. Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPS SD/MI

Standar kompetensi mata pelajaran IPS adalah kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah melalui proses pembelajaran IPS. Untuk melihat lebih jelas Standar Kompetensi (SK) IPS SD/MI dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Standar Kompetensi IPS SD/MI

Kelas	Standar Kompetensi
Kelas I	Kemampuan memahami identitas diri dan keluarga dalam rangka interaksi di lingkungan rumah.
Kelas II	Kemampuan menerapkan hak dan kewajiban, sikap saling menghormati, dan hidup hemat dalam keluarga, serta memelihara lingkungan.
Kelas III	Kemampuan memahami: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kronologis peristiwa penting dalam keluarga 2. Kedudukan dan peran anggota keluarga 3. Aturan dan kerjasama di lingkungan 4. Kegiatan dalam pemenuhan hak dan kewajiban sebagai individu dalam masyarakat 5. Kenampakan lingkungan

Kelas IV	<p>Kemampuan memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keragaman suku bangsa dan budaya serta perkembangan teknologi 2. Persebaran sumber daya alam, sosial dan aktivitasnya dalam jual beli 3. Menghargai berbagai peninggalan di lingkungan setempat 4. Sikap kepahlawanan dan patriotisme serta hak dan kewajiban warganegara.
Kelas V	<p>Kemampuan memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Keragaman kenampakan alam, sosial, budaya, kegiatan ekonomi di Indonesia. 2. Perjalanan bangsa Indonesian Pada masa Hindu-Budha, Islam sampai masa kemerdekaan. 3. Wawasan nusantara, penduduk dan pemerintahan serta kerja keras para tokoh kemerdekaan.
Kelas VI	<p>Kemampuan memahami:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peran masyarakat sebagai potensi bangsa dalam mempertahankan kemerdekaan 2. Kegiatan ekonomi negara Indonesia dan negara tetangga 3. Kenampakan alam dunia 4. Kedudukan masyarakat sebagai potensi bangsa dalam melaksanakan hak asasi manusia dan nilai-nilai Pancasila.

5. Pendekatan, Pengorganisasian Materi dan Penilaian Mata Pelajaran

Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI

Pendekatan yang digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pendekatan terpadu (*integrated approach*) dan pendekatan belajar kontekstual untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan, sikap, serta keterampilan sosial. Pendekatan tersebut diwujudkan antara lain melalui metode 1) inkuiri, 2) eksploratif, 3) pemecahan masalah. Metode-metode tersebut dapat dilaksanakan di luar kelas dengan memperhatikan sumber belajarnya.

Pembelajaran perlu diikuti dengan praktik belajar, yakni menggunakan inovasi pembelajaran yang dirancang sebaik dan setepat mungkin agar dapat membantu peserta didik memahami fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi melalui praktik belajar secara empirik.

Pembelajaran menggunakan media yang mempunyai potensi untuk menambah wawasan dan konteks belajar serta hasil belajar peserta didik;

seperti penggunaan media gambar, video, slide, internet dan sebagainya. Sehingga peserta didik mampu mengakses isu-isu lokal, nasional, dan global.

Pengorganisasian materi menggunakan pendekatan kemasyarakatan yang meluas yakni dimulai dari hal-hal yang terdekat dengan peserta didik (keluarga) ke hal yang lebih jauh (global) yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Penilaian untuk mengukur pencapaian indikator hasil belajar. Penilaian dapat berupa penilaian tertulis, penilaian berdasarkan hasil perbuatan, penugasan, .

6. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Guru sebagai pendidik harus bisa mengarahkan dan membekali siswanya dengan membangun konsep pengetahuan oleh mereka sendiri, sehingga siswa tersebut siap untuk menghadapi perubahan-perubahan dalam ilmu pengetahuan. Guru hendaknya menyajikan materi ajar yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan siswa. Menurut Piaget (Sulistryani, 2007:6) “anak usia 7-12 (usia SD) berada pada fase operasional konkret, mereka belum dapat berpikir abstrak. Hal ini dikarenakan pengalaman-pengalaman nyata yang mereka temui. Karakteristik anak Sekolah Dasar pada fase kelas rendah (Samatowa, 2006:7) diantaranya:

- a) adanya koleratif positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah, b) adanya sikap yang cenderung untuk memenuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional, c) adanya kecenderungan memuji diri sendiri, d) suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal itu dirasa menguntungkan untuk meremehkan orang lain, e) kalau tidak dapat menyelesaikan soal maka hal itu dianggap tidak penting, f) nak menghendaki nilai baik tanpa mengingat apakah prestasinya memang

pantas mendapat nilai baik atau tidak, g) kemampuan mengingat dan berbahasa berkembang sangat cepat dan mengagumkan, h) hal yang konkret lebih mudah dipahami ketimbang yang abstrak, i) kehidupan adalah bermain.

Sedangkan karakteristik pada masa kelas tinggi (Samatowa, 2006:7) adalah:

b) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, b) amat realistis, ingin tahu dan ingin belajar, c) menjelang akhir masa ini ada minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus, d) sampai kira-kira usia 11 tahun anak membutuhkan guru atau kadang-kadang orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan keinginannya, setelah kira-kira 11 tahun anak pada umumnya menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri, e) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai presentasi sekolah, f) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain-main bersama, g) peran manusia idola sangat penting, pada umumnya orang tua dan kakak-kakaknya dianggap sebagai manusia idola yang sempurna, karena itu guru ucapkali dianggap sebagai manusia yang serba tahu.

Dengan mengetahui karakteristik anak SD pada fase-fase kelas rendah dan tinggi diharapkan guru lebih bisa menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk anak usia Sekolah Dasar sehingga semua materi yang telah disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

F. Pendekatan Proses

Belajar dimulai dengan adanya dorongan, semangat, dan upaya yang timbul dalam diri seorang sehingga orang itu melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan menyesuaikan dengan tingkah lakunya dalam upaya meningkatkan kemampuan dirinya. Dalam hal ini, belajar adalah perilaku mengembangkan diri melalui proses penyesuaian tingkah laku.

Penyesuaian tingkah laku dapat terwujud melalui kegiatan belajar, bukan karena akibat langsung dari pertumbuhan seseorang yang melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2005: 103). Belajar sebagai proses dapat dikatakan sebagai kegiatan seseorang yang dilakukan dengan sengaja melalui penyesuaian tingkah laku dirinya dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupannya.

Kegiatan belajar sebagai proses memiliki unsur-unsur sendiri yang dapat membedakan antara kegiatan belajar dan bukan belajar. Unsur yang mencakup tujuan belajar yang ingin dicapai, motivasi, hambatan, stimulus dari lingkungan, persepsi, dan respons peserta didik, keterkaitan antara unsur-unsur tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Kegiatan belajar sebagai proses tersebut memiliki enam unsur; *Pertama*, tujuan belajar. Setiap peserta didik dapat menyusun tujuan belajarnya sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Peserta didik/siswa dapat melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar tersebut. Tujuan belajar yang dirumuskan oleh institusi pendidikan perlu disusun sesuai dengan kebutuhan belajar yang dirasakan dan dinyatakan oleh peserta didik, sehingga tujuan belajar tersebut dapat dirasakan sebagai “milik peserta didik”. Apabila peserta didik menerima tujuan itu sebagai miliknya, maka ia atau mereka akan berupaya secara optimal untuk mencapai tujuan tersebut.

Kedua, peserta didik yang termotivasi. Aktivitas belajar untuk mencapai tujuan belajar tidak akan terjadi apabila peserta didik tidak termotivasi untuk belajar. Motivasi belajar itu akan lahir manakala peserta didik merasakan bahwa apa yang disampaikan dalam proses belajar sesuai dengan kebutuhannya. Dan kebutuhan

belajar harus dengan dari dalam diri peserta didik, bukan “dipaksakan” oleh pihak luar, walaupun motivasi dari luar diperlukan.

Pentingnya motivasi belajar sering ditegaskan oleh hampir semua pakar psikologi dan pendidikan. Sears dan Hilgard dalam Sudjana (2005: 106) menjelaskan bahwa motivasi belajar sebagai kekuatan penting telah diterima secara umum. Disatu pihak, motivasi dari luar dalam bentuk ganjaran atau hukuman digunakan pendidik agar peserta didik meningkatkan kegiatan belajarnya. Di pihak lain, motivasi dari dalam seperti kebutuhannya, minat, kesungguhan, harapan, dan tujuan dapat mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar tanpa merasa “dipaksa” dari luar dirinya. Pendidik memiliki alternatif kegiatan dengan menggunakan motivasi melalui tujuan-tujuan khusus serta motivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar atas dorongan dari dalam dirinya atau melalui kegiatan yang menggabungkan motivasi dari dalam dan luar diri peserta didik (Sears dan Hilgard, 1964).

Ketiga, tingkat kesulitan belajar. Kesulitan belajar merupakan hambatan bagi upaya peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Oleh karena itu, tingkat kesulitan belajar harus disusun sedemikian rupa sehingga dapat mendorong peserta didik untuk mengatasi kesulitan belajar dengan tepat. Secara sederhana, tingkat kesulitan belajar dirancang dan ditetapkan dalam kesulitan belajar, dan merupakan unsur yang harus ada dalam setiap kegiatan pembelajaran sebagai proses. Terhadap tingkat kesulitan tersebut, memungkinkan peserta didik dapat mengatasi.

Keempat, stimulus dari lingkungan. Stimulus/rangsangan digunakan untuk mengatasi hambatan yang ditemukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Perlu

diperhatikan dalam penggunaan stimulus lingkungan; apabila peserta didik tidak memiliki kemampuan untuk memilih stimulus yang tepat, atau hanya dapat menggunakan pengalaman belajar sebelumnya yang tidak cocok dengan kegiatan belajar yang sedang berlangsung, maka peserta didik tidak akan dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan efektif. Oleh karena itu, pendidik harus merancang stimulus yang diperlukan peserta didik dan memiliki kaitan yang jelas dengan situasi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memilih dan menggunakan sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.

Kelima, peserta didik yang memahami situasi. Pemahaman terhadap situasi akan tergantung pada latar belakang kehidupan, pengalaman belajar, dan kesungguhan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Seorang peserta didik yang termotivasi oleh tujuan belajar dan stimulus dari lingkungannya, akan melakukan kegiatan belajar dengan dorongan yang kuat. Keadaan demikian disebut situasi belajar. Dalam situasi belajar, peserta didik berada dalam kondisi sedang membutuhkan suatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar, memilih stimulus dari lingkungan, memahami dan merespons stimulus, serta memutuskan stimulus mana yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai tujuan belajar. Pemahaman peserta didik terhadap situasi pembelajaran berguna untuk mengetahui pilihan berbagai kegiatan yang berbeda, dan digunakan dalam merespons stimulus dari lingkungan untuk memecahkan masalah.

Keenam, pola respons peserta didik. Peserta didik merespons stimulus secara menyeluruh, dan respons itu bertujuan. Artinya peserta didik tidak melakukannya

tanpa arah. Apabila respons yang dilakukan peserta didik berhasil, ia akan mempelajari masalah baru yang dihadapi dan akan mengkaji kembali stimulus lingkungan yang telah diorganisasi untuk merespons masalah baru.

Apabila kita mencermati uraian di atas tampak jelas bahwa kehadiran pendidik dalam proses pembelajaran mutlak diperlukan. Kegiatan pembelajaran sebagai hasil dan proses merupakan akibat berlangsungnya fungsi pembelajaran. Fungsi pembelajaran merupakan upaya mendorong, mengajak, membimbing, dan melatih yang dilakukan oleh pendidik supaya peserta didik melakukan kegiatan belajar untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kebutuhan pendidik dalam upaya memenuhi kebutuhan hidup. Dalam buku *Strategi Pembelajaran* (Majid, 2013: 33-36).

G. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian akhir yang diperoleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, yang akan menunjukkan tingkat pemahaman peserta didik.

Menurut Bloom (Rudi Susilana, 2006: 102) mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada dasarnya proses belajar dapat ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif maupun psikomotor. Aspek yang diukur dalam penilaian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) aspek kognitif, mencakup kedalam 6 tingkatan yaitu pengetahuan (recalling) kemampuan mengingat, pemahaman (comprehension) kemampuan memahami, aplikasi (application) kemampuan penerapan. Analisis (analysis) kemampuan menganalisa suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian

kecil, sintesis (syntesis) kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan, evaluasi (evaluation) kemampuan mempertimbangkan mana yang baik dan mana yang buruk dan memutuskan untuk mengambil tindakan, b) aspek afektif mencakup menerima (receiving) termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, respon, control, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar, menanggapi (responding) reaksi yang diberikan, ketepatan aksi, perasaan, kepuasan dan lain-lain. Mengorganisasi (organization) pengembangan norma dan organisasi sistem nilai. Membentuk watak (characterization) sistem nilai yang terbentuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku, c) aspek psikomotorik, meliputi meniru (perception), menyusun (manipulating), melakukan dengan prosedur (precision), melakukan dengan baik dan tepat (articulation), melakukan tindakan secara alami (naturalization).

2. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.

Menurut Bloom (Rudi Susilana, 2006: 102) mengemukakan bahwa secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berada di luar diri siswa.

a. faktor internal, terdiri dari: 1) faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya; 2) faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan, yang meliputi: a) faktor intelektual terdiri dari faktor potensial dan faktor aktual; b) faktor nonintelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya, b. Faktor eksternal terdiri dari: 1) faktor sosial seperti: faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat dan faktor kelompok; 2) faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya; 3) faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya; 4) faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi dan kecemasan.

H. Karakteristik Materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan

1. Kedalaman dan Keluasan Materi

Kedalaman materi menyangkut rincian konsep-konsep yang terkandung di dalamnya yang harus dipelajari oleh siswa, sedangkan keluasan cakupan materi materi berarti menggambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukkan ke dalam suatu materi pembelajaran.

a. Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan

Pada tanggal 8 September 1945 tentara sekutu tiba di Indonesia. Kedatangan tentara Sekutu di Indonesia disambut baik oleh rakyat. Tujuan mereka, yaitu melucuti senjata tentara Jepang, membebaskan tawanan Jepang, dan mencari penjahat perang. Namun, kedatangan tentara Sekutu diboncengi orang-orang Belanda. Belanda datang kembali ke Indonesia untuk membuat pemerintahan sipil yang disebut NICA (Netherland Indies Civil Administration). Tindakan tersebut mendapat perlawanan dari para pejuang Indonesia.

1. Pertempuran 10 November



Tentara Sekutu (Inggris) pertama kali mendarat di Surabaya pada 25 Oktober 1945. Pendaratan ini dipimpin Brigadir Jenderal A.W.S. Mallaby. Dua hari kemudian tentara Inggris menyerbu penjara republik untuk membebaskan perwira-perwira

Sekutu. Pada tanggal 28 Oktober 1945, pos-pos Sekutu di seluruh kota Surabaya diserang oleh rakyat Indonesia. Dalam berbagai serangan itu, pasukan Sekutu terjepit. Pada tanggal 29 Oktober 1945, para pemuda dapat menguasai tempat-tempat yang telah dikuasai Sekutu.

Pada tanggal 30 Oktober 1945 terjadi pertempuran di gedung Bank International, tepatnya di Jembatan Merah. Dalam peristiwa itu, Brigjen Mallaby tewas. Menanggapi peristiwa ini, pada tanggal 9 November 1945, pimpinan sekutu di Surabaya mengeluarkan ultimatum. Isi ultimatum itu adalah: "Semua pemimpin dan orang-orang Indonesia yang bersenjata harus melapor dan meletakkan senjatanya di tempat-tempat yang telah ditentukan, kemudian menyerahkan diri dengan mengangkat tangan. Batas waktu ultimatum tersebut adalah pukul 06.00 tanggal 10 November 1945. Jika sampai batas waktunya tidak menyerahkan senjata, maka Surabaya akan diserang dari darat, laut, dan udara".

Batas waktu itu tidak diindahkan rakyat Surabaya. Oleh karena itu, pecalah pertempuran Surabaya pada tanggal 10 November 1945. Salah satu pemimpin arek-arek Surabaya, antara adalah Bung Tomo. Untuk memperingati kepahlawanan rakyat Surabaya itu, pemerintah menetapkan tanggal 10 November sebagai Hari Pahlawan.

2. Bandung Lautan Api

Tentara Sekutu memasuki Kota Bandung pada Oktober 1945. Tentara Sekutu mengeluarkan ultimatum yang isinya agar para pemuda menyerahkan senjata yang dirampas dari tangan Jepang. Ultimatum tersebut tidak diindahkan oleh para pemuda. Pada 23 Maret 1946, pasukan Sekutu mengeluarkan ultimatum

kedua. Isinya agar Kota Bandung bagian selatan segera dikosongkan. Para pejuang yang dipimpin Kolonel A.H. Nasution sepakat untuk mematuhi ultimatum demi keselamatan rakyat dan kepentingan politik pemerintah RI.

Sebelum meninggalkan Kota Bandung, para pejuang membombardir Kota Bandung. Pada malam hari 23 Maret 1946, gedung-gedung penting dibakar. Peristiwa tersebut dikenal dengan "Bandung Lautan Api". Dalam peristiwa tersebut, gugur seorang pejuang Mohammad Toha.

3. Pertempuran Medan Area

Pasukan Inggris di bawah pimpinan Brigadir Jenderal T.E.D. Kelly mulai mendarat di Medan (Sumatera Utara) pada tanggal 9 Oktober 1945. Para pemuda dipelopori oleh Achmad Tahir, seorang mantan perwira Tentara Sukarela (Giyugun) membentuk Barisan Pemuda Indonesia.

Pada tanggal 13 Oktober 1945 terjadi insiden di sebuah hotel di Jalan Bali, Medan. Seorang anggota NICA menginjak-injak bendera merah putih yang dirampas dari seorang pemuda. Pada tanggal 1 Desember 1945 pihak Inggris memasang papan-papan pengumuman bertuliskan "Fixed Boundaries Medan Area." Dengan cara itu, Inggris menetapkan secara sepihak batas-batas kekuasaan mereka. Sejak saat itulah dikenal istilah Pertempuran Medan Area.

4. Pertempuran Ambarawa

"Pertempuran Ambarawa" diawali oleh mendaratnya tentara Sekutu di bawah pimpinan Brigadir Jenderal Bethel di Semarang. Pada tanggal 21 November 1945 terjadi pertempuran, dalam pertempuran itu, Letnan Kolonel Isdiman gugur. Pimpinan pasukan kemudian dipegang oleh Kolonel Sudirman,

Panglima Divisi Banyumas.

Pada 12 sampai 15 Desember 1945 terjadi pertempuran hebat yang dikenal dengan sebutan Palagan Ambarawa. Dalam pertempuran ini Sekutu dapat diusir dari Ambarawa. Peristiwa ini diabadikan oleh pemerintah dengan dibangunnya Untuk mengenang peristiwa ini, dibuatlah Monumen Palagan Ambarawa. Pada 15 Desember dijadikan sebagai Hari Infanteri.

5. Pertempuran Lima Hari di Semarang

Pada tanggal 15 — 20 Oktober 1945 di Semarang terjadi pertempuran hebat antara pejuang Indonesia dengan tentara Jepang. Peristiwa ini diawali dengan adanya desas-desus bahwa cadangan air minum di Candi, Semarang diracun oleh Jepang. Untuk membuktikan kebenarannya, Dr. Karyadi, kepala laboratorium Pusat Rumah Sakit Rakyat melakukan pemeriksaan. Pada saat melakukan pemeriksaan, ia ditembak oleh Jepang sehingga gugur. Dengan gugurnya Dr. Karyadi kemarahan rakyat khususnya pemuda tidak dapat dihindarkan dan terjadilah pertempuran yang menimbulkan banyak korban jiwa. Untuk mengenang peristiwa itu, di Semarang didirikan Tugu Muda. Untuk mengenang jasa Dr. Karyadi diabadikan menjadi nama sebuah Rumah Sakit Umum di Semarang.

6. Perang Puputan di Bali

Perang Puputan di Bali dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai. I Gusti Ngurah Rai dan pasukannya, Ciung Wanara. Pertempuran ini dimulai April 1946 di Denpasar. Mereka bertahan di Desa Marga. Di daerah ini pasukan I Gusti Ngurah Rai mengadakan perang habis-habisan (Puputan). Akhirnya I Gusti Ngurah Rai dan sebagian besar pasukannya meninggal. Perang ini juga disebut pertempuran

Margarana (18 November 1946).

b. Perjuangan diplomasi dalam rangka mempertahankan kemerdekaan

1. Perundingan Linggajati

Dalam upaya perdamaian, Inggris mempertemukan Belanda dan Indonesia di Linggajati, sebelah Selatan Cirebon (sekarang Kabupaten Kuningan), Jawa Barat. Dalam perundingan ini Indonesia diwakili oleh Perdana Menteri Sutan Syahrir, Belanda diwakili oleh Van Mook.

Hasil perundingan ditandatangani pada 25 Maret 1947. Isinya sebagai berikut.

- (1) Belanda mengakui wilayah Indonesia secara de facto yang meliputi Sumatra, Jawa, dan Madura.
- (2) Republik Indonesia bersama Belanda bekerja sama membentuk negara Republik Indonesia Serikat (RIS).
- (3) Bersama-sama membentuk Uni Indonesia Belanda dengan Ratu Belanda sebagai ketuanya.

2. Agresi Militer Belanda I

Pada 21 Juli 1947, Belanda melakukan serangan militer yang disebut sebagai Agresi Militer Belanda I. TNI melawan serangan agresi Belanda tersebut menggunakan taktik gerilya. TNI berhasil membatasi gerakan Belanda hanya di kota-kota besar saja dan di jalan raya.

Untuk menyelesaikan masalah Indonesia-Belanda, pihak PBB membentuk Komisi yang dikenal dengan nama Komisi Tiga Negara (KTN). Tugas KTN adalah

menghentikan sengketa RI-Belanda. Indonesia diwakili oleh Australia, Belanda diwakili oleh Belgia, dan Amerika Serikat sebagai penengah. Adapun delegasinya adalah sebagai berikut!

- a. Australia, diwakili oleh Richard Kirby
- b. Belgia, diwakili oleh Paul Van Zeland
- c. Amerika Serikat, diwakili oleh Dr. Frank Graham.

3. Perjanjian Renville

Pada tanggal 8 Desember 1948 di atas kapal Amerika Serikat "USS Renville" yang sedang berlabuh di Teluk Jakarta diadakan perjanjian Renville. Dalam perundingan itu Negara Indonesia, Belanda, dan masing-masing anggota KTN diwakili oleh sebuah delegasi.

- 1) Delegasi Indonesia dipimpin oleh Mr. Amir Syarifuddin.
- 2) Delegasi Belanda dipimpin oleh R. Abdul Kadir Wijoyoatmojo.
- 3) Delegasi Australia dipimpin oleh Richard C. Kirby.
- 4) Delegasi Belgia dipimpin oleh Paul van Zeeland.
- 5) Delegasi Amerika Serikat dipimpin oleh Frank Porter Graham.

Perjanjian Renville sangat merugikan pihak Indonesia karena wilayahnya makin sempit. Isi perjanjian Renville, antara lain sebagai berikut.

- (1) Belanda tetap berdaulat atas seluruh wilayah Indonesia sampai dengan terbentuknya Republik Indonesia Serikat (RIS).
- (2) Sebelum RIS dibentuk, Belanda dapat menyerahkan sebagian kekuasaannya kepada pemerintah federal.

- (3) RIS mempunyai kedudukan sejajar dengan Negara Belanda dalam Uni Indonesia-Belanda.
- (4) Republik Indonesia merupakan bagian dari RIS.

4. Agresi Militer Belanda II

Pada 18 Desember 1948, Belanda di bawah pimpinan Dr. Bell mengumumkan bahwa Belanda tidak terikat lagi oleh Persetujuan Renville. Pada 19 Desember 1948 Belanda mengadakan Agresi Militer II ke ibu kota Yogyakarta. Dalam agresi itu Belanda dapat menguasai Yogyakarta.

Presiden Sukarno dan Wakil Presiden Mohammad Hatta ditawan dan diasingkan ke Pulau Bangka. Beliau lalu mengirimkan mandat lewat radio kepada Mr. Syafruddin Prawiranegara. Isinya agar membentuk Pemerintah Darurat Republik Indonesia (PDRI), di Bukit Tinggi Sumatra Barat.

Pada 1 Maret 1949 Brigade X mengadakan serangan umum ke Yogyakarta. Penyerangan ini dipimpin Letkol. Soeharto. Serangan ini memakai sandi "Janur Kuning". Serangan ini dikenal juga dengan "Serangan Umum 1 Maret". Dalam penyerangan ini Tentara Republik Indonesia dalam serangan ini berhasil menduduki Kota Yogyakarta selama 6 jam.

c. Perundingan dalam usaha pengakuan kedaulatan

Indonesia telah beberapa kali mengadakan perundingan dengan Belanda. Namun, perjanjian itu selalu dilanggar oleh Belanda. Selanjutnya, komisi PBB untuk Indonesia atau UNCI (United Nations Commission for Indonesia) mempertemukan kembali Belanda dengan Indonesia di meja perundingan.

1. Perjanjian Roem-Royen

Perjanjian Roem-Royen ditandatangani di Jakarta pada 7 Mei 1949. Pihak Indonesia dipimpin oleh Mr. Moh. Roem dengan anggota Drs. Moh. Hatta dan Sultan Hamengkubuwono IX, sedangkan Belanda diwakili oleh Dr. Van Royen. Isi perjanjian Roem-Royen sebagai berikut.

- (1) Penghentian tembak-menembak antara Indonesia dan Belanda.
- (2) Pengembalian pemerintah Republik Indonesia ke Yogyakarta.
- (3) Pembebasan para pemimpin RI yang ditahan Belanda.
- (4) Segera mengadakan Konferensi Meja Bundar di Den Hag, Belanda.

2. Konferensi Inter-Indonesia (KII)

KII diadakan oleh bangsa Indonesia sendiri, yaitu antara delegasi RI dan BFO (Bijeen komstvoor Federal Overleg). Dalam konferensi ini delegasi RI dipimpin Drs. Moh. Hatta. BFO dipimpin oleh Sultan Hamid II. Tujuan konferensi ini untuk mempersatukan pendapat yang akan diperjuangkan dalam KMB.

3. Konferensi Meja Bundar (KMB)

Konferensi Meja Bundar (KMB) dilaksanakan pada 12 Agustus hingga 2 November 1949 di Den Haag, Belanda. Delegasi Indonesia dipimpin oleh Drs. Moh. Hatta. Delegasi Negara Federal atau BFO dipimpin oleh Sultan Hamid II. Delegasi Belanda dipimpin oleh Mr. van Maarseveen. Dari UNCI sebagai pengawas dan penengah diwakili oleh Chritchley. Hasil perjanjian KMB sebagai berikut.

- 1) Dibentuknya Negara Indonesia Serikat (RIS) dan Belanda akan menyerahkan kedaulatan kepada RIS pada akhir Desember 1949.

- 2) Akan dibentuk Uni Indonesia-Belanda.
- 3) Irian Barat akan diserahkan kepada RIS setahun setelah penyerahan kedaulatan oleh Belanda

d. Menghargai beberapa tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan

1. Ir. Soekarno

Pada saat Agresi Militer Belanda I, pada 19 Desember 1948, Ir. Soekarno ditangkap dan diasingkan ke Bangka.

2. Drs. Mohammad Hatta

Beliau selalu tampil di berbagai perundingan dalam penyelesaian masalah pengakuan kedaulatan RI. Bung Hatta selalu `berusaha memperbaiki ekonomi rakyat. Atas gagasan beliaulah di Indonesia didirikan koperasi sehingga mendapat julukan sebagai bapak koperasi Indonesia. Pada 1 Desember 1956, Bung Hatta mengundurkan diri dari jabatan wakil presiden RI.

3. Sri Sultan Hamengkubuwono IX



Sri Sultan Hamengkubuwono IX adalah seorang raja. Ia juga sebagai pemimpin

perjuangan bangsa dalam menghadapi serbuan Belanda. Pada 19 Agustus 1945, ia menyatakan bahwa Yogyakarta yang berbentuk kerajaan itu menjadi bagian dari negara Republik Indonesia.

Pada serangan umum 1 Maret 1949, Sultan Hamengkubuwono IX membantu TNI dengan membangun kubu pertahanan di dalam keraton sebagai tempat persembunyian. Sri Sultan Hamengkubuwono IX juga turut berperan dalam menandatangani hasil KMB di Belanda.

Dalam sidang kabinet pertama RI pada 13 Juli 1949, beliau terpilih sebagai Menteri Koordinator Pertahanan. Jabatan penting lain yang pernah dipegang, antara lain wakil perdana menteri, Ketua Badan Pengawas Keuangan, dan Menteri Utama bidang Ekonomi dan Keuangan.

4. Panglima Besar Soedirman



Peranan Jenderal Sudirman dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia sangat besar. Sebagai Panglima TKR, Divisi V Banyumas, Sudirman memimpin Pertempuran Ambarawa dan berhasil mengusir tentara Inggris. Pada tanggal 18 Desember 1945, Sudirman diangkat oleh menjadi Panglima Besar TKR dengan pangkat jenderal.

I. Bahan dan Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2. Dasar Pertimbangan Memilih Media

Beberapa penyebab orang memilih media antara lain adalah: a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media; b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa dengan proyektor transparansi; c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret; (4) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Jadi, dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Mc. Connel (1974) mengatakan bila media itu sesuai pakailah, "*If The Medium Easy, Use It!*".

Hal yang menjadi pertanyaan di sini adalah apa ukuran atas kriteria kesesuaian tersebut, jawaban atas pertanyaan ini tidaklah semua pertanyaannya. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya tujuan intruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam keputusan pemilihan.

3. Media yang Digunakan

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan salah satu jenis media yaitu benda-benda tiruan/miniatur. Setelah di telaah, selain menggunakan miniatur ternyata pembelajaran ini dapat pula menggunakan media yang lain. Berikut ini beberapa jenis media menurut Heinich dan Molenda (2009) diklasifikasikan ke dalam 6 jenis dasar dari media pembelajaran. Media tersebut antara lain sebagai berikut.

a. Media Teks

Merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

b. Media Audio

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.

c. Media Visual

Media ini yang digunakan peneliti dalam penelitiannya kali ini. gambar yang disajikan adalah gambar-gambar rumah adat dan segala macam keberagaman budaya Indonesia. Media visual adalah media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.

d. Media Proyeksi Gerak

Media proyeksi gerak adalah media yang dilihat dan didengar sehingga akan menimbulkan efek yang menarik bagi siswa. Media proyeksi gerak terbagi dalam film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

e. Benda-benda Tiruan/Miniatur

Media benda-benda tiruan termasuk di dalamnya adalah benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

f. Manusia

Media yang berasal dari manusia adalah media yang sangat konkret. media tersebut dapat berupa guru, siswa lainnya, pakar/ahli dibidangnya/ materi tertentu yang sangat jelas.

Berdasarkan perubahan perilaku hasil belajar siswa, maka bahan dan media yang sesuai dengan materi sifat-sifat benda untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran adalah benda-benda/miniatur. Setelah di telaah, selain menggunakan miniatur ternyata pembelajaran ini dapat pula menggunakan media yang lain seperti media teks, media audio, media visual, media proyeksi gerak dan manusia. Media benda-benda tiruan termasuk di dalamnya adalah benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik, bahan dan media ini disesuaikan dengan sifat materi sebagai penunjang perubahan hasil belajar siswa dan indikator pencapaian yang diharapkan.

J. Strategi Pembelajaran

Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja, tetapi untuk menunjang terselenggaranya penelitian yang sempurna maka peneliti juga menggunakan strategi pembelajaran. Berikut penjelesan tentang strategi pembelajaran dan strategi yang digunakan oleh peneliti.

1. Pengertian Strategi

Istilah strategi pada awalnya digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan sesuatu

peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Misalnya seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang baik.

Istilah strategi (*strategy*) berasal dari “kata benda” dan “kata kerja” dalam bahasa Yunani. Sebagai kata benda, *strategos* merupakan gabungan kata *stratos* (militer) dengan “*ago*” (memimpin). Sebagai kata kerja, *stratego* berarti merencanakan (*to plan*). Dalam kamus *The American Herriage Dictionary* (1976: 1273) dikemukakan bahwa *Starategy is the science or art of ‘military command as applied to overall planning and conduct of large-scale combat operations*. Selanjutnya dikemukakan pula bahwa strategi adalah *the art or skill of using stratagem (a military manuvre design to deceive or suprise an enemy) in politics, business, courtship, or the like*.

Semakin luasnya penerapan strategi, Mintzberg dan Waters (1983) dalam Majid 2013: 3 mengemukakan bahwa “strategi adalah pola umum tentang keputusan atau tindakan (*strategies are realized as patterns in stream of desicions or actions*)”. Hardy, Langley, dan Rose dalam Sudjana (1986) mengemukakan “*strategy is perceived as a plan or a set of explisit intention preceeding and controlling actions* (strategi dipahami sebagai rencana atau kehendak yang mendahului dan mengendalikan kegiatan)”.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dikemukakan bahwa strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk

melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan dan sarana penunjang kegiatan.

2. Pengertian Pembelajaran

Corey, 1986 mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan”. Menurut UU SPN No. 20 tahun 2003 mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Mohammad Surya mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

“Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling memengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik)”. Menurut Gagne dan Brigg (1997) dalam Majid 2013: 4 “pembelajaran adalah rangkaian peristiwa (*events*) yang memengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah”.

3. Makna Strategi Pembelajaran

Strategi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran disebut strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu

sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah atau teori belajar tertentu. Berikut beberapa pendapat ahli berkaitan dengan pengertian strategi pembelajaran.

Kemp (1995) dalam Majid 2013: 7 menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”.

Dick dan Carey dalam Sudjana (2007) menyatakan bahwa:

“strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut mereka strategi pembelajaran bukan hanya terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar saja, melainkan termasuk juga pengaturan materi atau paket program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik”.

Komza dalam Sanjaya (2007) dalam Majid 2013: 7 secara umum menjelaskan bahwa “strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu”. Menurut Gerlach dan Ely menjelaskan bahwa “strategi merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu. Selanjutnya dijabarkan oleh mereka bahwa strategi pembelajaran dimaksud meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik.

Cropper dalam Wiryawan dan Noorhadi (1998) dalam Majid 2013: 7 mengatakan bahwa “strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ia

menegaskan bahwa setiap tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikan”. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006) menyatakan bahwa “strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran”.

J.R David (1976) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah “*a plan, method, or series of activities designed to achieves a paricular educational gola* (strategi pembelajaran adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu)”. Dan menurut Moedjiono (1993) mengatakan bahwa “strategi pembelajaran adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem pembelajaran, dimana untuk itu guru menggunakan siasat tersebut”.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) yang termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran. Hal ini berarti bahwa di dalam penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja, belum sampai pada tindakan.

4. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dikembangkan atau diturunkan dari model pembelajaran. dari beberapa pengertian di atas, strategi pembelajaran meliputi rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan

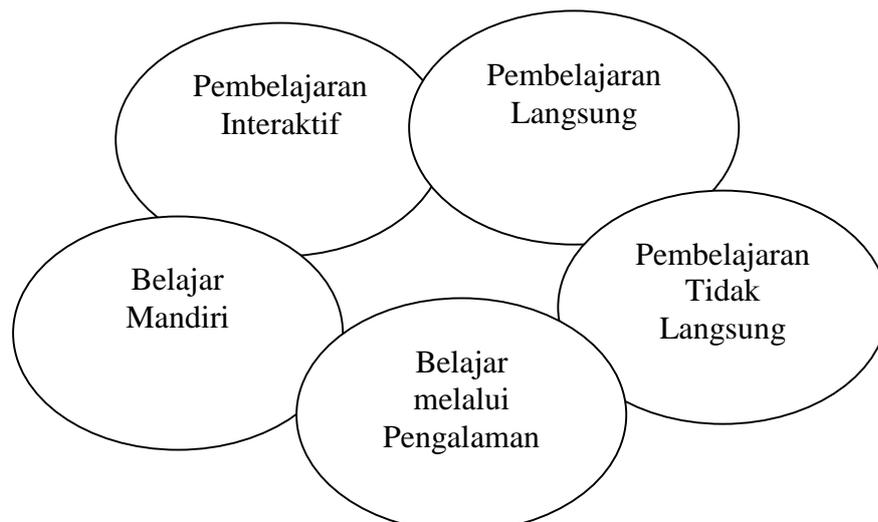
pengajaran tertentu. Untuk melaksanakan strategi tertentu diperlukan seperangkat metode pengajaran.

Newman dan Logan (Abin Syamsuddin Makmun, 2003) dalam Majid 2013: 9 mengemukakan empat unsur strategi dari setiap usaha, yaitu:

1) mengidentifikasi dan menetapkan spesifikasi dan kualifikasi hasil (*out put*) dan sasaran (*target*) yang harus dicapai, dengan mempertimbangkan aspirasi dan selera masyarakat yang memerlukannya; 2) mempertimbangkan dan memilih jalan pendekatan utama (*basic way*) yang paling efektif untuk mencapai sasaran; 3) mempertimbangkan dan menetapkan tolak ukur (*criteria*) dan patokan ukuran (*standard*) untuk mengukur dan menilai taraf keberhasilan (*achievement*) usaha.

Jika kita mencoba menerapkan dalam konteks pembelajaran, keempat unsur tersebut adalah: 1) menetapkan spesifikasi dan kualifikasi tujuan pembelajaran, yakni perubahan profil perilaku dan pribadi peserta didik; 2) mempertimbangkan dan memilih sistem pendekatan pembelajaran yang dipandang paling efektif; 3) mempertimbangkan dan menetapkan langkah-langkah atau prosedur, metode, dan teknik pembelajaran; 4) menetapkan norma-norma dan batas minimum ukuran keberhasilan atau kriteria dan ukuran baku keberhasilan.

Gambar di bawah ini menunjukkan jenis-jenis/klasifikasi strategi pembelajaran yang dikemukakan dalam artikel *Saskatchewan Educational* (1991).



Gambar 2.5 Jenis-jenis/Klasifikasi Strategi Pembelajaran

1) Strategi Pembelajaran Langsung (*direct instruction*)

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi. Strategi pembelajaran langsung efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah.

2) Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*indirect instruction*)

Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan siswa yang tinggi dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis. Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru beralih dari penceraman menjadi fasilitator, pendukung dan sumber personal (*resource person*). Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat, dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada siswa ketika mereka melakukan inkuiri. Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak, non-cetak, dan sumber-sumber manusia.

1) Strategi Pembelajaran Interaktif (*interactive instruction*)

Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi diantara peserta didik. Seaman dan Fellenz (1989: h 23) mengemukakan bahwa diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir. Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif. Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerja sama siswa secara berpasangan.

2) Strategi Pembelajaran melalui Pengalaman (*experiential learning*)

Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar. Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh, di dalam kelas dapat digunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum.

3) Strategi Pembelajaran Mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Fokusnya adalah pada perencanaan belajar mandiri oleh peserta didik dengan bantuan guru. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil.

5. Strategi Pembelajaran yang Digunakan

Setelah melihat beberapa spesifikasi di atas, maka penggunaan strategi pembelajaran interaktif pada materi sifat-sifat benda dirasa sangat tepat. Selain guru sebagai fasilitator, pembelajaran di dalam kelas pun menuntut adanya partisipasi dan kerjasama antara siswa satu dengan yang lainnya, selain itu suasana kelas akan menjadi fleksibel demokratis dan menantang bagi sebuah pembelajaran.

Berikut ini tahapan strategi pembelajaran interaktif yang akan dilaksanakan oleh peneliti dalam kegiatan penelitiannya:

1) Tahap Persiapan

Pada tahap kegiatan awal dari pembelajaran interaktif ini yaitu persiapan guru dan siswa mencari latar belakang topik yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Guru mengumpulkan sumber-sumber yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti percobaan apa yang akan digunakan, dan media apa saja yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran.

2) Tahap Penguatan Awal (*before view*)

Pada tahap penguatan awal, guru menggali pengetahuan awal siswa mengenai hal-hal yang telah diketahui oleh siswa mengenai topik yang akan dipelajari. Pengetahuan awal siswa ini dapat digali dengan menyajikan sebuah permasalahan berkaitan dengan topik yang akan dibahas, kemudian menanyakan pendapat siswa atas permasalahan tersebut. pengetahuan awal siswa dapat menjadi tolak ukur untuk dibandingkan dengan pengetahuan mereka setelah melakukan kegiatan.

3) Tahap Kegiatan (*exploratory*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ketiga ini adalah menampilkan kegiatan untuk memancing rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik kegiatan dimaksud. Kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan keingintahuan siswa bisa diajukan dalam bentuk pertanyaan, demonstrasi, menampilkan fenomena melalui video atau gambar. Kemudian meminta siswa untuk menceritakan dan menanyakan pendapat mereka mengenai apa yang telah dilihatnya.

4) Tahap Pertanyaan Siswa (*children question*)

Pada tahap ini masing-masing siswa diberikan kesempatan untuk membuat pertanyaan dalam kelompoknya, kemudian siswa membacakan pertanyaan yang dibuat dalam kelompok tersebut. Sementara itu, guru menulis pertanyaan-pertanyaan tersebut di papan tulis. Pada tahap ini, semua pertanyaan siswa ditulis pada selembar kertas, kemudian dikumpulkan pada akhir kegiatan pembelajaran.

5) Tahap Penyelidikan (*investigation*)

Dalam proses penyelidikan, akan terjadi interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, siswa dengan media, serta siswa dengan alat. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk menemukan konsep melalui pengumpulan, pengorganisasian, dan menganalisis data dalam suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Sementara itu, guru membantu siswa agar dapat menemukan jawaban terhadap pertanyaan yang mereka ajukan. Kemudian secara berkelompok siswa melakukan penyelidikan melalui observasi atau pengamatan.

6) Tahap Pengetahuan Akhir (*after views*)

Pada tahap pengetahuan akhir, siswa membacakan hasil yang diperolehnya. Guru mengarahkan siswa untuk melakukandiskusi kelas. Jawaban-jawaban siswa dikumpulkan dan dibandingkan dengan pengetahuan awal sebelum siswa melakukan penyelidikan yang ditulis sebelumnya. Dalam hal ini siswa diminta untuk membandingkan apa yang sekarang mereka ketahui dengan apa yang sebelumnya mereka ketahui.

7) Tahap Refleksi (*reflection*)

Tahap terakhir adalah refleksi, yaitu kegiatan berfikir tentang apa yang baru terjadi atau baru saja dipelajari. Intinya adalah berpikir kembali mengenai apa-apa yang telah dipelajari, kemudian mengedepankannya menjadi struktur pengetahuan baru. Pada saat ini, siswa diberi waktu untuk mencerna, menimbang, membandingkan, manghayati, dan melakukan diskusi dengan dirinya sendiri. Pada tahap ini pula siswa dirangsang untuk mengemukakan pendapat tentang apa yang telah diperoleh setelah proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa proses belajar mengajar yang interaktif dapat mengembangkan teknik bertanya yang efektif atau melakukan dialog kreatif dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Strategi ini dapat dikaitkan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti yaitu demonstrasi yang memang akan menyelesaikan sebuah permasalahan dengan kekreatifan siswa sendiri dengan siswa mengajukan pertanyaan dan melakukan percobaan sehingga akan menuntunnya untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

K. Sistem Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien. Evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti, kemudian dirinci sebagai berikut:

1. Pengertian Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan kenyataan mengenai proses pembelajaran secara sistematis untuk menetapkan apakah terjadi perubahan terhadap peserta didik dan sejauh apakah perubahan tersebut mempengaruhi kehidupan peserta didik. Dalam penelitian Hardianti (2013), menurut Suharsimi Arikunto (2010:h 1-2) menyatakan bahwa “evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan”. Sedangkan menurut (Sudirman N. dkk., 1991: h 241) mengemukakan rumusan bahwa “penilaian atau evaluasi (*evaluation*) berarti suatu tindakan untuk menentukan nilai sesuatu. Bila penilaian (evaluasi) digunakan dalam dunia pendidikan, maka penilaian pendidikan berarti suatu tindakan untuk menentukan segala sesuatu dalam dunia pendidikan”.

Berdasarkan pengertian evaluasi maka menurut Suharsimi Arikunto (2010: h 23) berpendapat bahwa:

Terdapat tiga istilah untuk mengetahui pengertian evaluasi yaitu evaluasi pengukuran dan penilaian. Mengukur adalah membandingkan sesuatu dengan satu ukuran, pengukuran bersifat kuantitatif. Menilai adalah mengambil suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik buruk, penilaian bersifat kualitatif. Mengadakan evaluasi meliputi kedua langkah di atas yakni mengukur dan menilai. Di dalam istilah asingnya, pengukuran adalah

measurement sedangkan penilaian adalah evaluation dari kata evaluation inilah diperoleh kata Indonesia evaluasi yang berarti menilai tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah mengukur secara keseluruhan tingkat kemampuan siswa secara keseluruhan berbagai informasi serta, upaya untuk menentukan tingkat perubahan pada partisipasi siswa yang dilihat pada hasil belajar siswa.

2. Tujuan Evaluasi

Bedasarkan pengertian evaluasi maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya, untuk mengetahui taraf efisiensi pendekatan yang digunakan oleh guru. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui apakah materi yang dipelajari dapat dilanjutkan dengan materi yang baru, dan untuk mengetahui efektifitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Menurut Nana Sudjana (2011: 4) menyatakan bahwa “tujuan evaluasi diantaranya: (1) mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya; (2) mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran; (3) menentukan tindak lanjut hasil penilaian yakni melakukan perbaikan dalam pengajaran serta strategi pelaksanaanya”.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran IPS pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan diantaranya untuk memperoleh data partisipasi dan hasil belajar siswa melalui nilai yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM 70, untuk memperoleh data apakah dengan strategi dan model yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan tersebut, serta untuk

mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

3. Alat Evaluasi

Alat adalah sesuatu yang digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kata “alat” biasa juga disebut dengan istilah “instrumen”. Evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.

Teknik tes dalam penelitian ini adalah ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa, maka teknik tes ini menggunakan tes formatif. Tes ini berasal dari kata *form* yang merupakan dasar dari istilah formatif maka evaluasi formatif dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti suatu program tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik tes tertulis dan tes perbuatan. Jenis tes tertulis dalam penelitian yaitu essay (uraian).

Menurut S. Nasution (2011: 53-54) menyatakan bahwa:

Tes formatif mempercepat anak belajar dan memberikan motivasi untuk bekerja dengan sungguh-sungguh dalam waktu secukupnya. Tes formatif itu menjamin bahwa tugas pelajaran tertentu dikuasai sepenuhnya sebelum beralih kepada tugas berikutnya. Tes ini diberikan untuk menjamin bahwa semua anak menguasai sepenuhnya bahan apersepsi yang diperlukan untuk memahami bahan yang baru.

Menurut Suharsimi Arikunto (2011: 162-163) menyatakan bahwa “tes bentuk essay adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang bersifat pemahaman atau uraian kata-kata”. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tes essay menuntut siswa untuk dapat mengingat-ingat dan mengenal

kembali, dan terutama harus mempunyai daya kreativitas tinggi. Kebaikan tes uraian diantaranya, mudah disiapkan dan disusun, mendorong siswa untuk berani mengemukakan pendapat serta menyusun dalam bentuk kalimat yang bagus, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan maksudnya dengan gaya bahasa dan caranya sendiri. Berdasarkan hasil penelitian Irma Nirmala (2011) tes yang digunakan adalah jenis tes essay atau uraian menyatakan bahwa:

Data yang diperoleh menunjukkan nilai rata-rata dari 42 siswa adalah 58,75 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah untuk mata pelajaran matematika pada semester genap ini adalah 60. Nilai terendah yang diperoleh adalah 20 sedangkan nilai tertinggi adalah 90. Daya serap klasikal siswa yang dikatakan lulus atau mencapai nilai KKM dalam tes siklus I ini adalah 17 orang atau 53,125%. Pada siklus II daya serap klasikal siswa yang dikatakan lulus atau mencapai KKM dalam tes siklus II ini adalah 20 orang atau 62,5%.

Peneliti menggunakan jenis evaluasi teknik tes dan non tes. Teknis tes yaitu berupa essay dan uraian. Proses pelaksanaannya diakhir pembelajaran siswa menjawab sepuluh pertanyaan, siklus ke-I dan siklus ke-II satu tindakan setiap tindakan guru memberikan lembar tes berupa soal isian berjumlah 10 soal diantaranya indikator pembelajarannya yaitu mengelompokkan wujud benda, menjelaskan menjelaskan pengetahuan benda padat, menjelaskan sifat benda padat, menyebutkan contoh benda yang keras dan lunak dan membuktikan wujud, bentuk, dan volume benda padat selalu tetap. Kemudian dikumpulkan dan dinilai oleh guru dengan teknik penskoran kemudian dibahas bersama dengan maksud nilai hasil belajar siswa dapat lebih baik tentang materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

Teknik non tes dengan menggunakan format observasi kelompok diskusi yang terdiri dari 6 (enam) aspek yang akan menilai bagaimana kinerja siswa dalam

kelompoknya. Kegiatan dengan lembar observasi ini bertujuan agar dapat melihat apakah siswa dalam kelompoknya mampu dengan baik menyelesaikan setiap masalah dalam kelompoknya.

Evaluasi dalam pembelajaran ini mengukur ranah afektif, kognitif dan psikomotorik berdasarkan sifat materi. Manfaat dari evaluasi ini agar guru lebih mudah mengetahui perkembangan kemampuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran.

I. Krangka Pemikiran

Proses pembelajaran yang dinilai dalam penelitian ini meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Tetapi peneliti lebih menekankan kepada peningkatan aspek psikomotorik dan kognitif siswa yaitu berupa “hasil belajar”. Karena dilihat dalam proses pembelajaran terdapat kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada konsep Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan hal tersebut dikarenakan kurangnya penguasaan guru terhadap materi pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru, dan kurang optimalnya penggunaan model pembelajaran.

Melihat tersebut, peneliti menimbang dan memutuskan akan menyelesaikan masalah tersebut dengan penggunaan model pembelajaran untuk memberikan rasa senang kepada anak/siswa dalam “menemukan” sesuatu oleh mereka sendiri dengan model pembelajaran Demonstrasi. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran tersebut siswa dapat memperbaiki penguasaan atau pemahaman materi yang kurang dikuasainya

dalam kegiatan pembelajaran di kelas, kemudian dapat ikut serta/berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Demonstrasi adalah peragaan atau pertunjukan untuk menampilkan suatu proses terjadinya peristiwa. Menurut Rusminiati (2007: 2) metode demonstrasi adalah pertunjukan tentang proses terjadinya suatu peristiwa, pada sampai penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat dipahami peserta didik baik secara nyata maupun tiruan. Winarno (Moedjiono, 2005: 73) metode demonstrasi adalah adanya seorang guru, orang luar yang diminta untuk memperlihatkan suatu proses kepada seluruh kelas. Menurut Muhibbin Syah (2006: 208) demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. Sedangkan menurut Aminuddin Rasyad (2006: 8) mengemukakan metode demonstrasi adalah cara pembelajaran dengan meragakan, mempertunjukkan atau memperlihatkan sesuatu di hadapan murid di kelas atau di luar kelas. Demonstrasi dapat dilakukan dengan menunjukkan benda baik yang

sebenarnya, model, maupun tiruannya dan disertai dengan penjelasan lisan. Demonstrasi akan menjadi aktif jika dilakukan dengan baik oleh guru dan selanjutnya dilakukan oleh siswa. Metode ini dapat dilakukan untuk kegiatan yang alatnya terbatas tetapi akan dilakukan terus-menerus dan berulang-ulang oleh siswa.

dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas. Untuk mengetahui pencapaian apakah masalah tersebut terselesaikan maka peneliti membuat instrumen penelitian, peneliti menggunakan beberapa instrumen penelitian. Instrumen tersebut dimulai dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Silabus, Post test, Pree test, Lembar Observasi, Penilaian Sikap. Sedangkan teknik yang pengolahan data yang akan dipergunakan oleh peneliti adalah dengan kuantitatif juga kualitatif.

Dari pemikiran tersebut di atas, maka peneliti membuat sebuah diagram sebagai berikut:

