

BAB II

PEMANFAATAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

A. Pembelajaran Sejarah

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Sejarah berasal dari bahasa Yunani, “*kistoris*” yang pada mulanya berarti pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian dengan cara melihat dan mendengar. Ada juga bahasa Perancis “*hisoire*”. Selain itu berasal dari bahasa Arab, “*syjarah*” atau keturunan. Kata sejarah digunakan dalam bahasa Indonesia sehari-hari dikarenakan makna yang terkandung melambangkan adanya kejadian, pertumbuhan dan terutama perubahan dan perkembangan, karena hakikat sejarah ialah perubahan dalam proses yang mengilhami bahasa Indonesia. (Isjoni,2007:17).

Menurut Jan Ramein (Rustam E. Tamburaka, 1999:2) sejarah adalah: “Peristiwa dan kejadian itu benar-benar terjadi pada masa lampau”. Sedangkan menurut Isjoni (2007:32) menyatakan bahwa: “Sejarah adalah istilah untuk menggambarkan masa lampau manusia yang telah disusun berdasarkan fakta atau metode keilmiah”. Jadi dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah peristiwa yang telah terjadi di masa lampau yang telah disusun berdasarkan fakta.

Pembelajaran sejarah berarti mengajak siswa membentuk makna berdasarkan aktivitas pembelajaran dengan proses belajar terus menerus dan motivasi, Isjon (2007:57).

Unsur-unsur yang melekat pada sejarah adalah manusia, peristiwa, masa lalu, catatan/rekaman peristiwa, tempat/ruang kejadian dan kromologis, kegiatan interpretasi dari suatu peristiwa masa lampau secara ilmiah. Di dalam ilmu sejarah sangat terikat dengan ilmu karakteristik pokok, yakni peristiwa atau kejadian-kejadian, manusia yang terikat di dalamnya atau lebih dikenal sebagai pelaku sejarah, ruang atau tempat terjadinya suatu peristiwa sejarah, waktu terjadinya peristiwa yang dikisahkan atau waktu lampau dan merupakan hasil rekonstruksi ilmiah. Karena hal ini memberikan pemahaman bahwa sesuatu hal yang diceritakan kembali itu adalah benar-benar merupakan suatu cerita sejarah.

Hasan (dalam Isjoni, 2007:21) menyatakan bahwa sebagai suatu mata pelajaran di sekolah. Sejarah merupakan mata pelajaran yang tertua dibandingkan disiplin ilmu sosial lainnya. Pendidikan sejarah diajarkan di sekolah sejak zaman penjajahan, sesudah kemerdekaan hingga sekarang. Pemberian pendidikan sejarah ini lebih berorientasi kepada kepentingan penguasa/pemerintah yang ada mulai dari Belanda dan Jepang. Gonggong (dalam Isjoni 2007:22) menyatakan bahwa dalam periode tertentu pelajaran sejarah di Indonesia sesudah kemerdekaan juga dijadikan alat penopang kekuasaan. Untuk mengurangi hal tersebut, ia menyarankan agar dalam pengertian pendidikan sejarah harus diberikan di dalam kelas sebagai sejarah dalam pengertian ilmu, tidak dalam pengertian politik.

2. Manfaat Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan gambaran-gambaran peristiwa masa lampau yang dialami manusia, disusun secara ilmiah, meliputi urutan waktu, diberikan tafsiran dan analisis kritis sehingga mudah dimengerti dan dipahami, Hugiono dan Poerwantana (Nurid Sumaatmadja, 2006:2.8). Oleh karena itu, sejarah sangat penting dipelajari agar seseorang dapat mengambil hikmah dari peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lampau.

Hill (dalam Isjoni, 2007:39-40) menyatakan bahwa manfaat pembelajaran sejarah bagi siswa, adalah sebagai berikut :

- a. Secara unik memuaskan rasa ingin tahu dari anak tentang orang lain, kehidupan, tokoh-tokoh, perbuatan dan cita-citanya yang dapat menimbulkan gairah dan kekaguman.
- b. Lewat pembelajaran sejarah dapat diwariskan kebudayaan dari umat manusia, penghargaan terhadap sastra, seni sastra, cara hidup orang lain.
- c. Melatih tertib intelektual, yaitu ketelitian dalam memahami dan ekspresi, menimbang bukti, memisahkan yang penting dan yang tidak penting.
- d. Melalui pembelajaran sejarah dapat dibandingkan kehidupan zaman sekarang dengan masa lampau.
- e. Pelajaran sejarah memberikan latihan dalam pemecahan-pemecahan masalah pertentangan dunia masa kini.
- f. Mengajar siswa untuk berfikir sejarah dengan menggunakan metode sejarah, memahami struktur dalam sejarah, dan menggunakan masa lampau untuk mempelajari masa sekarang dan masa yang akan datang.
- g. Mengajar siswa untuk berfikir kreatif.
- h. Untuk menjelaskan masa sekarang (belajar bagaimana masa sekarang, menggunakan pengetahuan masa lampau untuk memahami masa sekarang untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah kontemporer).
- i. Untuk menjelaskan sejarah bahwa status apapun hari ini adalah dari apa yang terjadi di masa lampau, dan pada waktunya apa yang menjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan.
- j. Menikmati sejarah.
- k. Membantu siswa akrab dengan unsure-unsur dalam sejarah.

Pembelajaran Sejarah memiliki nilai praktis dan frakmatis, untuk itu manfaat pembelajaran sejarah juga menekankan dan keterkaitan dengan

kehidupan sehari-hari siswa, pemahaman dan kesadaran akan karakteristik cerita sejarah yang tidak pernah bersifat final dan diperlukan tema sejarah politik dengan tema sejarah sosial, budaya, ekonomi dan teknologi.

3. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Sejarah

Peranan pembelajaran sejarah amat penting dalam membentuk kepribadian siswa agar dapat memahami dan menjiwai wawasan kebangsaan untuk memasuki dan memenangkan masa depan (globalisasi) yang penuh dengan tantangan dan kejutan, seperti yang telah dikupas beberapa putorolog, supaya kita melakukan antisipasi ke depan, Wiriatmaja (dalam Isjoni, 2007:74).

Menurut Siswoyo (dalam Isjoni, 2007:36) menyatakan bahwa, fungsi dan guna pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

- a. Sejarah sebagai pagelaran dari kehendak Tuhan mempunyai nilai vital, orang akan menjadi yakin dan sadar bahwa segala sesuatu pada hakikatnya ada pada-Nya.
- b. Dari sejarah diperoleh suatu norma tentang baik dan buruk, dan sebab itu mempunyai teachability dan impact bagi perkembangan jiwa anak, sejarah dapat dipandang sebagai educator dan inspirer, sehingga sejarah mempunyai pengaruh bagi pembentukan watak dan pribadi.
- c. Sejarah memperkenalkan hidup nyata dengan menyatakan personal dan nilai sosial, sejarah mengungkapkan gambaran tingkah laku, cara hidup serta cita-cita dan pelakunya.
- d. Sejarah jiwa besar dan pahlawan menanamkan cinta tanah air, nasionalisme dan watak-watak yang kuat.
- e. Sejarah mengembangkan pengertian yang luas tentang warisan umat manusia.
- f. Sejarah memberikan gambaran kehidupan sosial, ekonomi, politik dan kebudayaan dari berbagai bangsa di dunia.
- g. Sejarah mempunyai fungsi pedagogis dan merupakan alat bagi pendidikan membutuhkan pedoman atau pegangan yang dapat digunakan untuk mencapai cita-cita pendidikan nasional.

Sejarah adalah ilmu yang menggambarkan perkembangan masyarakat, suatu proses yang panjang. Sejarah merupakan kisah manusia dengan perjuangan yang dikenal dengan kebudayaan. Memahami asal usul kebudayaan, berarti memahami kenyataan dirinya dan kekiniannya. Memahami hakekat kekiniannya berarti mampu mengambil pelajaran untuk menghadapi masa depan.

Tujuan pembelajaran sejarah menurut Ismaun, (dalam Isjoni,2007:72) di antaranya adalah: mampu memahami sejarah, memiliki kesadaran sejarah dan memiliki wawasan sejarah.

Berdasarkan pada tujuan dan fungsi pembelajaran sejarah seperti diuraikan di atas, maka pembelajaran sejarah memiliki esensi dan substansi yang mendasar, berkaitan dengan mempribadikan nilai-nilai kesejarahan kepada siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pelaku pembelajaran harus melatih keterampilan sosial siswa melalui pembelajaran sejarah.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2000:3) tentang pengertian media yaitu media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*asource*) dengan penerima pesan (*a receive*). Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi.

Garlach & Ely (1997: 35) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dari pengertian ini guru bukan teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Sadiman, A.S. (1993: 87) Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikianrupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan Hamidjojo dalam Latuheru (1993:43) Memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dari uraian teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa media memiliki arti perantara sumber pesan yang digunakan manusia untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Untuk jenis media pendidikan tidak dapat pasti mengingat masing-masing medianya, dimana masing-masing media pendidikan tersebut memiliki tujuan pengajaran dan pembelajaran. Sekalipun demikian, media pendidikan itu dapat dikelompokkan dalam beberapa bagian. Ada yang

mengelompokannya dari segi kemampuannya menjangkau peserta didik dalam jumlah yang banyak, ada juga yang mengelompokannya dari segi kongkrit dan abstraknya gambar yang disajikan dan lainnya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2000:140) yang berpendapat bahwa ada beberapa media pengajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam rangka untuk memperkaya wawasan anak didik. Jenis media dapat dibagi berdasarkan klasifikasi jenis, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya.

a. Menurut jenisnya

Menurut jenisnya media dapat diklasifikasikan menjadi media *auditif* dan media visual, media *audiovisual*. Menurut Syaiful Bahri (2000: 152), media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recording. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau orang yang kurang pendengarannya. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan saja. Media ini menampilkan gambar, foto, lukisan dan sebagainya. sedangkan media audiovisual merupakan media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Karena meliputi jenis media yang kesatu dan kedua.

b. Menurut daya liputnya

Menurut daya liputnya media pengajaran dapat dibagi menjadi media dengan daya liput luas dan serentak seperti radio dengan televisi. Sedangkan media dengan liput yang terbatas oleh ruang dan waktu

seperti film sound slide, film rangkai, dan media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

c. Menurut bahan pembuatannya

Menurut bahan pembuatannya, media pengajaran dibagi menjadi media sederhana dan media kompleks. Media sederhana bahan dasarnya mudah didapat dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan pemanfaatannya tidak sulit. Sedangkan media kompleks merupakan media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan pemanfaatannya memerlukan keterampilan yang memadai. Seperti guru dapat menggunakan model tiruan seperti motor-motoran, mobil-mobilan, becak dan lain-lain untuk membantu memberikan gambaran alat angkutan kepada anak. Model ini cukup efektif digunakan untuk memberikan pengetahuan dan informasi pada anak mengenai objek-objek tertentu yang ditampilkan dalam bentuk model ataupun tiruan dari benda sebenarnya.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1996: 78) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak.

Menurut Kemp & Dayton (1985;3) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan bahwa penggunaan media pembelajaran, penerimaan serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran

berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut : a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap anak yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. b) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat anak terjaga dan memperhatikan. c) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu, dan lain-lain.

Menurut Arief S. Sadiman dkk (2005:17) secara umum media pendidikan memiliki kegunaan sebagai berikut :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan dapat berguna menimbulkan gairah belajar siswa.
- d. Membantu guru meningkatkan kesetaraan pengalaman yang ada pada anak. Memberikan perangsang yang sama dan menimbulkan persepsi yang sama pada siswa.

Sementara itu Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan beberapa manfaat media yaitu : 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, 2) Pembelajaran dapat lebih menarik, 3) Pembelajaran menjadi

lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan, 7) Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, 8) Peranan guru ke arah yang positif.

4. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar itu sendiri, oleh karena itu guru haruslah memperhatikan prinsip-prinsip pemanfaatan media pembelajaran.

Menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002:20) ada beberapa syarat umum yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media pembelajaran yaitu : 1) Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, 2) Media pembelajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat atau didengar, 3) Media pembelajaran yang dimanfaatkan dapat merespon siswa belajar, 4) Media pembelajaran yang dimanfaatkan harus sesuai dengan kondisi individu siswa, 5) Media pembelajaran tersebut merupakan perantara (*medium*) dalam proses pembelajaran siswa.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2002:72) ada enam kriteria yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media pembelajaran : a) Media pembelajaran yang dimanfaatkan harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, b) Tepat

untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, c) Praktis, luwes dan tahan lama, d) Guru harus terampil dalam menggunakannya, e) Pengelompokan sasaran. f) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sedangkan menurut Asnawir dan M. Basyiryddin Usman. (2002: 15) adalah : a) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, b) Aspek materi yang dianggap lebih penting dalam memilih media, c) Kondisi audien (siswa) dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak, d) Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan bagi seorang guru, e) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil, f) Media yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

6. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

Menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002:125) ada beberapa faktor yang harus menjadi dasar pertimbangan ketika memanfaatkan media dalam pembelajaran, yaitu : 1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2) Karakteristik siswa atau sasaran, 3) Jenis rancangan belajar yang diinginkan, apabila bersifat audio saja, atau visual saja atau

kedua-duanya, 4) Keadaan latar atau lingkungan, 5) Kondisi setempat, 6) Luas jangkauan yang ingin dilayani.

7. Langkah-langkah Pemanfaatan Media pembelajaran

a. Langkah-langkah pemanfaatan media papan tulis

Langkah-langkah pemanfaatan media papan tulis menurut Basyiruddin Usman (2002:108), yaitu : 1) Mempersiapkan kapur seperlunya, 2) Menjelaskan kepada siswa apa yang direncanakan dan apa yang akan dikerjakan dengan menulis garis besarnya di papan tulis, 3) Memberikan penjelasan yang cukup singkat setiap apa yang ditulis dipapan tulis, 4) Mengulangi kembali penjelasan dengan alasan-alasan yang lebih akurat, 5) Menugaskan kepada siswa agar mengerjakan tugas yang dituliskan dipapan tulis.

b. Langkah-langkah pemanfaatan media gambar

Langkah-langkah pemanfaatan media gambar menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman (2002:108), yaitu : 1) Mempersiapkan gambar yang diperlukan, 2) Menjelaskan kepada siswa apa yang direncanakan dan yang dikerjakan, 3) Mendemonstrasikan gambar kepada siswa secara perlahan-lahan serta memberikan penjelasan yang cukup singkat, 4) Mengulang kembali selangkah demi selangkah dan menjelaskan alasan-alasan setiap langkah, 5) Menugaskan kepada siswa agar melakukan demonstrasi sendiri langkah demi langkah dan disertai penjelasan atau siswa mengerjakan soal melalui gambar.

c. Langkah-langkah pemanfaatan buku paket

Langkah-langkah pemanfaatan buku paket menurut Oemar Hamalik Azhar Arsyad, (2002:29) adalah : 1) Mempersiapkan buku paket, 2) Membuka buku paket dan mencari halaman yang dibahas, 3) Menjelaskan kepada siswa materi pelajaran yang disampaikan, 4) Meminta siswa untuk melakukan pemahaman dan komentar terhadap materi yang disampaikan, 5) Memberi penugasan kepada siswa, 6) Meminta siswa untuk menutup buku paket yang telah dimanfaatkan.

C. Media Pembelajaran Sejarah

Media Pembelajaran dirasa sangat perlu demi kebaikan dan kelancaran kegiatan pembelajaran untuk tercapainya tujuan pendidikan nasional. Semua hal yang dapat memberikan hal positif dalam rangka penyaluran ilmu kepada siswa perlu dikerahkan.

Dengan menggunakan teknologi sebagai media dalam pendidikan, kegiatan pembelajaran di kelas tampak lebih menarik dan interaktif serta tanpa memberikan kesan membosankan. Contoh dalam hal ini adalah dengan menggunakan media Proyektor (menggunakan Slide Powerpoint) yang didalamnya terdapat macam-macam efek animatif yang bisa dipakai dalam pembelajaran agar isi materi lebih menarik dan memudahkan siswa.

Dalam aspek media pembelajaran sejarah, terdapat 12 jenis yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Contoh-contohnya adalah:

1. Peninggalan sejarah
2. Model/ tiruan

3. Museum
4. Ruang sejarah/ laboratorium
5. Media grafis : peta, bagan
6. Cetak : buku, modul, cerpen, roman
7. Media proyeksi : OHP, slide, film
8. Media dengar/ audio : radio, tape recorder
9. Audio visual : slide suara, film, TV
10. Internet : website, bog
11. Multimedia
12. Pelaku dan saksi sejarah

Dari beberapa contoh media pembelajaran untuk sejarah itu mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Untuk itu pengajar (guru) seharusnya dapat memilih yang tepat diantara 12 media pembelajaran itu untuk memudahkan siswa dalam mencermati dan menerima materi yang akan disampaikan oleh pengajar (guru).

1. Peninggalan sejarah

Peninggalan sejarah ini sifatnya nyata dan bisa dibuktikan hingga sekarang. Jadi bisa dikatakan ini sebagai media belajar yang tidak dapat diproyeksikan.

Manfaat Peninggalan Sejarah :

- a. Menambah kekayaan budaya bangsa
- b. Menambah pendapatan negara
- c. Bukti nyata peristiwa sejarah

d. Menambah pengetahuan tentang Sejarah

Kelebihan:

- a. Dapat mengetahui benda aslinya
- b. Siswa lebih mudah mengapresiasi dan menilai suatu karya sejarah
- c. Memudahkan siswa untuk mensimulasi sendiri suatu peristiwa sejarah melalui peninggalan sejarah

Kekurangan:

- a. Tidak bisa dibawa ke dalam kelas untuk dipamerkan kepada siswa
- b. Membutuhkan biaya untuk bisa melihatnya
- c. Tidak mampu mewakili suatu peristiwa sejarah secara keseluruhan
- d. Keutuhan dan keasliannya tergantung perawatan

2. Model/tiruan

Media ini merupakan media yang representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya.

Manfaat Model/Tiruan :

- a. Meningkatkan motivasi siswa belajar karena peraga dapat merangsang tumbuhnya perhatian serta mengembangkan keterampilan.
- b. Dapat menarik perhatian peserta didik dengan melalui media pembelajaran model/tiruan.
- c. Dapat mengubah guru sebagai transmisi yang berfungsi sebagai penghantar menjadi fasilitator, peraga membuat siswa lebih aktif.

- d. Membuat siswa menjadi lebih aktif berpikir dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena siswa tidak sekedar mengingat dan mendengarkan, namun mengembangkan pikirannya dengan fakta.

Kelebihan

- a. Siswa seakan – akan melihat benda yang nyata dengan media 3D.
- b. Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berfikir dan menyelidikinya.
- c. Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena murid dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip dengan aslinya.
- d. Murid dapat memahami tentang sifat, bentuk serta pergerakan sesuatu benda itu dengan lebih baik
- e. Memberi pengalaman tentang keadaan sebenarnya sesuai bahan atau benda itu.
- f. Menggalakkan murid membuat kajian lebih lanjut mengenai pembelajaran melalui media 3D
- g. Memberi lebih banyak peluang kepada murid berinteraksi diantara satu sama lain.

Kekurangan

- a. Biaya pembuatannya mahal dan membutuhkan banyak waktu.
- b. Membutuhkan ketrampilan dalam pembuatannya.
- c. Siswa tidak akan memahami jika bentuk media 3D tidak sama dengan benda nyatanya.

- d. Terbantur alat untuk membuat media 3D(sulit mencari atau pembuatannya)

3. Museum

Media ini digunakan untuk melihat atau mengidentifikasi sesuatu yang dianggap telah lampau. Di dalam museum peserta didik dapat membandingkan dan lebih bisa menilai benda tersebut dari segi yang berbeda

Manfaat Museum, yaitu:

- a. Melakukan pengumpulan, perawatan, pengawetan dan penyajian benda yang mempunyai nilai budaya dan ilmiah
- b. Menyebarluaskan hasil penelitian koleksi benda yang mempunyai nilai budaya dan ilmiah
- c. Melakukan bimbingan edukatif cultural dan penyajian rekreatif benda yang mempunyai nilai budaya dan ilmiah

Kelebihan:

- a. Harga tiket masuk yang murah
- b. Adanya berbagai macam variasi objek di museum yang lengkap
- c. Fasilitas yang disediakan lengkap
- d. Ruangan museum bersih dan sejuk
- e. Lingkungan sekitar museum bersih dan terawat

Kekurangan:

- a. Ruangan museum yang panas dan kurangnya penerangan
- b. Objek yang ada di museum tidak bervariasi dan tidak lengkap

- c. Fasilitas yang ada di museum tidak lengkap
- d. Lingkungan di sekitar museum kotor
- e. Taman yang tidak terawat

4. Ruang sejarah/ laboratorium

Menurut Widja (1989: 70) menyebutnya dengan "Ruang Sejarah", yaitu suatu ruangan khusus yang merupakan tempat peragaan dan pemantapan pelajaran sejarah. Tempat ini bukan sekedar berfungsi memperagakan benda-benda sejarah, namun lebih dari itu adalah tempat pemantapan pelajaran sejarah sebab, di situ termasuk juga kegiatankegiatan yang memungkinkan murid menghayati arti sejarah secara lebih mendalam. Harus diakui bahwa, jenis media ini memang masih tergolong ideal.

Manfaat Ruang Sejarah/ Laboratorium, yaitu:

- a. Sebagai tempat untuk melatih mengembangkan ketrampilan intelektual melalui kegiatan pengamatan, pencatatan, dan mengkaji gejala-gejala lain.
- b. Mengembangkan ketrampilan motorik dalam mempergunakan alat-alat media yang tersedia untuk mencari dan menemukan kebenaran
- c. Memupuk rasa ingin tahu siswa sebagai modal sikap ilmiah seorang ilmuwan.

Kelebihan:

- a. Peserta didik dapat berganti situasi baru
- b. Situasi pembelajaran biasanya lebih menyenangkan

- c. Peserta didik dapat menggunakan alat bantu media yang lebih lengkap dan lebih dekat untuk mengambilnya karena memang sudah tersedia

Kekurangan:

- a. Memerlukan dana yang tinggi, juga barangkali dipandang belum perlu
- b. Belum tentu ruang laboratorium lebih menyenangkan
- c. Sering ada peserta didik lain yang lalu lalang karena memerlukan alat lain yang ada di laboratorium

5. Media grafis : peta, bagan

Media grafis merupakan media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual

Manfaat Media Grafis : peta, bagan, yaitu :

- a. Menerjemahkan symbol verbal
- b. Mengkonkritkan dan memperbaiki kesan-kesan yang salah dari ilustrasi lisan.
- c. Memberikan ilustrasi suatu buku, dan
- d. Membangkitkan motivasi belajar dan menghidupkan suasana kelas

Kelebihan:

- a. Peserta didik dapat dengan mudah mengetahui lokasi-lokasi sejarah
- b. Bisa gunakan skala yang kita mau
- c. Mudah dibawa
- d. Mudah dibaca, memuat secara umum dan juga bisa dibuat peta yang spesifik komoditas.

e. Siswa dapat dengan mudah mengetahui kronologis suatu peristiwa sejarah

f. Ringkas

Kekurangan:

- a. Tidak semua orang pandai membuat peta
- b. Untuk peta besar penyimpanannya memakan ruangan Peserta didik
- c. Tidak semua siswa dapat mengerti dan membaca peta dan bagan
- d. Pesan dan materi dalam peta dan bagan terlalu singkat dan bahkan tidak ada keterangan detilnya.

6. Cetak : buku, modul, cerpen, roman

Media cetak ini digunakan dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik. Media cetak ini terdiri dari buku, modul, cerpen, roman. Tetapi kebanyakan yang dipakai adalah buku dan modul.

Manfaat media cetak, yaitu :

- a. Untuk media informasi
- b. Untuk media pendidikan
- c. Meningkatkan intelektual kehidupan masyarakat.

Kelebihan:

- a. Didalamnya terdapat keterangan yang lengkap dan detil
- b. Ringkas dan dapat dibawa kemana-mana
- c. Dapat dipakai dan disimpan lebih lama
- d. Bisa diandalkan dalam menjadi acuan siswa dalam membuat karya tulis

Kekurangan:

- a. Mudah diabaikan
- b. Tidak disukai bagi siswa yang tidak suka membaca
- c. Terdapat modifikasi dari penulis (pandangan)
- d. Terdapat kesalahan (ketikan, sumber, peristiwa dan lain-lain)

7. Media proyeksi : OHP, slide, film

Manfaat Media Proyeksi : OHP, slide, film

- a. Dapat memberikan pengalaman dasar bagi siswa dalam membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain (Film)
- b. Dapat membantu dalam proses pembelajaran secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- c. Dapat mendukung dalam segi nilai efektif peserta didik.

Kelebihan:

- a. Mudah dioperasikan
- b. Tidak perlu mengubah cahaya lampu
- c. Hemat waktu
- d. Dapat digunakan kembali
- e. Kemampuan menggantikan papan tulis
- f. Bebas polusi
- g. Dapat menjangkau kelompok yang besar.
- h. Mempermudah siswa mencerna materi

Kekurangan:

- a. Tidak adanya audio
- b. Gambar dan grafik visual yang disajikan tidak bergerak sehingga daya tariknya tidak sekuat dengan televisi atau film
- c. Biaya pembuatan film mahal
- d. Film tidak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran
- e. Memerlukan ruangan gelap
- f. Proyeksi (slide, OHP) biasanya hanya rangkuman dari materi

8. Media dengar/ audio : radio, tape recorder

Media berbentuk sarana penyampai, pembawa dan pengantar pesan yang ditangkap melalui indra pendengar.

Manfaat Media Visual, yaitu

- a. Untuk menarik perhatian,
- b. Untuk memperjelas sajian ide,
- c. Untuk menggambarkan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan.

Kelebihan Media Audio , Menurut Sardiman (2005 : 50) , adalah :

- a. Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV.
- b. Sifatnya mudah untuk dipindahkan.
- c. Dapat digunakan bersama – sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.

- d. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.
- e. Dapat memusatkan perhatian siswa seperti membaca puisi, sastra, menggambar musik dan bahasa

Kelebihan Media Audio, Meutut Arsyad (2003 : 45) , adalah :

- a. Merupakan peralatan yang sangat murah dan lumrah sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat.
- b. Rekaman dapat digandakan untuk keperluan perorangan sehingga isi pesan dapat berada ditempat secara bersamaan.
- c. Merekam peristiwa atau isi pelajaran untuk digunakan kemudian. Rekaman dapat digunakan sendiri sebagai alat diagnosis guna untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca, mengaji dan berpidato.
- d. Dalam pengoperasiannya relatif sangat mudah.

Kekurangan Media Audio, Menurut Arsyad (2003: 46) , adalah :

- a. Dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi, jika pesan atau informasi tersebut berada ditengah – tengah pita, apalagi jika radio, tape tidak memiliki angka – angka penentuan putaran.
- b. Kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam – macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda.

9. Audio visual : slide suara, film, TV

Media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar.

Manfaat Audio visual : slide suara, film, TV yaitu:

- a. Sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam hal kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek)
- b. Untuk mempermudah peserta didik dalam mengetahui suatu hal.
- c. Untuk mempermudah peserta didik dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan umum (TV)

Kelemahan Audi visual, yaitu

- a. Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio-visual sebagai alat Bantu guru dalam mengajar.
- b. Terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat Bantu guru dalam proses pembelajaran. Media yang beorientasi pada guru sebenarnya
- c. Media audio visual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah
- d. Media audio-visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karna media audio-visual cenderung tetap di tempat.

10. Internet : website, bog

Internet disini juga bisa disebut sebagai salah satu media pembelajaran. Internet merupakan sebuah sistem global jaringan komputer

yang saling menghubungkan antara satu dengan yang lain di seluruh penjuru dunia.

Manfaat Internet, yaitu :

- a. Memperluas Wawasan dan Ilmu pengetahuan
- b. Sebagai sumber tambahan Pelajaran Yang belum di mengerti di Sekolah
- c. Melatih peserta didik dalam hal teknologi
- d. Sebagai Sarana Komunikasi.

Kelebihan:

- a. Peserta didik mudah mengaksesnya
- b. Internet memberikan sambungan (konektivitas) dan jangkauan yang sangat luas sehingga akses data dan informasi tidak dibatasi waktu, tempat, dan negara.
- c. Up to date, media online dapat melakukan update (pembaharuan) suatu informasi atau berita dari waktu ke waktu dan dimana saja, tidak melulu menggunakan bantuan komputer, tetapi fasilitas teknologi pada handphone (telepon genggam) atau lebih spesifik dengan kata smartphone (telpon genggam yang telah memiliki fungsi setara komputer, ex: Android, Symbian, WP, iOS, BlackBerry). Hal ini terjadi karena media online memiliki proses penyajian informasi/berita yang lebih mudah dan sederhana.
- d. Praktis, media online terbilang praktis karena kemudahan untuk mendapatkan berita dan informasinya, kapan saja bila diinginkan media online dapat dibuka dan dibaca sejauh didukung oleh fasilitas teknologi

internet. Handphone yang memiliki fasilitas koneksi internet, komputer yang memiliki sambungan internet baik di perkantoran atau di rumah, dan dapat pula di warung internet (warnet) (Yunus, 2010:32-33).

- e. Akses informasi melalui internet lebih cepat bila dibandingkan dengan mencari informasi pada halaman-halaman buku-buku di perpustakaan. Kita tinggal mengklik icon tertentu, maka apa yang kita inginkan akan muncul di layar monitor komputer kita.
- f. Dibandingkan dengan membeli buku atau majalah asli, penelusuran informasi melalui internet jauh lebih murah. Apalagi pada saat ini banyak situs yang menyediakan jasa informasi secara cuma-cuma. Kita tinggal mengunduh atau mencetak informasi yang kita butuhkan.

Kekurangan:

- a. Kebenaran artikel belum bisa dipertanggungjawabkan
- b. Menimbulkan ketergantungan siswa terhadap internet
- c. Belum bisa dijadikan acuan utama dalam karya tulis
- d. Internet bersifat interaktif dengan menyediakan banyak sekali link-link menuju situs tertentu yang terkadang membuat kita menggoda untuk mengkliknya yang justru membuat pencarian informasi kita terbengkalai dan lepas kendali.
- e. Salah satu kelemahan internet yang sangat terasa dan sangat mengganggu adalah resiko terkena virus komputer yang mudah menyebar, baik melalui email maupun melalui file-file yang kita unduh.

11. Multimedia

Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi

Manfaat Multimedia, yaitu :

- a. Sebagai pengenalan teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan.
- c. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat menambah motivasi belajar anak lebih meningkat.
- d. Mengikuti perkembangan Iptek.
- e. Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang Iptek di bidang pendidikan.

Kelebihan:

- a. Menarik perhatian
- b. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi
- c. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif
- d. Mampu menimbulkan rasa senang selama PBM berkangsung sehingga akan menambah motivasi siswa.
- e. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

- f. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
- g. Media penyimpanan yang relative gampang dan fleksibel
- h. Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar
- i. Menampilkan obyek yang terlalu besar kedalam kelas

Kekurangan:

- a. Tuntutan terhadap spesifikasi komputer yang memadai
- b. Biaya relative mahal untuk tahap awal
- c. Kemampuan SDM dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan.
- d. Belum memadainya perhatian dari pemerintah
- e. Belum memadainya infrastruktur untuk daerah tertentu

12. Pelaku dan saksi sejarah

Manfaat Pelaku dan saksi sejarah, yaitu : untuk mengetahui sesuatu yang nyata karena penjelasan tersebut lebih kongkrit dan detail.

Kelebihan:

- a. Langsung kepada pelaku dan saksi sejarah, sehingga mudah menggambarkan situasi
- b. Dapat diperoleh keterangan yang sedalam-dalamnya
- c. Informasi yang diinginkan dapat diperoleh dengan cepat
- d. Informasi yang diperoleh lebih dipercayai kebenarannya
- e. Narasumber biasanya lebih bersedia mengungkapkan keterangan-keterangan yang sebenarnya tidak ingin (enggan) diberikannya

Kekurangan:

- a. Memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang lebih besar
- b. Sangat tergantung pada narasumber
- c. Tidak ada jaminan kebenaran
- d. Bisa saja keterangannya tidak lengkap
- e. Sering berbeda pendapat antar pelaku/ saksi sejarah

D. Kurikulum Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan ilmu yang akan terus berkembang dan tidak akan mati, itulah mengapa sejarah sukar untuk dijadikan salah satu bagian dalam ujian nasional. Mungkin hal ini terdengar aneh mengapa harus membahas ujian nasional saat membahas sejarah dalam kurikulum 2013. Jika kita memandang kebelakang, pelajaran sejarah tidak terlalu banyak mendapat tempat dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) khususnya di tingkat SMA. Sejarah hanya diberikan 2jp untuk kelas X dan 1 JP untuk kelas IPA serta 3jp untuk IPS. Hal inilah yang dirasakan kurang karena karakter bangsa dan anak bangsa bisa dibangun dengan sejarah. Kurikulum 2013 untuk SMA akan membagi sejarah pada dua mata pelajaran yaitu sejarah Indonesia dan pelajaran sejarah saja. Dengan pembelajaran sejarah Indonesia merupakan pelajaran wajib dengan 2jp tiap kelas dan tiap tingkatan kelas serta pelajaran sejarah menjadi pelajaran pilihan dengan jumlah 4jp buat tiap tingkatan dan bisa dipilih baik jurusan IPS maupun jurusan IPA.

Dengan begitu seharusnya pelajaran sejarah menjadi salah satu andalan pembentukan karakter siswa khususnya siswa SMA? pertanyaan ini sepertinya

akan dijawab tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan masuknya sejarah kedalam pelajaran pilihan bagi jurusan IPS menunjukkan bahwa nantinya sejarah juga akan masuk kedalam ujian yang bersifat terpadu seperti ujian nasional atau apakah nantinya nama ujian itu jika UN dihapuskan. Masuknya sejarah menggeser matematika sebagai pilihan untuk program IPS yaitu Ekonomi, Sosiologi dan Antropologi, Sejarah dan Geografi. Keempat mata pelajaran ini nantinya pasti akan diujikan sebagai syarat kelayakan lulus bagi mereka yang mengambil jurusan IPS. Sebuah tantangan berat bagi para guru sejarah dimana guru sejarah dituntut mampu mengantarkan siswa siswinya untuk mampu menghapalkan sejarah nasional dan dunia hanya dalam waktu kurang lebih 3 tahun dan dalam waktu yang tidak terlalu lama itu siswa juga harus menghapalkan pelajaran-pelajaran yang lain. Padahal seorang guru sejarah harus menghapalkan perbagian sejarah Indonesia dan dunia dalam tiap-tiap semester tanpa diganggu dengan pelajaran lain saat ia kuliah

Pertanyaannya sekarang mampukah siswa dan guru sejarah SMA mempertanggung jawabkan pelajaran sejarah yang telah diberikan porsi khusus untuk memberikan pembelajaran karakter bagi siswa. Yang pasti ada sekitar enam bulan lagi sebelum kurikulum baru di terapkan secara penuh dalam pembelajaran pada tahun ajaran 2013/2014 semoga seluruh guru sejarah siap dalam menerapkan kurikulum baru karena guru sejarah di haruskan untuk mengajar dua kali lipat lebih banyak dibandingkan pelajaran lainnya karena ada pelajaran sejarah Indonesia sebagai pelajaran wajib dan pelajaran Sejarah sebagai pelajaran pilihan di semua tingkatan kelas mulai kelas X sampai XII.