

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN PAKEM DAN HASIL BELAJAR

A. Pembelajaran model PAKEM

1. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan di gunakan, termasuk di dalamnya tujuan- tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Arends, 1997 : 7).

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematika dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran sangat di pengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola- pola dalam kegiatan belajar mengajar daya serap peserta didik tidaklah sama. Dalam menghadapi perbedaan tersebut, strategi pengajaran yang tepat sangat dibutuhkan. Strategi belajar mengajar adalah pola umum perbuatan guru dan siswa dalam kegiatan mewujudkan kegiatan belajar mengajar (Hasibuan, 2004:3). Model pembelajaran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru untuk menghadapi masalah tersebut sehingga pencapaian tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik. Toeti Soekamto dan Udin Syarifudin W (1996: 78), mengungkapkan bahwa model pembelajaran secara umum dapat didefinisikan

sebagai suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi penting, apakah yang dibicarakan tentang mengajar di kelas, di luar kelas atau mengawasi anak-anak. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran. Bentuk pembelajarannya menunjukkan dengan jelas kegiatan-kegiatan apa yang perlu dilakukan oleh guru atau siswa, urutan kegiatan-kegiatan tersebut dan tugas-tugas khusus apa yang perlu dilakukan oleh siswa. Setiap model memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang sedikit berbeda satu dengan yang lainnya.

2. Pengertian Model Pembelajaran PAKEM

Seperti yang diungkapkan Huda (2013:5) PAKEM merupakan model pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dengan melaksanakan pembelajaran PAKEM, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran merupakan implementasi kurikulum di sekolah dari kurikulum yang sudah dirancang dan menuntut aktivitas dan kreativitas guru dan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Telah dinyatakan oleh Brooks bahwa “Pembaruan dalam pendidikan harus dimulai dari ‘bagaimana anak belajar’, bukan dari ketentuan-ketentuan hasil”.

Guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika siswa belum dapat membentuk kompetensi dasar dan standar kompetensi berdasarkan interaksi yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran

partisipatif, aktif, efektif, dan menyenangkan supaya kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah dirancang dapat tercapai.

Guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks. Artinya, pembelajaran tersebut harus menunjukkan kenyataan bahwa pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan dan guru pun harus mengerti bahwa siswa-siswa pada umumnya memiliki taraf perkembangan yang berbeda-beda. Cara memahami materi yang diajarkan berbeda-beda, ada yang bisa menguasai materi lebih cepat dengan keterampilan motorik (kinestetik), ada yang menguasai materi lebih cepat dengan mendengar (auditif), dan ada juga yang menguasai materi lebih cepat dengan melihat atau membaca (visual).

Untuk itu harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar (multimetode dan multimedia) dan suasana belajar yang kondusif, baik eksternal maupun internal. Dalam model PAKEM ini, guru dituntut untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa melalui partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan yang pada akhirnya membuat siswa dapat menciptakan membuat karya, gagasan, pendapat, ide atas hasil penemuannya dan usahanya sendiri, bukan dari gurunya yang menurut Huda (2013:6)

a. Pembelajaran Partisipatif

Pembelajaran partisipatif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran ini menitikberatkan pada keterlibatan siswa pada kegiatan pembelajaran (*child center*) bukan pada dominasi guru dalam penyampaian materi pelajaran (*teacher center*). Jadi pembelajaran akan lebih bermakna bila siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sementara guru berperan sebagai fasilitator dan mediator sehingga siswa mampu berperan dan berpartisipasi aktif dalam mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas.

b. Pembelajaran Aktif

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai

informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya. Lebih dari itu, pembelajaran aktif memungkinkan siswa mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis dan mensintesis, serta melakukan penilaian terhadap berbagai peristiwa belajar dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran aktif memiliki persamaan dengan model pembelajaran *self discovery learning*, yakni pembelajaran yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan kesimpulan sendiri sehingga dapat dijadikan sebagai nilai baru yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pembelajaran aktif, guru lebih banyak memosisikan dirinya sebagai fasilitator, yang bertugas memberikan kemudahan belajar (*to facilitate learning*) kepada siswa. Siswa terlibat secara aktif dan berperan dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak memberikan arahan dan bimbingan, serta mengatur sirkulasi dan jalannya proses pembelajaran.

c. Pembelajaran Kreatif

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang bervariasi, misalnya kerja kelompok, bermain peran, dan pemecahan masalah. Pembelajaran kreatif menuntut guru untuk merangsang kreativitas siswa, baik dalam mengembangkan kecakapan berfikir maupun dalam melakukan suatu tindakan. Berpikir kreatif selalu dimulai dengan berpikir kritis, yakni menemukan dan melahirkan sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau memperbaiki sesuatu.

Berpikir kritis harus dikembangkan dalam proses pembelajaran agar siswa terbiasa mengembangkan kreativitasnya. Pada umumnya, berfikir kreatif memiliki empat tahapan sebagai berikut (Mulyasa, 2006:192).

- 1) Tahap pertama: persiapan, yaitu proses pengumpulan informasi untuk diuji
- 2) Tahap kedua: inklubasi, yaitu suatu rentang waktu untuk merenungkan hipotesis informasi tersebut sampai diperoleh keyakinan bahwa hipotesis tersebut rasional.
- 3) Tahap ketiga: iluminasi, yaitu suatu kondisi untuk menemukan keyakinan bahwa hipotesis tersebut benar, tepat dan rasional.
- 4) Tahap keempat: verifikasi, yaitu pengujian kembali hipotesis untuk dijadikan sebuah rekomendasi, konsep, atau teori.

Siswa dikatakan kreatif apabila mampu melakukan sesuatu yang menghasilkan sebuah kegiatan baru yang diperoleh dari hasil berfikir kreatif dengan mewujudkannya dalam bentuk sebuah hasil karya baru.

d. Pembelajaran Efektif

Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa membentuk kompetensi siswa, serta mengantarkan mereka ke tujuan yang ingin dicapai serta optimal. Hal ini dapat dicapai dengan melibatkan serta mendidik mereka dalam perencanaan, pelaksanaan dan penilaian pembelajaran. Seluruh siswa harus dilibatkan secara penuh agar bergairah dalam pembelajaran, sehingga suasana pembelajaran betul-betul kondusif dan terarah pada tujuan dan pembentukan kompetensi siswa.

Pembelajaran efektif menuntut keterlibatan siswa secara aktif, karena mereka merupakan pusat kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Siswa harus didorong untuk menafsirkan informasi yang sehat. Dalam pelaksanaannya, hal ini memerlukan proses pertukaran pikiran, diskusi, dan perdebatan dalam rangka pencapaian pemahaman yang sama terhadap materi standar yang harus dikuasai siswa. Pembelajaran efektif perlu didukung oleh suasana dan lingkungan belajar yang memadai atau kondusif. Oleh karena itu, guru harus mampu mengelola siswa, mengelola isi atau materi pembelajaran, dan mengelola sumber-sumber belajar. Menciptakan kelas yang efektif dengan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran tidak bisa dilakukan secara parsial, melainkan harus secara

menyeluruh mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Menurut Kenneth D. More, antara lain :

- 1) Perencanaan.
- 2) Perumusan tujuan atau kompetensi.
- 3) Pemaparan perencanaan pembelajaran kepada siswa.
- 4) Proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi (multistrategi).
- 5) Evaluasi
- 6) Menutup proses pembelajaran.
- 7) Follow up atau tidak lanjut.

Proses pelaksanaan pembelajaran efektif dilakukan melalui prosedur sebagai berikut :

- 1) Melakukan appersepsi
- 2) Melakukan eksplorasi, yaitu memperkenalkan materi pokok dan kompetensi dasar yang akan dicapai, serta menggunakan variasi metode.
- 3) Melakukan konsolidasi pembelajaran, yaitu mengaktifkan siswa dalam membentuk kompetensi dan mengaitkannya dengan kehidupan siswa.
- 4) Melakukan penilaian, yaitu mengumpulkan fakta-fakta dan data atau dokumen belajar siswa yang valid untuk melakukan perbaikan program pembelajaran.

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, guru harus memerhatikan beberapa hal yaitu :

- 1) Pengelolaan tempat belajar.
- 2) Pengelolaan siswa.
- 3) Pengelolaan kegiatan pembelajaran.
- 4) Pengelolaan konten/materi pelajaran.
- 5) Pengelolaan media dan sumber belajar.

e. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan (joyfull intruction) merupakan suatu proses pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (not under preassure) (Mulya, 2006:194). Dengan kata lain, pembelajaran

menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban., baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mampu merancang pembelajaran dengan baik, memilih materi yang tepat, serta memilih dan mengembangkan strategi yang dapat melibatkan siswa secara optimal. Terdapat empat aspek yang memengaruhi model PAKEM, yaitu pengalaman, komunikasi, interaksi, dan refleksi. Apabila dalam sebuah pembelajaran terdapat keempat aspek tersebut, maka kriteria PAKEM terpenuhi. Untuk lebih jelasnya dapat sebagai berikut berikut.

1) Pengalaman

Di aspek pengalaman ini siswa diajarkan untuk dapat belajar mandiri. Di dalamnya terdapat banyak cara untuk penerapannya, antara lain seperti eksperimen, pengamatan, percobaan, penyelidikan, dan wawancara. Karena di aspek pengalaman, anak belajar banyak melalui berbuat dan melalui pengalaman langsung, dapat mengaktifkan banyak indera yang dimiliki anak tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam kerucut pengalamannya (*cone experience*) bahwa dengan pengalaman langsung sekitar 90% materi yang didapatkan oleh anak akan cepat terserap dan bertahan lebih lama.

2) Komunikasi

Aspek komunikasi ini dapat dilakukan dengan beberapa bentuk, antara lain mengemukakan pendapat, persentasi laporan, dan memajangkan hasil kerja. Di aspek ini ada hal-hal yang ingin didapatkan, misalnya anak dapat mengungkapkan gagasan, dapat mengonsolidasi pikirannya, mengeluarkan gagasannya, memancing gagasan orang lain, dan membuat bangunan makna mereka dapat diketahui oleh guru.

3) Interaksi

Aspek interaksi ini dapat dilakukan dengan cara interaksi, tanya jawab, dan saling melempar pertanyaan. Dengan hal-hal seperti itulah kesalahan makna yang diperbuat oleh anak-anak berpeluang untuk terkoreksi dan makna yang terbangun semakin mantap, sehingga dapat menyebabkan hasil belajar meningkat.

4) Refleksi

Dalam aspek ini yang dilakukan adalah memikirkan kembali apa yang telah diperbuat atau dipikirkan oleh anak selama mereka belajar. Hal ini dilakukan supaya terdapatnya perbaikan gagasan atau makna yang telah dikeluarkan oleh anak dan agar mereka tidak mengulangi kesalahan. Di sini anak diharapkan juga dapat menciptakan gagasan-gagasan baru.

Model PAKEM ini diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang berkualitas atau bermutu dan menghasilkan perubahan yang signifikan, seperti dalam peran guru di kelas, perlakuan terhadap siswa, pertanyaan, latihan, interaksi, dan pengelolaan kelas. Selanjutnya, Wahyudin (2006) menjelaskan tentang perubahan yang diharapkan dalam pembelajaran PAKEM sebagai berikut:

TABEL 1.1 Perubahan yang Diharapkan PAKEM

Aspek	Dari	Ke
Peran guru	Guru mendominasi kelas. Semua dari guru : <ul style="list-style-type: none"> • Informasi • Pertanyaan • Inisiatif • Penugasan • Umpan balik • Penilaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi/fasilitator pembelajaran : • Inisiatif berasal dari siswa/guru • Sumber informasi beragam • Siswa banyak bertanya • Siswa kadang memilih tugas sendiri • Umpan balik dari teman sebaya • Siswa menilai diri sendiri

Perlakuan terhadap siswa	Semua siswa diperlakukan sama, seperti : <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kegiatan yang sama • Maju bersama • Tingkat kesukaran sama untuk semua siswa • PR yang sama • Penilaian yang sama 	Melayani adanya perbedaan individual, seperti : <ul style="list-style-type: none"> • Maju sesuai dengan kecepatan masing-masing • Bisa melakukan kegiatan yang berbeda • Tingkat kesukaran sesuai kemampuan/minat masing-masing siswa • PR tidak harus sama • Macam-macam penilaian
--------------------------	--	--

Pertanyaan	95% dari guru : <ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan tertutup • Fakta, hafalan, ingatan • Satu jawaban yang benar • Dijawab dengan benar • Jawaban: 1 kata/ringkas • Yang tersurat saja 	Pertanyaan dari siswa/guru, jenis pertanyaan bervariasi : <ul style="list-style-type: none"> • Siswa berpikir • Pertanyaan terbuka • Pertanyaan produktif • Pertanyaan penelitian • Problem solving • Jawaban terurai, bisa berbeda
Latihan	<ul style="list-style-type: none"> • latihan terbatas/kurang • jumlah latihan sedikit • pelaksanaan “tugas sekali jadi” • anak menunggu giliran • kurang menantang 	<ul style="list-style-type: none"> • Latihan lebih intensif • Jumlah soal memadai • Selesai tugas : review, revisi, review, revisi-revisi • Setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama • Lebih menantang : tuntutan tinggi dan anak lebih produktif • Hasil karya anak dipajang
Interaksi	<ul style="list-style-type: none"> • Satu arah • Guru ke siswa • Intensitas interaksi • Mutu interaksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Banyak arah : • Guru ke siswa • Siswa ke guru • Siswa ke siswa • Siswa ke sumber belajar • Siswa ke orang dewasa
Pengelolaan kelas	<ul style="list-style-type: none"> • Klasikal • Individual • Di dalam kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Variasi : • Individual • Berpasangan

		<ul style="list-style-type: none"> • Kelompok kecil • Kelompok besar • Klasikal • Di luar kelas
Variasi penilaian	Tes formal	<ul style="list-style-type: none"> • Tes formal • Pembelajaran dan perbaikan berkelanjutan • Portofolio • Umpan balik • Penilaian diri/sesama siswa

3. Model-model Pembelajaran yang Mendukung Pembelajaran PAKEM

Dalam perkembangan model-model pembelajaran, ternyata terdapat beberapa model-model pembelajaran yang sebenarnya telah memuat konsep PAKEM, yaitu :

a. Pembelajaran Kuantum (*Quantum Teaching*)

Pembelajaran kuantum ini merupakan bentuk inovasi dari perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Menurut Bobbi dePorter (2005:5) “*Quantum is an interaction that change energy into light*”. Maksud dari “energi menjadi cahaya” adalah mengubah semua hambatan-hambatan belajar yang selama ini dipaksakan untuk terus dilakukan menjadi sebuah manfaat bagi siswa sendiri dan bagi orang lain, dengan memaksimalkan kemampuan dan bakat alamiah siswa.

Pengubah hambatan-hambatan tersebut bisa dengan menggunakan beberapa cara, yaitu dengan mulai membiasakan menggunakan lingkungan sekitar belajar dengan media belajar, menjadikan sistem komunikasi sebagai perantara ilmu dari guru ke siswa yang paling efektif, dan memudahkan segala hal yang diperlukan oleh siswa. Menurut Bobbi dePorter (200:7) prinsip-prinsip yang harus ada dalam pembelajaran kuantum adalah :

- 1) Segalanya berbicara
- 2) Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh, dari kertas yang dibagikan hingga rancangan pelajaran, semuanya mengirim pesan tentang belajar.

- 3) Segalanya bertujuan
- 4) Semua yang terjadi dalam perubahan mempunyai tujuan.
- 5) Pengalaman sebelum pemberian nama
- 6) Otak berkembang pesat dengan adanya rangsangan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari
- 7) Akui setiap usaha
- 8) Belajar mengandung risiko. Pada saat siswa mengambil langkah ini, mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.
- 9) Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan
- 10) Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan belajar
- 11) Dengan prinsip-prinsip seperti itu, maka mekanisme pembelajaran partisipatif, aktif, efektif, dan menyenangkan akan bisa dicapai, baik oleh siswa atau oleh guru. Pada akhirnya, tidak ada ketakutan pada diri siswa di saat ia ingin masuk sekolah atau memulai pelajarannya.
- 12) Dalam pembelajaran kuantum terdapat kerangka-kerangka yang menjamin siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap mata pelajaran. Di kerangka ini juga dipastikan bahwa mereka mengalami pembelajaran, berlatih, menjadikan isi pelajaran nyata bagi mereka sendiri, dan mencapai sukses.
- 13) Kerangka perancangan kuantum kemudian dinamakan dengan TANDUR (dePorter, 2000:89).

Oleh karena itu, pembelajaran kuantum ini memuat tujuan-tujuan yang kemudian menjadi tujuan pokok dalam suatu proses pembelajaran untuk siswa, yaitu meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar, meningkatkan daya ingat, meningkatkan rasa kebersamaan, meningkatkan daya dengar, dan meningkatkan kehalusan perilaku. Tujuan-tujuan pokok tersebut diharapkan dapat mengubah nuansa

pembelajaran antara guru dan murid, yang sebelumnya satu arah menjadi dua arah, yang sebelumnya menakutkan menjadi menyenangkan.

b. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual atau yang lebih dikenal dengan sebutan CTL (*Contextual Teaching An Learning*) merupakan konsep belajar yang beranggapan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah, artinya belajar akan lebih bermakna jika anak belajar dan mengalami sendiri apa yang akan dipelajarinya, bukan sebatas mengetahui. Pembelajaran tidak hanya sekedar guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, tetapi bagaimana siswa dapat memaknai apa yang dipelajarinya.

Center on Education and Work at the University of Wisconsin Madison mengartikan pembelajaran kontekstual, yaitu “Suatu konsepsi belajar mengajar yang membantu guru menghubungkan isi pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan-hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga, masyarakat, dan pekerja serta meminta ketekunan belajar”.

Dari pengertian diatas bisa dipahami bahwa CTL adalah konsep belajar yang membantu guru menghubungkan antara materi pelajaran yang diajarkannya kepada siswa sesuai dengan kondisi yang terjadi dan mendorong siswa untuk bisa menerapkan pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, CTL dipengaruhi oleh berbagai faktor yang datang baik dari dalam maupun dari luar. Zahorik mengungkapkan lima elemen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran kontekstua, yaitu :

- 1) Pembelajaran harus memerhatikan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa.
- 2) Pembelajaran dimulai dari keseluruhan menuju bagian-bagian yang lebih khusus
- 3) Pembelajaran harus ditekankan pada pemahaman, dengan cara : (1) menyusun konsep sementara, (2) melakukan sharing untuk

memperoleh masukan dan tanggapan dari orang lain, dan (3) merevisi dan mengembangkan konsep.

- 4) Pembelajaran ditekankan pada upaya mempraktikkan secara langsung apa-apa yang dipelajari
- 5) Adanya refleksi terhadap strategi pembelajaran dan pengembangan pengetahuan.

Berdasarkan faktor-faktor di atas, dapat disimpulkan bahwa cakupan untuk pembelajaran kontekstual ini adalah penekanan pada hal-hal yang bersifat makna dari materi yang telah diajarkan oleh guru dan perhatian terhadap faktor kebutuhan individu siswa. Oleh karenanya, dalam pembelajaran kontekstual terdapat tujuh komponen pembelajaran kontekstual, yaitu: (1) konstruktivisme, (2) inquiry, (3) bertanya, (4) masyarakat belajar, (5) pemodelan, (6) refleksi, dan (7) penilaian nyata (*autentic assesment*).

Dalam tujuh komponen tersebut dimuat berbagai aspek yang diharapkan dari siswa, yaitu mereka dapat belajar mandiri dan menghasilkan makna yang ditumbuhkan oleh siswa itu sendiri dalam setiap kegiatan belajar-mengajar.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentasi atau terpisah, melainkan komprehensif. Hasil belajar juga adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, apresiasi dan keterampilan. Menurut Nana Sudjana (2005:22), “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Menurut Hamalik (dalam Asep Jihad 2012: 15) “Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara

nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran”. Sementara, menurut Lindgren (Menurut Agus Suprijono 2009:6) “Hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap”. Dan menurut Gagne (dalam Purwanto 2008:42) mengatakan “Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang diberikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar.

Benyamin Bloom (dalam Sudjana 2010:22) secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

a. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek:

1) Pengetahuan

Tipe hasil pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar yang berikutnya

2) Pemahaman

Pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi pelajaran. Misalnya hafalan suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut; hafalan kata-kata akan memudahkan dalam membuat kalimat.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Mengulang-ulang menerapkannya pada situasi lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau keterampilan.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya

5) Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen di mana menyatukan unsur-unsur menjadi integritas.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai suatu yang mungkin di lihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode, dan lain-lain.

b. Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar yaitu :

- 1) Penerimaan (*receiving*): mencakup kepekaan akan adanya suatu rangsangan dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan tersebut yang dinyatakan dengan memperhatikan sesuatu, walaupun perhatian itu masih bersifat pasif.
- 2) Partisipasi (*responding*): mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dan turut berpartisipasi dalam suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan.

- 3) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*): mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan memposisikan diri sesuai dengan penilaian itu. Artinya mulai terbentuk suatu sikap, yang dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dan konsisten dengan sikap batin, baik berupa perkataan maupun tindakan.
- 4) Organisasi (*organization*): mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan, yang dinyatakan dalam pengembangan suatu perangkat nilai.
- 5) Pembentukan pola hidup (*characterization by a value or valuecomplex*): mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga dapat menginternalisasikannya dalam diri dan menjadikannya sebagai pedoman yang nyata dan jelas dalam kehidupan sehari-hari, yang dinyatakan dengan adanya pengaturan hidup dalam berbagai bidang kehidupan.

c. Ranah psikomotor

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (kecenderungan untuk berperilaku).

- 1) Persepsi (*perception*): mencakup kemampuan untuk mengandalkan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan, yang dinyatakan dengan adanya suatu reaksi yang menunjukkan kesadaran akan hadirnya rangsangan (*stimulation*) dan perbedaan-perbedaan rangsangan yang ada.
- 2) Kesiapan (*set*): mencakup kemampuan untuk menempatkan diri dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan, yang dinyatakan dalam bentuk kesiapan jasmani dan mental.
- 3) Gerakan terbimbing (*guided response*): mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, yang dinyatakan dengan menggerakkan anggota tubuh menurut contoh yang telah diberikan

- 4) Gerakan yang terbiasa (*mechanical*): mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak dengan lancar, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan, karena ia sudah mendapatkan latihan yang cukup, yang dinyatakan dengan menggerakkan anggota-anggota tubuh.
- 5) Gerakan yang kompleks (*complex response*): mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas berbagai komponen, dengan lancar, tepat, dan efisien, yang dinyatakan dalam suatu rangkaian perbuatan yang berurutan, serta menggabungkan beberapa sub keterampilan menjadi suatu keseluruhan gerakan yang teratur.
- 6) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*): mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu tarap keterampilan yang telah mencapai kemahiran. Kreativitas (*creativitas*); mencakup kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru, yang dilakukan atas prakarsa atau inisiatif sendiri.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar seorang peserta didik banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Baik faktor endogen dan faktor exogen yang ada didalam peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Zulfadrial (2011:36) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- a. Faktor endogen adalah faktor yang datang dari dalam individu seperti
 - 1) Faktor fisiologis : jasmani, dan panca indra
 - 2) Faktor psikologis : perhatian, kognitif, afektif, konotatif atau motivasi, intelengensi.
- b. Faktor exogen adalah faktor yang datang dari luar individu seperti
 - 1) Faktor sosial : faktor manusia, baik manusia itu ada (hadir) maupun kehadirannya tidak langsung hadir.
 - 2) Faktor non sosial : Faktor alam, fasilitas.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud dengan profesional yang

dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), sikap (afektif) dan bidang prilaku (psikomotorik). Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang ingin di capai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu serta perubahan tingkah laku individu.

3. Pengukuran Hasil Belajar

Sesuai dengan pengertian belajar adalah merupakan suatu proses mental karena orang yang belajar perlu memikirkan, menganalisa, mengingat, dan mengambil kesimpulan dari apa yang dipelajari. Belajar juga merupakan proses dari tidak tau menjadi tau dengan perubahan yang di rasakan bagi yang belajar. Baik perubahan tingkah laku individu baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka untuk mengukur perubahan yang terjadi di dalam peserta didik perlu dilakukan penilaian dengan melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui skor atau penilaian dalam bentuk angka untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai. Dengan melakukan tes kepada peserta didik, tes yang diberikan berkaitan dengan materi yang di yang telah disampaikan.

4. Manfaat Hasil Belajar

a. Bagi guru

Guru akan merasa berhasil dalam pengajarannya jika melihat hasil belajar peserta didiknya sesuai dengan standar kelulusan. Dan sebaliknya guru akan harus terus meningkatkan mutu pengajaran bagi anak-anak yang belum berhasil. Maka dari itu sebagai seorang pendidik guru harus mampu mengembangkan dan menemukan ide-ide baru untuk kegiatan belajar mengajar yang lebih baik lagi

b. Bagi siswa

Hasil belajar yang telah diraih bermanfaat untuk meningkatkan kemajuan belajar dan menjadikan peserta didik untuk termotivasi mempertahankan hasil belajarnya. Pentingnya menjaga motivasi belajar dan kebutuhan, minat dan keinginannya pada proses belajar tidak dapat dipungkiri, karena dengan

menggerakkan motivasi yang terpendam dan menjadikan peserta didik lebih baik lagi.

C. Pembelajaran IPS Terpadu (Sejarah)

Proses pembelajaran di Indonesia saat ini pada dasarnya mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dalam KTSP disebutkan sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dan masa lampau hingga kini. Pengajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah.

1. Pengertian Pembelajaran IPS Terpadu (Sejarah)

Istilah sejarah sepadan dengan pengertian *history* dalam bahasa Inggris, *histoire* dalam bahasa Perancis, *storia* dalam bahasa Italia. Dalam pergaulan sehari-hari pengertian sejarah mempunyai beberapa konotasi. Namun Hariyono (1995: 51) berdasarkan pendapat Sidi Gazalba dan Bertens menyebut sejarah sebagai “Riwayat masa lampau. Suatu riwayat yang menjelaskan asal dan proses suatu peristiwa”. Sementara itu, Sapriya (2009: 26) menyatakan, “Sejarah adalah studi tentang kehidupan manusia di masa lampau”.

Unsur pembelajaran dan pendidikan intelektual IPS terpadu secara bebas dapat diartikan ilmu sosial yang mencakup pembelajaran sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, geografi dan seluruh modifikasi. Dalam seluruh definisi cangkupan tersebut ilmu-ilmu sosial disusun sebagai disiplin akademi, disesuaikan, dikembangkan, atau dipilih untuk pengajaran dalam sekolah.

Pembelajaran sejarah tidak hanya memberikan gambaran masa lampau, tetapi juga memberikan latihan berfikir kritis, menarik kesimpulan, menarik makna dan nilai dari peristiwa sejarah yang dipelajari. Latihan berfikir kritis dilakukan dengan pendekatan analitis, salah satunya menjawab pertanyaan “mengapa” (*why*), dan “bagaimana” (*how*), dan dapat melatih siswa berfikir kritis dan analitis, berbeda dengan bentuk pertanyaan “siapa” (*who*), “apa” (*what*), “dimana” (*where*) dan “kapan” (*when*).

Pengajaran dan pendidikan moral bangsa menuntut pengajaran sejarah berorientasi pada pendidikan kemanusiaan (*humaniora*) yang memperhatikan

nilai-nilai dan norma-norma. Hasil pembelajaran sejarah menjadikan peserta didik berkepribadian kuat, mengerti sesuatu agar dapat menentukan sikapnya. Pentingnya pengertian tentang sejarah untuk kehidupan sehari-hari membuat peserta didik mempunyai alat untuk menyingkap tabir rahasia gerak masyarakat. Dengan sejarah, mereka dapat mengetahui hasil-hasil perjuangan sejak zaman dahulu.

Salah satu tantangan mendasar dalam mengajarkan IPS dewasa ini adalah cepat berubahnya lingkungan sosial budaya sebagai kajian materi IPS itu sendiri. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam lingkungan sosial budaya bersifat multidimensional dan bersekala internasional, baik yang berhubungan masuknya arus globalisasi maupun masuknya era abad ke-21.

Guru mata pelajaran IPS dibentuk untuk mengembangkan kompetensi dan profesionalitas sesuai tuntutan dunia pendidikan yang berkebang pesat. Untuk itu, dituntut kreatifitas guru sehingga dapat menumbuhkan karakter guru yang mampu mengembangkan dirinya dan bersama-sama bertanggung jawab terhadap profesinya demi kemajuan pendidikan diberbagai daerah pada umumnya.

2. Tujuan Pembelajaran IPS Terpadu (Sejarah)

Setiap mata pelajaran yang diberikan di sekolah tentu memiliki tujuan. Demikian pula halnya dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terpadu (Sejarah). Menurut Van der Meulen dalam Isjoni (2007: 40), “Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan membangun kepribadian dan sikap mental anak didik, membangkitkan keinsyafan akan suatu dimensi fundamental dalam eksistensi manusia, mengantarkan manusia ke kejujuran dan lebijaksanaan pada anak didik, dan menanamkan cinta bangsa dan sikap kemanusiaan”.

Melalui pengajaran sejarah siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia.

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mengenai Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa tujuan pembelajaran Sejarah adalah sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- b. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- c. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
- d. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- e. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Berdasarkan kelima poin di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah pada dasarnya adalah menanamkan kesadaran mengenai waktu dan tempat, dan melatih daya kritis dalam memahami fakta sejarah. Selain itu, terlihat bahwa tujuan pembelajaran Sejarah adalah agar siswa memiliki penghargaan terhadap berbagai peninggalan sejarah yang ada sebagai bukti terbentuknya bangsa Indonesia sehingga menimbulkan rasa bangga terhadap bangsa dan cinta tanah air.

3. Manfaat Pembelajaran IPS Terpadu (Sejarah)

Berbagai mata pelajaran yang diberikan di lembaga pendidikan tentu diharapkan memberikan manfaat bagi siswa sehingga dapat menjadi bekal dalam kehidupannya kelak. Demikian pula halnya dengan pembelajaran Sejarah. Manfaat pembelajaran IPS Terpadu (Sejarah) menurut Hill dalam Isjoni (2007: 39) adalah:

- 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 serta cara hidup orang lain.
- c. Melatih tertib intelektual, yaitu ketelitian dalam memahami dan ekspresi, menimbang bukti, memisahkan yang penting dari yang tidak penting, antara propaganda dan kebenaran.
- d. Melalui pelajaran sejarah dapat dibandingkan kehidupan zaman sekarang dengan masa lampau.
- e. Pelajaran sejarah memberikan latihan dalam pemecahan masalah-masalah/pertentangan dunia masa kini.
- f. Mengajar siswa untuk berpikir 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 berpikir 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 apa pun hari ini adalah hasil dari apa yang terjadi di masa lalu, dan pada waktunya apa yang terjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan.
- j. Menikmati sejarah.
- k. Membantu siswa akrab dengan unsur-unsur dalam sejarah.

Berdasarkan uraian Hill di atas, terlihat bahwa mata pelajaran Sejarah ini memiliki manfaat yang sangat berguna bagi siswa, terutama dalam memuaskan rasa ingin tahu siswa mengenai masa lampau, baik tokoh-tokoh sejarah, peninggalan sejarah, sehingga mereka dapat membuat perbandingan dengan kondisi terkini. Selain itu pembelajaran Sejarah juga bermanfaat melatih siswa berfikir kreatif, sehingga mereka mampu menikmati sejarah dan akrab dengan unsur-unsur yang ada dalam sejarah.

Selain manfaat yang bisa diperoleh oleh siswa dari pembelajaran Sejarah, pelajaran ini juga memiliki fungsi. Fungsi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sejarah dalam Iif Khoiru Ahmadi, M.Pd dan Sofan Amri, S.Pd (2011:9), “Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk masa depannya, keterampilan sosial dan intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional”.

Peran 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. Hasan dalam Isjoni (2007: 74) menyatakan, “Kondisi pembelajaran sejarah yang berkembang dewasa ini menunjukkan bahwa pengembangan kemampuan berpikir kronologis yang merupakan kemampuan berpikir dasar dalam sejarah maupun sikap toleransi yang dikembangkan baru sebagai *nurturant effect*, dan bukan secara sadar dilakukan sebagai suatu *instructional effect*”.

Pengajaran sejarah nasional di sekolah, bagaimana pun akan memperkenalkan peserta didik kepada pengalaman kolektif dan masa lalu bangsanya. Pengajaran juga membangkitkan kesadaran dalam kaitannya dengan kehidupan bersama dalam komunitas yang lebih besar, sehingga tumbuh kesadaran kolektif dalam memiliki kebersamaan dalam sejarah. Proses pengenalan diri inilah yang merupakan titik awal dan timbulnya rasa harga diri, kebersamaan, dan keterikatan, rasa keterpautan dan rasa memiliki, kemudian rasa bangga terhadap bangsa dan tanah air.

Selanjutnya Wiriadmadja dalam Isjoni (2007: 75) menyatakan, “Sejarah penting bagi pendidikan anak manusia sebagai pengarah dan peneguh yang memberikan perspektif, pedoman etika atau moral, keteladanan dan kompas untuk melayani kehidupan masa depan, di dalam kebermaknaan dan keseimbangan kehidupannya”. Pendidikan sejarah harus memaksimalkan kemampuannya dan mengambil peran yang lebih banyak dalam mempersiapkan anak didik memasuki kehidupan masa mendatang yang penuh kejutan berdasarkan kekuatan yang dimiliki peristiwa sejarah. Sebelumnya,

Kartodirdjo (Hariyono, 1995: 191-192) menyatakan: Pembelajaran sejarah berfungsi untuk:

- a. Membangkitkan perhatian serta minat sejarah masyarakatnya sebagai satu kesatuan komunitas.
- b. Mendapat inspirasi dari cerita sejarah.
- c. Memupuk kebiasaan berpikir secara kontekstual, terutama dalam me-ruang dan me-waktu, tanpa mengurangi hakekat perubahan yang terjadi dalam proses sosio-kultural.
- d. Tidak mudah terjebak pada opini, karena dalam berpikir lebih mengutamakan sikap kritis dan rasional dengan dukungan fakta yang benar.
- e. Menghormati dan memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan.

Berdasarkan pada tujuan dan fungsi pembelajaran sejarah seperti diuraikan di atas, maka pembelajaran sejarah memiliki esensi dan substansi yang mendasar, unsur-unsur yang harus dipenuhi, yaitu memahami, menguasai/mampu, terampil dan kebiasaan yang sudah dimiliki. Ini berarti kompetensi yang dicapai dalam pembelajaran sejarah itulah terutama kemampuan menghasilkan keterampilan tertentu yang merupakan life skill yang harus dimiliki.

4. Materi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sejarah

Materi pembelajaran IPS Sejarah di Kelas XI TKJ2 SMK sebagaimana mata pelajaran lainnya, juga memiliki Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Adapun Standar Kompetensi pada semester genap berdasarkan Standar “Memahami proses kebangkitan nasional”. Standar Kompetensi ini diuraikan dalam dua buah Kompetensi Dasar yaitu:

- a. Menjelaskan struktur sosial serta berbagai faktor penyebab konflik dan mobilitas
- b. Menganalisis faktor penyebab konflik sosial dalam masyarakat.