

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berkualitas merupakan investasi tak ternilai untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah modal kehidupan manusia berbudaya dan beradab. Hal ini sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa, semua dapat tercapai melalui peran pengajaran di tingkat satuan pendidikan, mulai dari tingkat dasar (SD dan SLTP), tingkat menengah (SMA dan SMK) sampai ke perguruan tinggi. Proses pendidikan berkelanjutan perlu disiapkan untuk generasi penerus bangsa guna kehidupan yang lebih baik

Dalam proses pendidikan, kurikulum ditempatkan pada posisi sentral, dimana proses pendidikan tersebut seakan dikendalikan, diatur dan dinilai berdasarkan kriteria yang ada dalam kurikulum. Hal ini senada dengan pendapat

Sukmadinata (2008:4) yang menyatakan, kurikulum mempunyai kedudukan sentral dalam seluruh proses pendidikan. Kurikulum mengarahkan segala bentuk aktivitas pendidikan demi terciptanya tujuan-tujuan pendidikan. Pengertian tersebut diantaranya menjelaskan bahwa kurikulum harus dijadikan pedoman bagi setiap intitusi, lembaga pendidikan dalam melaksanakan kegiatan pendidikannya. Tidak jauh berbeda dengan pendapat Hasan (2004: 6) yang menyatakan, posisi kurikulum dalam proses pendidikan menentukan tolok ukur keberhasilan kurikulum sebagai bagian dari keberhasilan pendidikan.

Pada tataran konsep, kurikulum memiliki makna yang sangat penting dan esensial dalam mengakomodasi seluruh kebutuhan dalam sistem pendidikan. Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional kurikulum didefinisikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan, sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU nomor 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 19). Hal ini sesuai dengan pendapat Hasan (2004: 6) yang menyatakan kurikulum adalah jantungnya pendidikan. Semua gerak kehidupan pendidikan yang dilakukan sekolah didasarkan pada apa yang direncanakan dalam kurikulum semua interaksi akademik adalah jiwa dari pendidikan dan kurikulum merupakan desain dari interaksi tersebut.

Proses kegiatan belajar mengajar/ pembelajaran pada setiap satuan pendidikan merupakan implementasi dari dokumen kurikulum (*curriculum document*) yang tertulis (*written curriculum*) dalam kurikulum yang berlaku di setiap satuan pendidikan. Proses pembelajaran di kelas merupakan fokus yang

teramat penting. Menurut Hasan (2008 : 9) posisi penting tersebut disebabkan oleh dua hal. Pertama, proses pembelajaran di kelas merupakan kegiatan aktualisasi dari dokumen kurikulum atau kurikulum sebagai rencana. Kedua, posisi penting proses pembelajaran tersebut disebabkan oleh kedudukan sebagai proses pengalaman belajar nyata (*oberved curriculum*) terhadap hasil belajar.

Berdasarkan dokumen panduan penyusunan KTSP (2006 : 9) mengenai komponen kurikulum tingkat satuan pendidikan dicantumkan bahwa tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan menengah dirumuskan mengacu kepada tujuan umum pendidikan yakni meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Adapun pada jenjang sekolah menengah, dokumen kurikulum tertuang dalam berbagai mata pelajaran seperti pendidikan agama islam, pendidikan kewarganegaraan, ekonomi, sejarah, ekonomi, geografi, akuntansi, fisika, sejarah, biologi, matematika, sosiologi, bahasa indonesia, pendidikan jasmani dan kesehatan, bahasa Inggris, bahasa asing, kesenian, serta muatan lokal.

Tujuan pendidikan seperti telah terurai di atas dapat dicapai dengan pencapaian tujuan-tujuan setiap mata pelajaran. Menyadari bahwa dalam diri siswa sebagai peserta didik terdapat potensi-potensi yang perlu dikembangkan, dimana potensi itu akan berkembang apabila guru sebagai pendidik mampu mengarahkannya dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Guru dituntut untuk mampu menciptakan pengajaran yang menarik dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri siswa. Upaya mengembangkan potensi peserta didik

merupakan salah satu tujuan dalam pengembangan kurikulum. Khususnya pengembangan kurikulum pada tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Tujuan kurikulum tersebut dijabarkan dalam bentuk standar kompetensi dan kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran, sedangkan untuk pengembangan kurikulum lebih lanjut diserahkan kepada sekolah maupun guru mata pelajaran sebagai pengembang sekaligus implementator kurikulum dalam bentuk silabus mata pelajaran. Dokumen kurikulum yang paling dekat dengan proses pelaksanaan kurikulum dinamakan silabus. Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar (BSNP, 2006:14). Silabus ini merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian (BSNP, 2006:5).

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan silabus yang tercantum dalam dokumen panduan penyusunan KTSP yang dikeluarkan BSNP (2006:16) dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Secara operasional silabus ini kemudian dijabarkan dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang merupakan bagian dari perencanaan proses pembelajaran yang memuat

sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar (BSNP, 2006:14).

Pengalaman belajar yang dimaksud dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Pengalaman belajar memuat kecakapan hidup yang perlu dikuasai peserta didik. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran berdasarkan panduan penyusunan KTSP yang dikeluarkan BSNP (2006:16) adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran disusun untuk memberikan bantuan kepada para pendidik, khususnya guru, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara profesional.
- b. Kegiatan pembelajaran memuat rangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik secara berurutan untuk mencapai kompetensi dasar.
- c. Penentuan urutan kegiatan pembelajaran harus sesuai dengan hierarki konsep materi pembelajaran.
- d. Rumusan pernyataan dalam kegiatan pembelajaran minimal mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan pengalaman belajar siswa, yaitu kegiatan siswa dan materi.

Kurikulum sebagai rancangan pendidikan merangkum semua pengalaman belajar siswa, memberikan rambu-rambu kepada guru bagaimana mengimplementasikannya (Mahfuddin, 2008: 2). Dalam situasi mana pun, hasil belajar yang dimiliki peserta didik adalah hasil dari pengalaman belajar yang diikutinya bukan pengaruh dari kurikulum sebagai dokumen. Guru sebagai

pengembang dan implementator kurikulum dituntut harus mampu membaca perubahan dan kondisi yang ada dengan segala kompleksitasnya.

Pada era global seperti sekarang ini, setuju atau tidak, mau atau tidak mau, dunia pendidikan kita harus berhubungan dengan teknologi khususnya teknologi informasi. Hal ini disebabkan karena teknologi tersebut telah mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Oleh karena itu, kita sebaiknya tidak 'gagap' teknologi. Banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa siapa yang terlambat menguasai informasi, maka terlambat pulalah memperoleh kesempatan-kesempatan untuk maju. Peran informasi menjadi kian besar dan nyata dalam dunia modern seperti sekarang ini. Hal ini dapat dimengerti karena masyarakat sekarang menuju pada era masyarakat informasi dan teknologi (*information and technology age*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*).

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Pada akhirnya guru harus memiliki kemampuan merekonstruksi pembelajaran yang ada menuju pembelajaran ke masa yang akan datang yang lebih baik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi komunikasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media dan sumber belajar yang ada sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi dan sumber belajar yang baik bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Banyak faktor yang terbukti dapat menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran, di antaranya adalah kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Padahal sebaliknya, pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diyakini dapat membangkitkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat menghasilkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa tidak harus melewati jam pelajaran dengan perasaan bosan dan jenuh serta dapat menyerap dan memahami materi pelajaran secara optimal.

Permasalahan lain mengenai pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang bagaimana yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar. Untuk mengaktifkan siswa, maka proses pembelajaran *student centered* merupakan salah satu pilihan yang dapat ditempuh untuk memberikan pengalaman belajar dan mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik.

Menurut pandangan konstruktivisme yang dikemukakan Hakiim (2008), belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya. Dengan demikian, pada dasarnya tidak ada belajar tanpa keaktifan siswa. Beberapa teori belajar yang berkaitan dengan konstruktivisme menyatakan bahwa seseorang membangun pengetahuannya dengan cara menambah, mengubah atau mengasimilasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.

Berdasarkan pada tujuan pembelajaran sejarah kurikulum tingkat satuan pendidikan, dalam pembelajaran siswa tidak sebagai objek yang hanya dituntut untuk menyerap berbagai informasi yang diberikan guru, tetapi menjadi subjek belajar yang memiliki keluasan untuk mengoptimalkan berbagai kemampuan yang dimilikinya sehingga dapat dikembangkan. Sejarah adalah mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga kini (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Sejarah termasuk disiplin ilmu, baik *arts* maupun *humaniora*. Sedangkan kajiannya yang bersifat sinkronik menjadikan ilmu sejarah juga termasuk ke dalam “ilmu sosial” (Wiriadmadja, 2002: 294). Oleh karena itu, sejarah tidak dapat dipisahkan dari pendidikan ilmu-ilmu kemanusiaan (*humaniora*) yang dapat melatih daya umum berpikir, memberikan kesadaran kepada kita akan nilai-nilai yang telah manusia lahirkan dan temukan melalui pikiran, perasaan, atau perbuatannya. Sejarah memberikan pengalaman yang luas mengenai kehidupan manusia pada tempat, waktu yang berbeda-beda. Hal ini senada dengan pendapat

Sjamsuddin (2001: 123) yang menyatakan bahwa sejarah juga termasuk salah satu ilmu sosial karena ia berbicara tentang masyarakat manusia dalam perspektif waktu, berbicara tentang masalah-masalah yang telah dihadapi oleh masyarakat dalam interaksi mereka satu sama lain, dan bagaimana mereka telah berhasil atau gagal dalam menghadapi dan mengatasinya. Di dalam kurikulum IPS Amerika (NCSS, 1994), terdapat tujuh keterampilan dasar yang ditekankan pada siswa yang belajar IPS, yaitu keterampilan dasar berkomunikasi (*basic communication skill*), memahami peta, globe, grafik, waktu (*map, globe, graphic and time skill*), memahami komputer (*computer skills*), keterampilan berfikir (*thinking skills*), memberikan penilaian (*valuing skills*), keterampilan berpartisipasi (*social participation skills*) dan inquiri ilmu-ilmu sosial (*social inquiry skills*). Dari tujuh keterampilan dasar tersebut keterampilan berfikir merupakan bagian penting dari pembelajarn IPS, yang juga termasuk sejarah di dalamnya.

Menurut standar pendidikan sejarah Amerika, dalam pembelajaran sejarah perlu memperhatikan ketercapaian keterampilan berfikir yang mencakup *historical understanding* (pemahaman sejarah) dan *historical thinking skill* (keterampilan berfikir). Keterampilan berfikir kesejarahan terdiri dari *Chronological Thinking* (berfikir kronologis), *Historical Comprehension*, *Historical Analysis and Interpretation*, *Historical Research Capabilities*, *Historical Issues-analysis and decision making* (National Center for History, 1994).

Berdasarkan pemaparan tersebut diatas dinyatakan bahwa jika sejarah dipelajari dengan baik, akan mendapatkan kebiasaan-kebiasaan berfikir, melalui

pengalaman dalam menganalisis atau menginterpretasi fakta, bukti sejarah. Pengalaman belajar yang diperoleh dapat meningkatkan keterampilan berfikir. Terdapat permasalahan lain dimana masih terdapat anggapan bahwa sejarah sebagai mata pelajaran “*second class*”, tidak menarik dan hanya hafalan. Metode ceramah dianggap sebagai satu cara yang ampuh dalam menyampaikan informasi kepada siswa sangat umum dan sangat sering dipakai, tanpa banyak melihat kemungkinan penerapan metode dan media lain yang mampu mengembangkan kemampuan keterampilan berfikir. Metode ceramah mudah dilakukan, karena kurang menuntut usaha yang terlalu banyak dari guru maupun siswa. Akibatnya materi pelajaran dijejalkan pada siswa dan kurang diperhatikan taraf perkembangan keterampilan berfikir siswa baik secara umum maupun secara perorangan. Dalam kenyataan sumber belajar yang paling sering dan paling banyak dimanfaatkan hanyalah guru. Guru hanya berperan sebagai sumber informasi, penyampai informasi, dan hakim yang bertindak pada saat ujian. Sumber belajar lain, seperti lingkungan alam, lingkungan masyarakat, narasumber di masyarakat, dan media internet kurang dimanfaatkan secara optimal (Wiyanti, 2000; Wiriatmaja, 2002; Kamarga, 2000; Hendriawan, 2005; Murni, 2006).

Kesadaran perlunya kemampuan berfikir dalam pembelajaran didasarkan adanya kenyataan bahwa sebagian peserta didik tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dikelas / disekolah dengan bagaimana pemanfaatannya dalam kehidupan nyata. Pembelajaran sejarah selama ini cenderung menekankan pada aspek hafalan semata, tanpa diikuti dengan pemahaman dan pengertian yang mendalam. Dengan kata lain, pembelajaran yang

telah peserta didik lakukan seolah-olah tidak sama atau terpisah dari kehidupan nyata sehingga menjadikan pembelajaran tersebut tidak bermakna karena mereka tidak dapat menerapkan apa yang telah mereka pelajari di kelas apabila dihadapkan pada situasi berbeda yang mereka temui.

Berdasarkan studi pendahuluan tentang kondisi keterampilan berfikir, didapati bahwa pembelajaran sejarah yang ada menunjukkan kurang menuntut keterampilan berfikir siswa. Dimana seharusnya siswa ditempatkan sebagai subjek, bukan objek pembelajaran. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru dari pengalaman yang nyata dan bukan memproduksi ulang pengetahuan. Siswa diajak menggunakan berbagai sumber belajar yang ditekankan kepada pencapaian keterampilan berfikir serta memperoleh pemahaman yang mendalam. Dilihat dari fungsi dan tujuan pembelajaran sejarah maka tentu tidaklah sesuai anggapan yang selama ini ada pada pelajaran sejarah (sebagai pelajaran hapalan). Untuk menghilangkan anggapan keliru serta mewujudkan fungsi dan tujuan pelajaran sejarah maka peran guru menjadi sangat besar. Mengingat guru adalah elemen strategis dalam pembelajaran.

Kondisi pembelajaran yang ada hanya membiasakan siswa untuk bersikap pasif dalam menerima fakta, informasi dan materi sejarah dari guru tanpa banyak menuntut berfikir. Gejala ini pun kemudian terlihat pada gaya belajar sebagian besar siswa SMA, yang masih menempatkan diri sebagai objek, bukan subjek dalam proses pembelajaran. Seperti yang diuraikan di atas, pembelajaran sejarah masih kurang optimal dalam peningkatan keterampilan berfikir. Kondisi

pembelajaran demikian tentu kurang memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan ketrampilan berfikir.

Upaya meningkatkan keterampilan berfikir kesejarahan menjadi salah satu pilihan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah lebih khusus lagi disebut sebagai kompetensi sejarah. Menurut Murni (2006:13) jika sejarah dipelajari dengan baik, akan mendapatkan kebiasaan-kebiasaan berfikir, melalui pengalaman dalam menganalisis dan menginterpretasi fakta, bukti sejarah. Pada akhirnya pengalaman belajar yang diperoleh dapat meningkatkan keterampilan berfikir tahap tinggi, yang pada akhirnya keterampilan tersebut diperlukan sebagai anggota masyarakat

Pengembangan model pembelajaran *basic inductive* melalui media presentasi memberikan pilihan alternatif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berfikir siswa. Teknologi pembelajaran yang terus berkembang, mempengaruhi tugas guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran sebelumnya didominasi oleh peran guru (*teacher centered -the era of teacher*). Kini, proses belajar dan mengajar, di dominasi oleh peran peserta didik, guru, buku dan teknologi (*student centered, teacher, book and technology*).

Berdasarkan kajian pustaka terhadap beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu tentang berbagai masalah pembelajaran sejarah dan rekomendasi penyelesaiannya dengan hasil yang memuaskan, diantaranya adalah :

1. Terdapat sejumlah tujuan mengajar yang dapat dicapai melalui model induktif sebagai suatu strastegi mengajar. Pertama, bila kita akan mengajarkan

konsep atau generalisasi. Kedua model induktif efektif untuk memotivasi siswa. Ketiga model induktif menumbuhkan minat siswa karena dalam model ini partisipasi siswa dalam melakukan observasi mendapat penekanan dan siswa secara optimal diberi kesempatan untuk aktif (proses utama dalam model induktif adalah aktivitas siswa) keempat, model ini dapat mengembangkan keterampilan proses siswa dalam belajar. Kelima, model ini dapat mengembangkan sikap yang positif terhadap suatu objek (Sulaeman, 1998).

2. Model pembelajaran induktif adalah suatu model pembelajaran yang membimbing siswa untuk menemukan suatu kesimpulan sebagai penerapan hasil belajar melalui tahapan-tahapan pembentukan konsep, interpretasi data dan aplikasi prinsip. Melalui model pembelajaran induktif ini, siswa terlibat secara fisik maupun mental untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru (Swistoro, 1997 : 22).
3. *Electronic learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-DVD ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi (Kamarga, 2002:54-55).
4. Untuk mendapat kebermaknaan sejarah bagi kehidupannya, maka siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah di ajak untuk menggunakan pengetahuan/ pengalaman kesejarahan siswa yang didapat dari sumber di luar kelas seperti cerita keluarga, film sejarah, acara fiksi di TV, peringatan hari besar dan buku sejarah yang dihubungkan dengan materi sejarah yang didapat di dalam

- kelasnya. (Seixas P. 1999. Terdapat dalam <http://tc.unl.edu/ushistory/research/seixas.html>).
5. Tujuan pembelajaran sejarah diarahkan kepada pemahaman sejarah, penekanan bukan pada fakta, tetapi pada konsep sebab dari peristiwa sejarah dan ide kebermaknaan sejarah serta aspek lain dari struktur konsep sejarah. Siswa tidak hanya mendapatkan pengaruh dari dalam kelas (guru, buku teks) tetapi juga dari luar kelas, khususnya melalui media terhadap pengembangan pengetahuan kesejarahannya (Voss, J V 2002 Terdapat dalam <http://tc.unl.edu/ushistory/research/voss.html>).
 6. Teknologi pembelajaran (teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian, proses, sumber dan sistem untuk belajar) mempunyai peran penting untuk mengatasi permasalahan pendidikan (Suhardjono, 2007:40).
 7. *Electronic learning* menjadi bagian dari globalisasi di bidang pendidikan dengan penerapan teknologi komunikasi, *e-learning* menerapkan prinsip-prinsip teknologi pembelajaran dan mampu menembus waktu dan tempat tanpa memandang wilayah dan negara. Dampak *e-learning* terhadap perilaku pembelajar pun jelas. *E-learning* secara bertahap mengubah perilaku belajar yang tergantung atas kehadiran guru dan keberadaan sekolah menjadi *self-directed*. Sifat ini melebihi konsep motivasi eksternal belajar yang harus terjadi dalam pola belajar konvensional (Prawiradilaga, 2007:2).
 8. Bagaimana komputer digunakan untuk belajar dan mengajar. Terdapat tiga pendekatan instruksional umum dalam penggunaan komputer dan internet,

yaitu: 1) Belajar tentang komputer, di mana melek teknologi adalah tujuan akhir; 2) Belajar dengan komputer, di mana teknologi memfasilitasi pembelajaran dalam kurikulum dan; 3) Belajar melalui komputer, mengintegrasikan teknologi pengembangan keterampilan dengan pengaplikasian kurikulum (Tinio, 2002:14).

Berdasarkan masalah umum yang digambarkan diatas, maka persoalan yang diangkat menjadi judul penelitian adalah pengembangan model *basic inductive* melalui media presentasi dalam pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir siswa di SMAN 2 KS Cilegon.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, diketahui bahwa masalah yang ada pada pembelajaran sejarah sangat membutuhkan perhatian. Di satu sisi harus siap menghadapi dampak yang mengiringi era globalisasi, era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di sisi lain mata pelajaran sejarah yang masih mempunyai pekerjaan rumah yang belum terselesaikan, yaitu diantaranya latar belakang guru yang tidak sesuai, media dan sarana belajar yang masih kurang baik kualitas maupun kuantitas, pengetahuan dan inovasi guru masih rendah. Akibatnya permasalahan pembelajaran sejarah dipahami peserta didik dan sebagian masyarakat sebagai mata pelajaran membosankan, tidak memberikan tantangan berfikir tinggi dan pengalaman yang dapat digunakan langsung di luar kelas, bahkan disebut sebagai mata pelajaran *second class* yang siswanya kurang cerdas dan kurang pintar dibandingkan mereka yang mempelajari mata pelajaran

eksakta. Keadaan ini ditambah oleh beberapa *leader* satuan pendidikan yang beranggapan mengajar sejarah bisa dilakukan oleh siapa saja dengan alasan karena proses pembelajaran sejarah 'sederhana dan mudah' seperti yang di contohkan selama ini oleh para guru sejarah yang kurang berkompeten. Padahal di dalam tujuan pendidikan sejarah dalam kurikulum telah memuat adanya bekal yang diberikan kepada peserta didik tidak hanya pengetahuan masa lampau / masa lalu, tetapi juga keterampilan berfikir. Pada era globalisasi seperti sekarang ini dengan hadirnya komputer dan internet, informasi dan sumber belajar sangat melimpah namun belum dimanfaatkan secara optimal. Hal ini diperkuat lagi dengan banyaknya pembelajaran sejarah yang tidak kreatif aktif dan merangsang keterampilan berfikir siswa.

Permasalahan utama penelitian ini adalah, model pembelajaran yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir siswa SMAN 2 KS Cilegon. Berdasarkan masalah dan fokus penelitian, penelitian ini mengarah kepada proses pembelajaran sejarah di kelas IPS melalui pengembangan model *basic inductive* melalui media presentasi dalam kaitannya untuk meningkatkan keterampilan berfikir siswa. Model *basic inductive* melalui media presentasi yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan keterampilan berfikir siswa SMA di kelas IPS ?.

C. Pertanyaan Penelitian

Mengingat luasnya rumusan masalah tersebut, maka peneliti menyusunnya dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMA di kota Cilegon saat ini ?
2. Apakah model pembelajaran *basic inductive* melalui media presentasi mampu meningkatkan keterampilan berfikir siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA di Kota Cilegon?
 - a. Langkah-langkah model pembelajaran *basic inductive* melalui media presentasi yang bagaimanakah yang mampu meningkatkan keterampilan berfikir siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA di Kota Cilegon?
 - b. Bagaimana hasil pengembangan evaluasi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan keterampilan berfikir siswa melalui pembelajaran *basic inductive* dengan media presentasi di kelas XI IPS SMA?
3. Kekuatan / kelebihan apakah yang dimiliki model pembelajaran *basic inductive* melalui media presentasi yang di implementasikan pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA?

D. Definisi Operasional

Untuk mendapatkan pemahaman mengenai judul tesis ini, maka penulis akan memberikan definisi operasional yang erat kaitannya dengan substansi tesis ini.

1. Model pembelajaran *basic inductive* adalah model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan cara berfikir induktif, yaitu menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang teramati. Model pembelajaran ini menekankan

pada pengalaman lapangan, seperti mencoba suatu proses untuk kemudian mengambil kesimpulan. Dalam hal ini proses yang dimaksudkan adalah pengalaman proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa mulai dari pencarian informasi sampai dengan penyajian informasi dalam bentuk presentasi. Model pembelajaran ini membimbing siswa untuk menemukan suatu kesimpulan sebagai penerapan hasil belajar melalui tahapan-tahapan pembentukan konsep, interpretasi data dan aplikasi prinsip. Melalui model pembelajaran ini, siswa terlibat secara fisik maupun mental untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Melalui proses bertanya, guru mengembangkan fungsi-fungsi kognitif. Fungsi utama guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah memantau cara-cara siswa memproses informasi. Model mengajar ini memerlukan sejumlah data mentah. Adapun data mentah ini diperoleh dari usaha eksplorasi siswa terhadap sumber-sumber belajar / internet), sedangkan guru bertugas membantu siswa dalam mengolah data tersebut ke dalam susunan yang lebih sistematis. Cara-cara yang dilakukan guru dalam peranan tersebut diatas, diantaranya adalah bertanya, memberi komentar atau tanggapan, berdiskusi atau mendengarkan komentar / jawaban siswa. Adapun untuk pengukuran variabel ini dilihat dari situasi pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung.

2. Keterampilan berfikir yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan berfikir kesejarahan tahap lanjut (kritis, multi perspektif, kreatif dan divergen) terhadap peristiwa sejarah yang diperoleh dari berbagai sumber informasi. Aspek-aspek keterampilan berfikir dalam penelitian ini di adaptasi dari

National Standard for History in the School yang dikembangkan oleh persatuan guru sejarah di Amerika yakni *Chronological Thinking* (berfikir kronologis); *Historical Comprehension* (pemahaman kesejarahan); *Historical Analysis and Interpretation* (analisis dan interpretasi kesejarahan); *Historical Research Capabilities* (kemampuan penelitian kesejarahan) dan *Historical Issues-analysis and decision making* (analisis isu kesejarahan dan pengambilan keputusan) (1994:9-14). Adapun bentuk data yang dikumpulkan berupa hasil pre test, post test dan penilaian diskusi (*authentic assessment*) yang mencakup kemampuan berfikir kronologis, pemahaman kesejarahan serta analisis dan interpretasi kesejarahan. Dimana kemampuan-kemampuan tersebut dikolaborasikan dengan kemampuan mengolah informasi (materi pelajaran) yang telah diperoleh dari berbagai sumber belajar seperti mengklasifikasi (*classify*), menginterpretasi-menafsirkan (*interpret*), menganalisa (*analyze*), menyimpulkan (*summarize*), mensintesa (*synthesize*) dan mengevaluasi informasi (*evaluate information*). Data-data untuk variabel ini berbentuk skor yang diperoleh melalui observasi dan pengumpulan hasil pre test, post test dan penilaian diskusi (*authentic assessment*).

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pertanyaan penelitian diatas, secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berfikir siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI

IPS. Dengan mengacu pada tujuan umum tersebut, selanjutnya di uraikan ke dalam tujuan khusus sebagai berikut :

1. Menemukan bagaimana kondisi pembelajaran sejarah yang ada di kelas XI IPS SMA Kota Cilegon saat ini.
2. Menemukan model pembelajaran *basic inductive* melalui media presentasi yang mampu meningkatkan keterampilan berfikir siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA di Kota Cilegon.
 - a. Menemukan langkah-langkah model pembelajaran *basic inductive* melalui media presentasi yang mampu meningkatkan keterampilan berfikir siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA di Kota Cilegon.
 - b. Memperoleh gambaran hasil pengembangan model pembelajaran *basic inductive* melalui media presentasi terhadap peningkatan keterampilan berfikir siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA di Kota Cilegon.
3. Memperoleh gambaran kekuatan / kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *basic inductive* melalui media presentasi yang di implementasikan pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA.

F. Manfaat Penelitian

Selain memiliki tujuan seperti yang diuraikan di atas, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru mata pelajaran, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan masukan dan pertimbangan untuk merancang, melaksanakan proses pembelajaran sejarah yang bermakna, merangsang peserta didik untuk lebih berfikir, memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman belajar yang dapat digunakan diluar ruang kelas. Sehingga menjadi salah satu solusi untuk mengubah sikap / anggapan kurang menyenangkan terhadap mata pelajaran sejarah.
2. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu model alternatif dalam mengembangkan dan mewujudkan sekolah unggul, modern yang mampu bersaing secara nasional maupun global.
3. Bagi teman sejawat, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan masukan dan pertimbangan untuk merancang, melaksanakan proses pembelajaran yang bermakna, merangsang peserta didik untuk lebih berfikir, memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman belajar yang dapat digunakan diluar ruang kelas.
4. Bagi kepala dinas, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pengembangan sekolah unggul, modern yang mampu bersaing secara nasional maupun global. Diharapkan jika keterampilan berfikir ini ditingkatkan, maka dapat memberikan sumbangan bagi perbaikan mutu pembelajaran dan kompetensi peserta didik.
5. Bagi peneliti selanjutnya, agar melakukan pengembangan penelitian yang lebih luas, terkait dengan peningkatan keterampilan berfikir kesejarahan atau juga lebih umum, terhadap peningkatan mutu pembelajaran sejarah mengingat penelitian yang telah dilakukan ini masih memiliki keterbatasan-keterbatasan yakni baru dilaksanakan pada subjek penelitian yang terbatas.