



DIKTAT PERKULIAHAN



KOMPUTER DAN PENGEMBANGAN LABORATORIUM PENDIDIKAN SEJARAH



Oleh:
ZULKARNAIN

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN EKONOMI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
2011**

KATA PENGANTAR



Puji syukur kami panjatkan ke hadlirat Allah swt yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga atas segala anugrahnya kami berhasil menyusun Diktat Komputer dan pengembangan laboratorium ini. Penyelesaian penyusunan Diktat Komputer dan pengembangan sejarah ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yakni berupa motivasi maupun pemikiran-pemikiran yang sangat bermanfaat. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami khususnya program studi pendidikan sejarah FISE UNY menyampaikan rasa terima kasih yang tulus atas segala bantuan, motivasi, dan sumbangan lainnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menyusun Diktat sebagai bahan pengajaran mata kuliah Komputer dan pengembagn Laboratorium ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi yang juga turut mendukung baik secara isi maupun teknis sehingga modul ini dapat diselesaikan.
3. Ketua program Studi Pendidikan Sejarah FISE UNY yang telah banyak memberikan dukungan sehingga modul ini dapat diselesaikan.

Diktat ini disusun untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam pelaksanaan perkuliahan komputer dan pengembangan laboratorium Sejarah. Dengan Diktat yang sederhana ini, diharapkan para mahasiswa dapat dengan mudah menemukan konsep-konsep yang benar terkait masalah pengembangan laboratorium . Kami menyadari bahwa Diktat ini masih jauh dari sempurna, banyak kekurangan dan kelemahan baik teori maupun metodologi. Oleh karena itu, saran dan kritik kami harapkan demi perbaikan modul ini.

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Ruang Lingkup Modul	1
B. Kompetensi yang Diharapkan	2
BAB II PERKEMBANGAN NEGARA DI DUNIA	4
A. Pengertian Negara Berkembang dan Negara Maju.....	4
B. Ciri ciri Negara Berkembang dan Negara Maju.....	6
C. Perang Duni I (1914-1918).....	9
D. Perang Dunia II.....	14
E. Pendudukan Jepang dan Pengaruhnya bagi Bangsa Indonesia..	21
F. Evaluasi.....	26
BAB III INDONESIA DALAM KERJASAMA REGIONAL DAN INTERNASIONAL.....	28
A. Konfrensi Asia Afrika.....	33
B. Kebijakan Politik Luar Negri.....	26
C. Kerja Sama ASEAN.....	41
D. Gerakan Non-Blok (GNB).....	43
E. PBB dan Peran Indonesia.....	46
F. Peran Lembaga Internasional dalam Hubungan Internasional.	49
G. Latihan-latihan	54
DAFTAR BACAAN	56

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Materi pembelajaran sejarah banyak mengajarkan ceritera masa lalu, kapan peristiwa terjadi, dan siapa pelakunya. Apabila materi itu tidak dikemas dengan baik, pelajaran sejarah dapat menjadi pelajaran yang menjenuhkan. Apalagi kalau dalam proses pembelajarannya tidak didukung oleh guru yang profesional dan tidak memiliki minat atau perhatian dalam mengajarkan materi pelajaran kepada siswa. Tetapi sebaliknya, mata pelajaran sejarah memiliki potensi untuk diajarkan secara menarik dan menyenangkan jika seorang guru sejarah memenuhi kriteria guru profesional, terampil, dan menjiwai bahan yang diajarkan. Guru yang profesional tidak hanya pandai menguasai teori-teori belajar-mengajar dan penguasaan materi bahan ajar saja. Guru juga dituntut memiliki keterampilan dan seni dalam mengajarkan materi pelajaran sejarah. Salah satu dari seni mengajar itu adalah memiliki daya imajinasi dan penjiwaan terhadap bahan yang diajarkannya. Imajinasi dan penjiwaan akan semakin terbantu jika ada media pembelajaran yang mendukung pada masalah yang sedang diajarkan kepada siswa.

Media pembelajaran sejarah sebagai alat bantu untuk mengurangi verbalisme siswa sangat dibutuhkan oleh guru-guru sejarah di lapangan. Tetapi media pembelajaran tersebut masih sangat minim dilakukan para guru sejarah sehingga anak tahu dengan peristiwa sejarah tetapi tidak tahu bagaimana wujud dari peristiwa itu. Keadaan tersebut menjadikan pelajaran sejarah hanya sebagai hapalan. Berdasarkan data empiris, salah satu faktor penyebab minimnya penggunaan media pembelajaran sejarah adalah tidak tersedianya media itu di lapangan. Kalaupun membuat, para guru tidak menguasai teknik pembuatan media yang dimaksud. Sementara itu, pengadaan media pembelajaran yang mendekatkan siswa dengan subjek sejarah sangat diperlukan.

Sampai saat ini telah banyak cara untuk membuat media pembelajaran sejarah, seperti bagan, diorama, poster, gambar, dsb sampai pada replica-replica peninggalan sejarah. Tetapi replica benda-benda peninggalan sejarah tersebut terdapat di museum-museum. Keadaan tersebut kurang mendukung secara langsung proses belajar mengajar sejarah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, Jurusan Pendidikan Sejarah perlu mengembangkan *life skill* mahasiswanya dalam pembuatan langsung replica benda-benda peninggalan sejarah sebagai halnya yang ada di museum-museum atau tempat lainnya. Tempat untuk pelaksanaan *life skill* tersebut sangat tepat di laboratorium sejarah. Dengan demikian melalui pemberdayaan laboratorium ini diharapkan dapat menjadi program unggulan jurusan.

Lulusan Pendidikan Sejarah akan memiliki bekal keterampilan dalam mengadakan media pembelajaran dan para guru di lapangan akan mengakses media yang dimaksud ke Jurusan Pendidikan Sejarah. Laboratorium Pendidikan Sejarah akhirnya dapat dikembangkan sebagai praktek kerja dan tempat pengkoleksian benda-benda peninggalan sejarah, seperti untuk pameran benda-benda, gambar, dan foto-foto. Laboratorium sejarah menjadi pusat riset atau penelitian dosen dan mahasiswa. Rekreatif juga dapat menjadi

fungsi dari pengembangan laboratorium sejarah. Karena itu, laboratorium sejarah diharapkan dapat menjadi bahan studi oleh kalangan akademisi, baik dosen maupun mahasiswa.

Pertanyaan Kita kemudian adalah mengapa Jurusan Pendidikan perlu mengembangkan Laboratorium Sejarah.....? Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa materi pembelajaran sejarah pada umumnya berupa hapalan dan penuh dengan materi yang imajinatif, karena membahas masa lalu yang sudah terjadi, tidak dialami dan disaksikan oleh siswa atau mahasiswa. Tidak mengherankan jika pembelajaran sejarah dianggap hanya dongeng, jauh dari kenyataan, sangat susah untuk dihapalkan, dan akhirnya membosankan. Untuk itu, dalam rangka mendekatkan materi sejarah dengan objek peristiwa, pada tahun ini Jurusan Pendidikan Sejarah memprogramkan pengembangan dan pemberdayaan laboratorium melalui life skill pembuatan replica benda-benda peninggalan sejarah.

B. Kompetensi yang diharapkan:

1. Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian dan fungsi laboratorium
2. Menjelaskan peranan Komputer sebagai media pembelajaran Sejarah
3. Menjelaskan Peran Media pembelajaran dalam proses komunikasi dan pendidikan
4. Menyebutkan macam-macam media dan beberapa ciri utamanya
5. Menjelaskan peran alat peraga sebagai media pembelajaran

C. Indikator Pencapaian:

1. Mahasiswa dapat mengidentifikasi fungsi media dalam proses pembelajaran
2. Dapat mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran
3. Dapat memilih media yang sesuai atau cocok dengan materi pembelajaran
4. Dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan