

Pendidikan Sejarah, Suatu Keharusan;
Reformulasi Pendidikan Sejarah

Aditya N. Widiadi, *et.al.*
Hak cipta@2013

Diterbitkan oleh

Program Studi Pendidikan Sejarah,
Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Yogyakarta,
Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 Psw. 385.

Penulis

Aditya N. Widiadi
Wahyudi
Tsabit Azinar Ahmad
Aman
Yuni Maryuni
Dyah Kumalasari
M. Nur Rokhman
Ta'at Wulandari
Supardi
Zulkarnain

ISBN 978-979-15709-7-8
Perpustakaan Nasional Katalog dalam Terbitan (KDT)

Aditya N. Widiadi, *et.al.*
Pendidikan Sejarah, Suatu Keharusan;
Reformulasi Pendidikan Sejarah
Ed. 1, Cet. 1. Yogyakarta: 2013
184 hlm, 21 cm
Bibliografi:

1. Pendidikan
2. Sejarah

DAFTAR ISI

ADITYA N. WIDIADI

Pembelajaran Sejarah Berbasis ADITS sebagai Alternatif
Solusi PESEK (Pembelajaran Sejarah Emotif
dan Kontroversial)

5-23

WAHYUDI

Belajar Sejarah Menjadi Lebih Menyenangkan
dengan Pembelajaran Kreatif

25-46

TSABIT AZINAR AHMAD

Reposisi Peran Guru dalam Pembelajaran Sejarah
Kontroversial: Perspektif Pedagogi Kritis

47-68

AMAN

Konsep Perubahan Strategi dan Evaluasi
Pembelajaran di Perguruan Tinggi

69-88

YUNI MARYUNI

Nilai Budaya Pela-Gandong dalam Pembelajaran
Sejarah: Alternatif Penyelesaian
Konflik di Ambon
89-95

DYAH KUMALASARI

Pendidikan Karakter Berbasis Agama dan Budaya
97-123

M. NUR ROKHMAN

Pengembangan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif
(*Cooperative Learning*) Bernuansa Konstruktivisme
125-144

TAAT WULANDARI

Memaknai Sejarah: Memanfaatkan Peristiwa Aktual
dalam Pengajaran Sejarah
145-153

SUPARDI

Mengembangkan Keterampilan Berfikir Kritis dalam
Pembelajaran Sejarah
155-166

ZULKARNAIN

Upaya Kreatif dalam Pengembangan
Pembelajaran Sejarah
167-180

INDEKS

Pembelajaran Sejarah Berbasis ADITS Sebagai Alternatif Solusi PESEK (Pembelajaran Sejarah Emotif dan Kontroversial)

ADITYA N. WIDIADI

Kontroversi dalam ilmu sejarah pada dasarnya merupakan hal yang wajar, namun kontroversi ini akan menjadi kesulitan tersendiri ketika guru harus melaksanakan pembelajaran sejarah (Widiadi, 2009:86). Bagi guru yang tidak mau mempersulit diri, akan menganggap bahwa materi kontroversial dalam pembelajaran sejarah adalah sesuatu yang harus dihindari.

Bentuk penghindaran ini bisa dilakukan dengan tidak menyajikan topik kontroversi dalam pembelajaran, ataupun menutup mata terhadap kenyataan akan adanya kontroversi untuk kemudian memaksakan kebenaran sejarah menurut versi yang dianut guru. Sementara bagi guru yang telah memperoleh pencerahan akan menganggap muatan kontroversial bukan sebagai masalah yang harus dlenyapkan, namun akan lebih dianggap sebagai sebuah tantangan untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran sejarah yang membahas materi bermuatan kontroversial tidak cukup hanya dikemas dengan menarik dan menyenangkan saja, melainkan juga harus dapat disajikan tanpa melukai perasaan semua pihak, khususnya para siswa. Sifat muatan sejarah yang mengandung unsur kontroversi memang bagaikan sisi tajam pisau yang dapat melukai siapa pun yang dirugikan dari versi tertentu tentang masa lalu.

Guru harus menyajikan materi kontroversial itu tanpa boleh sedikitpun melukai hati siswa. Kontroversi sejarah dapat menyulut emosi (*emotive*) siswa ketika materi yang disajikan ternyata berbeda dengan apa yang diyakini siswa, atau ketika mendiskreditkan anggota keluarga, golongan, dan kelompok masyarakat yang menjadi asal siswa dibesarkan.

- Lee.PJ (1987). Historical imagination. PJ. Lee, and PJ. Rogers (eds). *Learning History*.(pp. 154-167) London: Heinemann educational book.
- Lichtman, Alan J, & Veleire French. (1978). *Historian and the living past*. Arlington Heights: Harlan Davidson
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Supardi

*Dosen Jurusan Pendidikan Sejarah,
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta*

Upaya Kreatif dalam Pengembangan Pembelajaran Sejarah

ZULKARNAIN

Proses pembelajaran sejarah pada umumnya lebih menekankan pada kegiatan pemenuhan aspek pengetahuan yang berisi materi pembelajaran yang bersifat hapalan, pragmatis dan intelektualistik, sedangkan aspek proses dan capaian lainnya seperti proses penanaman nilai-nilai kebangsaan, kepahlawanan dan proses pembelajaran menuju pada konsep penanaman kesadaran sejarah masih kurang mendapat perhatian.

Oleh karena itu, selaku dosen saya memandang perlu agar segera dicarikan solusinya yang sifatnya konstruktif, mengingat sejarah di kalangan generasi muda khususnya kalangan mahasiswa, pemuda dan pelajar sedang mendapat gugatan kritis dari berbagai kalangan, disinyalir generasi muda merasa asing, tidak intens dan miskin terhadap penghayatan sejarah.

Dengan demikian, dosen maupun guru harus terus berusaha dan berupaya mencari solusi konstruktif mengarah pada perubahan demi mendukung proses pembelajaran yang berimbang antara unsur pengetahuan dan unsur penanaman nilai-nilai kebangsaan. Untuk mendukung semua itu dibutuhkan guru profesional yang mempunyai kemampuan dalam mengembangkan materi, metode dan media pembelajaran sejarah.

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Ketiga hal tersebut merupakan rangkaian utuh yang tidak dapat dipisah-pisahkan. Persiapan belajar mengajar merupakan penyediaan satuan acara pelajaran (SAP) yang meliputi antara lain standar kompetensi dan kompetensi dasar, alat evaluasi, bahan ajar, metode pembelajaran, media/alat peraga pendidikan, fasilitas, waktu, tempat, dana, harapan-harapan, dan perangkat informasi yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar.

Selain itu, kesiapan siswa, baik fisik maupun mental, juga merupakan hal penting. Jadi esensi persiapan proses belajar mengajar adalah kesiapan segala hal yang diperlukan untuk berlangsungnya proses belajar mengajar. Pembelajaran semacam ini akan berjalan efektif melalui pendekatan konstruktivistik.

Untuk mewujudkan tingkat efektivitas yang tinggi dari perilaku pendidik dan peserta didik, perlu dipilih strategi proses pembelajaran kontekstual yang efektif dan bermakna dengan mendekati pada realitas dan pengalaman. Jenis realita bisa asli atau tiruan, dan jenis pengalaman bisa kongkret atau abstrak.

Pendekatan proses belajar mengajar akan menekankan pada *student centered, reflective learning, active learning, enjoyable dan joyful learning, cooperative learning, quantum learning, learning revolution, dan contextual learning*. Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk menumbuhkan nasionalisme dan integrasi nasional, maka pendekatan yang cocok adalah pendekatan multiperspektif dan multikultural (Wiriaatmadja, 2004: 62).

Dalam rangka pengembangan pembelajaran sejarah agar lebih fungsional dan terintegrasi dengan berbagai bidang keilmuan lainnya, maka terdapat berbagai bidang yang seyogianya mendapat perhatian, yaitu:

Pertama, untuk menjawab tantangan masa depan, kreativitas dan daya inovatif diperlukan agar suatu bangsa bukan hanya sekedar menjadi konsumen IPTEK, konsumen budaya, maupun penerima nilai-nilai dari luar secara pasif, melainkan memiliki keunggulan kompetitif dalam hal penguasaan IPTEK. Oleh karenanya, sikap, motivasi, dan kreativitas

perlu dikembangkan melalui penciptaan situasi proses belajar mengajar yang dinamis di mana pengajar mendorong vitalitas dan kreativitas peserta didik untuk mengembangkan diri.

Kedua, peserta didik akan dapat mengembangkan daya kreativitasnya apabila proses belajar mengajar dilaksanakan secara terprogram, sistemis dan sistematis, serta ditopang oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai.

Ketiga, dalam proses pengembangan kematangan intelektualnya, peserta didik perlu dipacu kemampuan berfikirnya secara logis dan sistematis. Dalam proses belajar mengajar, pengajar harus memberi arahan yang jelas agar peserta didik dapat memecahkan suatu persoalan secara logis dan ilmiah.

Keempat, peserta didik harus diberi internalisasi dan keteladanan, di mana mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Fenomena ini dalam hal-hal tertentu dapat membentuk semangat loyalitas, toleransi, dan kemampuan adaptabilitas yang tinggi. Dalam pendekatan ini perlu diselaraskan dengan kegiatan proses belajar mengajar yang memberi peluang kepada mereka untuk berprakarsa secara dinamis dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan upaya-upaya kreatif yang sistematis guna mendukung kemampuan guru dalam mengembangkan materi dan metode pembelajaran sejarah.

Upaya Kreatif dalam Pengembangan Materi Pembelajaran Sejarah

Pengembangan materi pembelajaran sejarah erat kaitannya dengan pengembangan kurikulum. Hamid Hasan pada perkuliahan Kurikulum pembelajaran sejarah pascasarja Universitas Negeri Jakarta mengemukakan bahwa kurikulum terdiri dari kurikulum formal dan non formal.

Kurikulum formal mengacu pada *frame* ketentuan yang berlaku dari kebijakan pemerintah, sedangkan kurikulum non formal mengarah pada kehidupan di sekitar. Definisi kurikulum non formal ini sesuai dengan definisi kurikulum yang dijelaskan oleh Wilder dan Jacobsen yaitu, kurikulum diartikan sebagai apapun dan apapun yang menjadi

subjek yang bisa digunakan dalam kehidupan sosial kontemporer (*curriculum is those subjects that are most useful for living in contemporary society*) Calin J. Mars. *Key Concepts for Understanding Curriculum*, (Routledge, 2009: 6) Kurikulum seperti memfokuskan pada isu-isu kekinian, masalah-masalah sosial, berfikir kritis terkait dengan sosial *skills*. Pengertian dan konsep dasar kurikulum akan berpengaruh pada pengembangan materi pembelajaran.

Pengembangan kurikulum KTSP sejalan dengan wawasan post-modernisme. Nana Supriatna menekankan empat poin dalam pembelajaran sejarah dari pandangan *post modernisme* (Agus Mulya, 2007: 283-284), yaitu:

1. Pembelajaran sejarah difokuskan pada dinamika masyarakat bawah yang selama ini menjadi korban dari dominasi kolonialisme dan imperialisme dalam berbagai bentuk.
2. Melakukan pergeseran dalam pendekatan pembelajaran sejarah dari Eropa-sentris atau nasional sentris yang mendapat pengaruh dari Eropa-sentris kepada persoalan lokal masing-masing sekolah sepanjang kehidupan mereka dari dulu sampai kini.
3. Melakukan pergeseran dari narasi besar (*grand narrative*) kepada kesempatan untuk kepentingan, hasrat atau motivasi masyarakat setempat termasuk siswa (*small narrative*).
4. Materi pembelajaran sejarah dapat diambil atau berangkat dari pengalaman sehari-hari para siswa dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Materi pembelajaran menurut Merrill seperti yang dikutip Wina Sanjaya dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu fakta, konsep, prosedur dan prinsip. (Wina, 2008: 143). Prinsip materi yang diungkapkan Merrill cukup sesuai diadopsi dalam pengembangan materi sejarah. Konsep fakta misalnya, merupakan pengetahuan data spesifik yang bersifat tunggal baik yang telah maupun sedang terjadi yang dapat diuji dan diobservasi juga harus termuat dalam pengembangan materi pembelajaran sejarah.

Pengembangan materi pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip pengemasan. Prinsip pengemasan dalam pengembangan materi pembelajaran sejarah ini mengacu kepada Wina Sanjaya. Prinsip pengemasan tersebut mencakup (Calin J. Mars., 2009 :6):

1. *Novelty*, suatu pesan akan bermakna apabila bersifat baru atau mutakhir.
2. *Proximity*, pesan yang disampaikan sesuai dengan pengalaman siswa.
3. *Conflik*, pesan dikemas sedemikian rupa sehingga menggugah emosi.
4. *Humor*, artinya pesan yang disampaikan sebaiknya dikemas sehingga menampilkan kesan lucu sehingga cenderung menarik perhatian.

Jadi, pengembangan materi pembelajaran komik sejarah akan mencakup kurikulum formal dan non formal serta aspek substansi seperti kemasan yang dibuat menarik, informasi bersifat baru atau kekinian, disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Berdasarkan pengalaman saya selama melakukan pembimbingan, monitoring, dan evaluasi terhadap mahasiswa pendidikan sejarah yang sedang melakukan kegiatan PPL di sekolah-sekolah, baik sekolah negeri maupun sekolah swasta, proses pembelajaran sejarah pada umumnya lebih menekankan pada kegiatan pemenuhan aspek pengetahuan yang berisi materi pembelajaran yang bersifat hapalan, pragmatis dan intelektualistik, sedangkan aspek proses dan capaian lainnya seperti proses penanaman nilai-nilai kebangsaan, kepahlawanan dan proses pembelajaran menuju pada konsep penanaman kesadaran sejarah masih kurang mendapat perhatian.

Oleh karenanya, selaku dosen saya memandang perlu agar segera dicarikan solusinya yang sifatnya konstruktif, mengingat sejarah di kalangan generasi muda khususnya kalangan mahasiswa, pemuda dan pelajar sedang mendapat gugatan kritis dari berbagai kalangan, disinyalir generasi muda merasa asing, tidak intens dan miskin terhadap penghayatan sejarah. Maka dari itu, dosen maupun guru harus terus berusaha dan berupaya

melakukan perbaikan-perbaikan demi mendukung proses pembelajaran yang berimbang antara unsur pengetahuan dan unsur penanaman nilai-nilai kebangsaan. Upaya-upaya kreatif yang harus dilakukan adalah:

- Guru harus selalu berusaha dan berupaya membuat persiapan pembelajaran dengan cara membuat silabus pembelajaran sesuai dengan konteks materi yang diajarkan, selalu berusaha membuat perencanaan pembelajaran secara lengkap, berkualitas dan disesuaikan dengan karakteristik dan keperibadian mahasiswa.
- Guru selalu berusaha dan berupaya melatih kemampuan dan keterampilan sosial siswa dengan cara menerapkan pola pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.
- Guru selalu berusaha dan berupaya melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara menanamkan nilai-nilai karakter atau kepribadian mahasiswa, sistem, atau model pembelajaran seperti ini dilakukan untuk melatih mahasiswa selaku calon guru untuk melakukan rekonstruksi pengetahuan sejarah agar mereka lebih memahami peristiwa sejarah yang sedang dikaji, berupaya menemukan nilai-nilai dibalik peristiwa itu untuk kemudian dicocokkan dengan pengalaman empirik hidupnya.
- Khusus materi pembelajaran sejarah yang kontroversial, dosen atau guru harus selalu berupaya mengolah, menganalisis, dan melakukan interpretasi dokumen sejarah dari berbagai sumber informasi, baik materi yang pro maupun kontra termasuk melibatkan mahasiswa guna menghindari unsur subyektifitas sejarah.
- Proses pembelajaran sejarah seharusnya dilakukan bukan hanya di ruang kelas tetapi juga di luar kelas, seperti di laboratorium dan tempat lainnya yang representatif dan relevan dengan materi yang saya ajarkan
- Dalam proses pembelajaran dosen/guru tidak memposisikan diri sebagai seorang pengajar yang serba bisa, serba mengetahui segalanya, dosen ataupun guru seyogyanya mem-

posisikan diri sebagai teman sering informasi,teman berdiskusi dengan mahasiswa/siswa. Pola pembelajaran seperti ini ternyata sangat digemari oleh mahasiswa, siswa karena mereka bebas mengemukakan argumentasi dan pendapatnya tentang materi sejarah yang diajarkan sehingga mereka merasa bahwa pendapatnya dihargai dan diapresiasi oleh dosen.

- 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.
- Agar pembelajaran sejarah menarik dan tidak membosankan, selaku dosen atau guru kita harus terus berusaha menggunakan metode dan media berpariasi yang sesuai dengan karakter dan perkembangan mahasiswa.

Media Pembelajaran

Batasan lain dikatakan oleh Heinich, Molenda, dan Russel, menyatakan bahwa media adalah: *A medium (prural media) is a channel of communication, for example include film, television, diagram, printed materials, computers, and instructors.* (Sudrajat, 2012 : 12) Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi cetak, komputer, dan instruktur. Jadi media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau medium dari pengirim kepada penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian terhadap materi pembelajaran.

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 mengetahui peristiwa sejarah tetapi tidak mengetahui 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. Walaupun membuat, para guru tidak menguasai teknik pembuatan media yang dimaksud. Sementara itu, pengadaan media pembelajaran yang mendekati 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.

Untuk itu, dalam rangka mendekati materi sejarah dengan objek peristiwa maka dibutuhkan kreatifitas dalam pengembangan media pembelajaran Sejarah. Berikut penulis tawarkan beberapa media pembelajaran sajarah yang merupakan hasil pengembangan kreatifitas dosen dan mahasiswa pendidikan sejarah FIS UNY:

1. Metode Active Debate

Debat bisa menjadi satu metode berharga yang dapat mendorong pemikiran dan perenungan, terutama kalau siswa diharapkan mempertahankan pendapat yang bertentangan dengan keyakinannya sendiri. Ini merupakan strategi yang secara aktif melibatkan setiap mahasiswa di dalam kelas, bukan hanya para pelaku debatnyanya. Metode ini adalah metode hasil penelitian yang dilakukan oleh dosen pendidikan sejarah FIS UNY (Dyah Kumalasari, 2012)

Prosedur pelaksanaan metode ini adalah: (1) dikembangkan sebuah pernyataan kontroversial yang berkaitan dengan materi perkuliahan, misalnya "perlu tidaknya rasa nasionalisme untuk saat ini?"; (2) kelas dibagi menjadi dua tim, yakni kelompok "pro" dan "kontra"; (3) Berikutnya, dibuat dua hingga empat subkelompok dalam masing-masing kelompok debat; (4) Setiap sub kelompok diminta untuk

mengembangkan argumen yang mendukung masing-masing posisi atau menyiapkan urutan daftar argumen yg bisa mereka diskusikan dan seleksi. Pada akhir diskusi, setiap subkelompok memilih seorang juru bicara; (5) disiapkan dua hingga empat kursi untuk para juru bicara pada kelompok "pro" dg jumlah kursi yang sama untuk kelompok "kontra". Mahasiswa lainnya duduk di belakang para juru bicara. Perdebatan dimulai dengan para juru bicara mempresentasikan pandangan mereka. Proses ini disebut argumen pembuka.

Setelah mendengarkan argumen pembuka, perdebatan dihentikan, dan kembali ke subkelompok. Setiap subkelompok mempersiapkan argumen untuk menyanggah argumen pembuka dari kelompok lawan. Setiap subkelompok memilih juru bicara yang baru (yang belum pernah bertindak sebagai juru bicara). Perdebatan dilanjutkan kembali. Juru bicara yang saling berhadapan diminta untuk memberikan sanggahan argumen. Ketika perdebatan berlangsung, peserta lainnya didorong untuk memberikan catatan yang berisi usulan argumen atau bantahan. Mintalah mereka untuk bersorak atau bertepuk tangan untuk masing-masing argumen dari para wakil kelompok

Pada saat yang tepat perdebatan diakhiri, tidak perlu menentukan kelompok mana yang menang, kemudian kelas dibuat dengan posisi melingkar. Pastikan bahwa kelas terintegrasi. Untuk itu, mereka diminta duduk berdampingan dengan mereka yang berada di kelompok lawan. Diskusikan tentang sesuatu yang dapat dipelajari mahasiswa dari pengalaman perdebatan tersebut. Terakhir, mahasiswa diminta untuk mengidentifikasi argumen yang paling baik menurut mereka.

2. Metode dan Media Playing Click

Playing click atau bermain dengan klik adalah suatu media pembelajaran yang diciptakan oleh para mahasiswa, kemudian dikembangkan oleh mahasiswa lainnya dibawa bimbingan dosen pengampu mata kuliah Komputer dan Pengembangan Laboratorium Pendidikan Sejarah, penggunaan metode *playing click* dipadukan dengan perkembangan teknologi informasi dengan komunikasi, media ini kemudian saya kembangkan dan aflikasikan dalam proses pembelajaran sejarah. (Daniati, 2010:270).

Penutup

Guru Sejarah 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 guru mempunyai kecerdasan, kemampuan dan upaya-upaya kreatif dalam mengembangkan materi, metode dan media pembelajaran sejarah

Zulkarnain

*Dosen Jurusan Pendidikan Sejarah,
Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta*

INDEKS

A

Abdul Gafur 142
Adam, Asvi Warman 21, 64
Aditya N. Widiadi 1, 2, 3, 5,
23
Ahmad Dahlan 103, 109,
112, 121
Ahmadi A.H 94
Aman 1, 2, 4, 69, 88, 178
Amien Rais 147, 152
Anita Lie 126, 142, 165
Azwan Zain 45

B

Bartolomé, Lilia 64
Barton, Keith 64
Berg, Wolfgang 64

C

Carolin Rekar Munro 87
Carr, Paul R 65
Cavet, Agnès 65
Cece Wijaya 158, 165
Colin Marsh 87

D

Davies, Ian 65, 66, 67
Dyah Kumalasari 4, 97, 123,
174

F

Fallahi, Carolyn 65
Fischman, Gustavo E 65

4. Media Pembelajaran Komik

Sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan dan mendukung pembelajaran sejarah sudah melakukan uji coba komik sebagai salah satu media pembelajaran sejarah. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran sejarah diharapkan menjadi salah satu terobosan dalam pengembangan pendidikan sejarah. Dengan adanya komik sejarah diharapkan pembelajaran sejarah dianggap tidak terlalu membosankan. Pengembangan komik ini diambil dari pengembangan kurikulum pendidikan non formal berbasis lokal yang tentu saja mendukung kurikulum pendidikan sejarah formal (Aman, 2011:2)

Nana Supriatana mengatakan bahwa (nana, 2008 209) komik merupakan media, media penyampaian ide, gagasan dan bahkan kebebasan berpikir. Kunci utama komik adalah isi pesan yang ingin disampaikan. Komik dapat menjadi media pembelajaran yang sangat efektif. Sebagai contoh untuk menjelaskan konsep-konsep yang sangat abstrak dan memerlukan obyek yang sangat konkrit pada beberapa mata pembelajaran.

Pada mata pembelajaran sejarah, komik dapat memberi penggambaran yang konkrit pada masa lalu pada suatu kejadian sejarah. Komik yang berisi tentang peristiwa sejarah dapat diangkat sebagai bahan ajar pembelajaran sejarah di sekolah. Komik menjadi salah satu pilihan peneliti untuk mengembangkan pembelajaran sejarah karena komik adalah bacaan yang paling disukai dan dekat dengan remaja. Dengan melakukan pendekatan melalui apa yang disukai oleh siswa diharapkan pembelajaran sejarah akan menjadi menyenangkan.

5. Motion Pictures (Film)

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*) yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak, oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya. Biasanya film digunakan sebagai hiburan, tetapi penggunaannya menjadi lebih luas lagi ketika digunakan sebagai media pembelajaran. Film akan menjadi alat intruksional yang efektif mengembangkan media ajar dan

memperkuat pemahaman siswa. Oleh sebab itu kebanyakan film sudah menjadi salah satu media standard dikelas-kelas karena sifatnya yang menghibur dan tidak membosankan.

Mempelajari sejarah lewat film memang mengasyikkan daripada sekedar membacanya melalui buku. Karakter film sebagai media audio visual membuat pembelajaran terasa lebih menarik. Film berteman sejarah juga secara langsung membawa kita untuk membaca suatu interpretasi sejarah berikut fakta-fakta sosial yang terkandung di dalamnya. Dengan kata lain, menikmati suatu film berteman sejarah serasa membaca suatu analisa peristiwa sejarah yang komprehensif daripada sekedar menghafal nama-nama tokoh sejarah serta peristiwa-peristiwa penting yang melatarbelakanginya.

Hal ini dapat mempermudah pemahaman sejarah serta membuatnya tidak membosankan. Tentu saja penggunaan film sebagai media pembelajaran sejarah mesti didasari oleh suatu riset mengenai peristiwa sejarah atau tokoh yang akan difilmkan berikut riset-riset lain misalnya tentang arsitektur dan tata kota suatu lokasi yang akan menjadi suatu setting film sejarah. Sifat film yang menghibur merupakan salah satu alat motivator terbaik untuk menarik perhatian siswa..

6. Games dan Simulasi

Permainan dan simulasi merupakan, operasional model yang mendekati kenyataannya, memberikan pengalaman pada siswa dengan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam permainan untuk memerankan peran yang berbeda-beda. Ketika siswa memainkan permainan/simulasi, siswa dituntut untuk memposisikan diri mereka pada keadaan yang disimulasikan, baik itu peran, tujuan dan siswa pun juga dilibatkan dalam pengambilan keputusan.

Permainan/simulasi selain menarik, sekaligus memberikan rangsangan bagi siswa untuk belajar dan memahami materi secara lebih mendalam, karena dengan permainan/simulasi siswa dibawa ke dalam kondisi yang mirip dengan kenyataannya.

Mahasiswa/pelajar diinstruksikan untuk mengklik film sejarah yang sudah disiapkan pada website tertentu atau pada jejaring sosial Facebook, Kegiatan berikutnya adalah mahasiswa diwajibkan untuk menonton kemudian membuat analisis, komentar, kritik dan hikmah yang bisa di petik dari filem yang mereka tonton . Komentar komentar dari mahasiswa di jejaring sosial kemudian di print dan dijadikan topik diskusi di ruang kelas. Penerapan metode ini bertujuan agar mahasiswa tidak hanya memiliki pengetahuan sejarah seperti film yang mereka tonton akan tetapi diharapkan sebagai pertunjukan yang berkelanjutan dimana mereka sendiri diharapkan dapat menjadi pelaku sejarah..

Dampak Perubahan: Dengan usaha dan **upaya kreatif dan sistimatis** seperti yang telah saya jelaskan diatas, saya merasakan perubahan positif yang luar biasa dari mahasiswa yang saya ajarkan yakni terjadi perubahan perilaku belajar mahasiswa, pembelajaran sejarah yang sebelumnya identik dengan pembelajaran membosankan, bersifat hapalan jauh dari sentuhan teknologi, secara perlahan- lahan mulai terbantahkan. Kedisiplinan dan keterampilan mahasiswa dalam menyampaikan ide, pendapat dan gagasan juga mengalami perubahan, mahasiswa mulai aktif bertanya dan mempunyai keberanian dalam menyampaikan ide atau gagasan baik dalam bentuk gagasan lisan maupun tulisan.

Penyelenggaraan perkuliahan yang saya terapkan dengan paduan metode pembelajaran konvensional dengan sentuhan teknologi modern yang murah meriah seperti menggunakan website uny.ac.id dan jejaring sosial Facebook dengan tetap memperhatikan keseimbangan antara **aspek pengetahuan, proses dan hasil belajar** secara komprehensif ternyata membawa pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi yang saya lakukan baik melalui observasi dan pengamatan terhadap tingkah laku mahasiswa dalam dan luar kelas perkuliahan, evaluasi secara lisan maupun tertulis, dapat saya simpulkan bahwa secara akademik kemampuan mahasiswa meningkat drastis baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penggunaan metode dan media seperti media pembelajaran *Playing click* ternyata sangat digemari oleh mahasiswa karena dianggap sangat praktis, murah, tidak di-

batasi oleh ruang dan waktu, moderen sekaligus menepis isu bahwa jejaring sosial hanya akan berdampak negatif bagi perkembangan dan prestasi mahasiswa.

3. Still Pictures (Gambar Diam)

Gambar mungkin tidak cukup untuk melukiskan/memaknai beribu-ribu kata, tetapi gambar mampu menjelaskan waktu dan tempat yang ratusan kilometer jauhnya. Melalui gambar, siswa dapat melihat manusia, masyarakat, kehidupan social, tempat tinggal dari area/tempat yang jauh dari bayangan mereka. Dengan kata lain siswa dapat menyelami sesuatu yang mungkin mereka belum pernah melihat wujud nyatanya, tetapi mereka mampu memahaminya hanya lewat gambar. Terdapat 4 macam bentuk still picture, yakni berikut ini:

Opaque still picture (gambar sederhana/tak tembus pandang), gambar sederhana merupakan gambar 2 dimensi yang merupakan representasi dari orang, tempat atau benda. Contoh dari gambar sederhana ini antara lain cetakan foto, sketsa, kartun, bagan, grafik, peta, dll yang biasanya digunakan untuk individu, atau apabila digunakan secara berkelompok akan menggunakan alat bantu yang berupa projector.

Karakteristik gambar sederhana yang digunakan sebagai media meliputi semua gambar yang mudah kita dapatkan, baik dari cetakan foto, guntingan gambar majalah, maupun lukisan. Sebagai contoh biasanya seorang pengajar untuk menggunakan media ini untuk mengajak siswa mencermati gambar yang memang telah direncanakan sebagai ilustrasi untuk menjelaskan bahan ajar.

Keuntungan menggunakan media ini antara lain berikut ini:1) Murah dan mudah didapatkan;2). Mampu menyediakan pengalaman secara umum dalam suatu kelompok;3)Dapat menampilkan object gambar/foto yang sebelumnya hampir tidak bisa dibayangkan;4). Gambar dapat mencegah dan membenarkan kesalahpahaman;5). Gambar merupakan pemicu untuk belajar lebih keras;6).Fleksibel untuk digunakan. Kelemahan dari metode ini adalah : Siswa belum tentu paham dalam “melihat/membaca” gambar, Gambar yang kurang jelas mungkin dapat mengkaburkan intepretasi dan ukuran dan jarak kemungkinan bisa terdistorsi

"Pembelajaran sejarah tentang materi bermuatan kontroversial harus dapat disajikan tanpa melukai perasaan semua pihak."

Aditya N. Widiadi

"Sejarah sangat menjanjikan bisa memberikan kesenangan dan hiburan bagi siswa."

Wahyudi

"Pelajaran sejarah menjadi proses penyadaran siswa atas dasar kejujuran dan kebenaran."

Tsabit Azinar Ahmad

"Mengajar memerlukan keterampilan tingkat tinggi dan mencakup hal-hal yang berkaitan dengan pengambilan keputusan."

Aman

"Esensi pembelajaran sejarah terletak pada sikap siswa dalam menyikapi peristiwa secara arif dan bijaksana."

Yuni Maryuni

"Pendidikan karakter di Indonesia harus disesuaikan dengan kultur masyarakatnya yang berbasis pada agama dan budaya."

Dyah Kumalasari

"Diperlukan strategi belajar baru yang lebih memberdayakan siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri."

M. Nur Rokhman

"Peristiwa aktual dalam sejarah akan memberi makna bagi kehidupan."

Taat Wulandari

"Ilmu sejarah dapat melatih manusia berfikir kritis."

Supardi

"Salah satu seni mengajar adalah memiliki daya imajinasi dan penjiwaan terhadap bahan yang diajarkan."

Zulkarnain



978-979-15709-7-8

PENDIDIKAN SEJARAH,

Suatu Keharusan;

*Reformulasi
Pendidikan
Sejarah*

Aditya N. Widiadi

Wahyudi

Tsabit Azinar Ahmad

Aman

Yuni Maryuni

Dyah Kumalasari

M. Nur Rokhman

Taat Wulandari

Supardi

Zulkarnain

Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah, FIS, UNY, Oktober 2012