

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Sejarah

Sejarah adalah proses perjuangan manusia yang mewujudkan gambaran ilmiah dari segala aktivitas dengan memperhatikan urutan waktu serta interpretasi dan analisis kritis sehingga memudahkan manusia untuk memahami dan memahaminya. Sejarah bisa memberikan gambaran, sekaligus tingkah laku manusia dan segala perubahan tingkah lakunya. Perubahan seperti inilah yang diselidiki dalam sejarah. Selain itu, Taufik Abdullah dan Abdurrachman Surjomihardjo (1985:27) mengemukakan bahwa sejarah bukan hanya gambaran masa lalu, tetapi juga cermin masa depan.

Riset sejarah yang baik akan mempengaruhi pemahaman sejarah. Pemahaman sejarah adalah tren pemikiran ini mencerminkan nilai positif dari peristiwa sejarah kehidupan sehari-hari akan membuat lebih pintar lihat dan tanggap berbagai masalah kehidupan. Pemahaman tentang sejarah menuntun perlakuan serangkaian peristiwa masa lalu sebagai sistem tindakan masa lalu cocok dengan jiwa saat itu, tetapi memiliki akan ada seperangkat nilai pendidikan sekarang dan di masa depan yang akan datang.

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses

pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Pembelajaran berbeda dengan mengajar yang pada prinsipnya menggambarkan aktivitas guru, sedangkan pembelajaran menggambarkan aktivitas peserta didik (Abuddin, 2009:85).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh pihak peserta didik. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran (Syaiful, 2010:62).

Pembelajaran sejarah merupakan sebuah pembelajaran yang mempelajari fakta-fakta peristiwa yang telah terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk membangun semangat kebangsaan, jiwa nasional, dan memperjuangkan tujuan bersama sebagai bangsa. Pengajaran sejarah bukan semata-mata sebagai sarana untuk mengajarkan ilmu sejarah, tetapi juga sarana pengembangan kepribadian siswa selaku individu dan pengembangan karakter yang berwawasan kebangsaan Indonesia dan berdimensi internasional. Pembelajaran sejarah yang baik adalah pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan siswa melakukan konstruksi kondisi di masa sekarang dengan mengkaitkan atau melihat masa lalu yang menjadi basis pembelajaran sejarah.

Faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, Diidentifikasi secara internal dan eksternal sebagai pengikut. Faktor eksternal meliputi guru, materi,

pola interaksi, media dan teknologi, situasi dan sistem pembelajaran. Masih ada Pendidik yang belum memiliki materi dan melakukan penilaian Jawaban yang diminta siswa itu persis sama dengan yang dia gambarkan. Dengan kata lain, siswa tidak memiliki kesempatan untuk berpikir kreatif. Guru juga memiliki keterbatasan dalam mengakses informasi Fitur-fitur baru sehingga dia dapat mengikuti perkembangan terkini Di bidangnya (teknologi terkini) dan kemungkinan perkembangannya lebih jauh dari apa yang telah dicapai sekarang (garis depan pengetahuan). Pada saat yang sama siswa juga melihat materi pembelajaran Secara teori, penggunaan terbaik berbagai media rendah (Anggara, 2007:100).

2. Pembelajaran *Daring*

Dunia sedang bergumul dengan *covid-19*, lembaga pendidikan harus bertindak cepat diharapkan (Snelling & Fingal, 2020). Penyebaran *Covid-19* telah membuat dunia bergejolak, termasuk Indonesia. *Covid-19* adalah jenis virus baru, banyak orang tidak tahu cara menangani virus. Sekarang seluruh dunia sibuk berbagai langkah pencegahan *covid-19* untuk meredam lonjakan pasien positif karena sampai saat ini belum ditemukan obat atau vaksin. Menggunakan untuk virus *covid-19*, pemerintah telah mengembangkan beberapa kebijakan untuk menghentikannya penyebaran virus ini, misalnya, sebar virus di zona merah, atau isolasi secara fisik untuk menghindari virus kontak fisik. Pemerintah Republik Indonesia juga telah menerbitkan beragam perjanjian kesehatan. Perjanjian tersebut diterapkan di seluruh Indonesia Pemerintah Indonesia di bawah bimbingan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020).

Sekolah juga menerapkan kebijakan pelaksanaan pendidikan daring perguruan tinggi di Indonesia menyikapi pandemi *covid-19*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mendorong Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan secara *daring*. Ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pemberitahuan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease*, dan surat dari Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 35492 / A.A5 / HK / 2020 tanggal 12 Maret 2020 tentang pencegahan penyebaran *Corona Virus Disease*.

Teknologi informasi menjadi solusi dalam penyelenggaraan perkuliahan *daring*. Pendidik menggunakan banyak media informasi untuk melakukan hal tersebut Pembelajaran daring (Lathipatud Durriyah & Zuhdi, 2018:53) Teknologi informasi mendukung implementasinya Pembelajaran online selama pandemi mencakup pembelajaran *online*, pembelajaran di *whatsapp grup*, *Google Classroom*, *zoom* dan *edmodo*.

Dalam pembelajaran *online* guru harus terlebih dahulu mempersiapkan materi berupa bahan ajar dan video tutorial sebelum pembelajaran *online* dimulai. Demikian pula, siswa harus belajar lebih giat agar dapat memahami materi yang diberikan oleh guru secara *online*. Proses pembelajaran *online* belum dilakukan secara maksimal karena ketidaksiapan guru dan siswa sehingga perlu penyesuaian terlebih dahulu. Banyak siswa yang memiliki fasilitas terbatas untuk mendukung pembelajaran *online*. Mulai dari sinyal terbatas, pemborosan paket data, terkendala dengan hp penyimpanan kecil, bahkan siswa tidak tinggal di kota, tetapi di pegunungan yang jauh dari internet. Kondisi inilah yang bisa

mengakibatkan kesenjangan pembelajaran semakin kuat. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sesungguhnya banyak tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran *online* dengan pemanfaatan teknologi informasi.

3. Nilai Karakter

Nilai-nilai karakter luhur yang sudah berkembang selama ini dan dapat dikembangkan lebih lanjut, meliputi nilai religius, jujur, peduli, toleran, demokratis, santun, cerdas, dan tangguh. Rincian dari delapan nilai karakter tersebut adalah religius, jujur, peduli, toleran, demokratis, santun, cerdas, dan tangguh. Religius adalah sikap pandang dan perilaku yang mencerminkan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa. Sikap religius yang ditanamkan kepada peserta didik dilakukan dengan menanamkan nilai spiritual kepada peserta didiknya agar peserta didik dapat menjadi manusia yang bermoral. Jujur adalah satunya sikap, ucapan, dan perilaku yang menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya. Sikap jujur ditanamkan kepada peserta didik agar peserta didik tumbuh menjadi manusia yang memiliki sikap jujur sehingga bangsa dapat sejahtera.

Peduli adalah sikap dan perbuatan yang diarahkan untuk berbagi dan membantu orang lain dan berbuat untuk memelihara lingkungan alam secara berkelanjutan. Sikap peduli kepada orang lain ditanamkan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki jiwa sosial yang tinggi. Toleran (*tepa slira*) adalah sikap memahami dan menerima kenyataan, sikap, atau tindakan orang lain yang berbeda dari yang diyakini atau dilakukannya. Sikap toleransi sangat penting untuk ditanamkan kepada peserta didik karena Indonesia merupakan negara yang

beragam dengan banyak suku, ras, bahasa, agama, dan lain sebagainya. Ketika peserta didik tidak dibekali sikap toleransi, maka dapat memunculkan berbagai konflik sosial. Demokratis adalah sikap atau tindakan yang didasarkan pada penghormatan terhadap hak dan kewajiban orang lain dalam kesetaraan. Sikap demokratis tentunya harus ada pada peserta didik karena Indonesia merupakan negara demokratis. Santun adalah sikap yang mencerminkan kehalusan budi dan tingkah laku sebagai wujud penghormatan terhadap orang lain. Cerdas adalah kemampuan untuk mengetahui dan memahami segala hal dengan cepat dan tepat serta berkemampuan memecahkan masalah. Tangguh adalah kemampuan yang tak mudah dikalahkan karena kekuatan, keandalan, ketabahan, dan ketahanannya dalam menghadapi situasi apa pun.

B. Kajian Teori

1. Teori Behavioris

Teori pendukung dalam penelitian ini yaitu teori belajar behaviorisme. Teori belajar behaviorisme merupakan suatu teori psikologi yang berfokus pada perilaku nyata dan tidak terkait dengan hubungan kesadaran atau konstruksi mental. Teori belajar behaviorisme melihat belajar merupakan perubahan tingkah laku. Menurut Thorndike belajar adalah proses interaksi antara stimulus dengan respon. Stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan pembelajaran, sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar, yang juga dapat berubah pikiran, perasaan atau tindakan. Thorndike dalam teori belajarnya mengungkapkan bahwasanya setiap tingkah laku makhluk hidup itu merupakan hubungan antara stimulus dan respons (Feida, 2020:57).

Seseorang telah dianggap belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behaviorisme mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus, dan keluaran atau output yang berupa respons. Teori belajar behavioristik menekankan kajiannya pada pembentukan tingkah laku yang berdasarkan hubungan antara stimulus dengan respon yang bisa diamati dan tidak menghubungkan dengan kesadaran maupun konstruksional. Dalam penelitian ini nantinya akan meneliti mengenai sikap peserta didik setelah diberikan stimulus oleh guru untuk menanamkan nilai kepahlawanan pada diri mereka.

Peneliti menggunakan teori behaviorisme karena dalam teori ini mempelajari tingkah laku peserta didik setelah diberi stimulus. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti penanaman nilai karakter peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Bukateja. Peneliti meneliti proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kemudian nilai karakter apa saja yang telah ada pada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus karena dalam penelitian ini menelaah sebuah permasalahan yang terjadi dikalangan generasi muda mengenai penanaman nilai kepahlawanan pada peserta didik. Studi kasus (*case study*) merupakan metode untuk menghimpun dan menganalisis data berkenaan dengan sesuatu kasus. Sesuatu dijadikan kasus biasanya karena ada masalah, kesulitan, hambatan, penyimpangan, tetapi bisa juga sesuatu dijadikan kasus meskipun tidak ada masalah, malahan dijadikan kasus karena keunggulan atau keberhasilannya. Kasus ini bisa berkenaan dengan perorangan, kelompok (kerja, kelas, sekolah, etnis, ras, agama, sosial, budaya, dan lain-lain), keluarga, lembaga,

organisasi, daerah/wilayah, masyarakat, dan lain-lain. Studi kasus diarahkan pada mengkaji kondisi, kegiatan, perkembangan serta faktor-faktor yang penting yang terkait dan menunjang kondisi dan perkembangan tersebut (Sugiyono, 2013:64).

2. Teori Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan perkembangan dari teori belajar kognitif yang menekankan peristiwa belajar sebagai proses internal yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadinya perubahan kemampuan yang terikat pada situasi tertentu. Pada teori sibernetik, cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi. Komponen pemrosesan informasi berdasarkan perbedaan fungsi, kapasitas, bentuk informasi dan proses terjadinya lupa dijelaskan melalui 3 komponen berikut, yaitu *Sensory memory* atau *sensory register* merupakan komponen pertama dalam sistem memori. *Sensory memory* menerima informasi atau stimuli dari lingkungan (seperti sinar, suara, bau, panas, warna dan lain-lain) terus-menerus melalui alat-alat penerima (*receptors*). *Receptors* biasanya disebut sebagai alat-alat indera, merupakan sebuah mekanisme tubuh untuk melihat, mendengar, merasakan, membau, meraba dan perasaan (*feeling*). Informasi yang diterima disimpan dalam *sensory memory* untuk beberapa saat saja, kurang lebih dua detik.

Perhatian (*attention*) mempunyai peran penting terhadap stimuli yang ditangkap oleh *sensory memory*, akan tetapi perhatian (*attention*) manusia sangat terbatas dan manusia hanya dapat memberikan perhatian pada stimuli yang dibutuhkan pada saat yang sama. *Short Term Memory (STM)*. *Short Term Memory (STM)*, adalah bagian dari memori manusia komponen kedua yang menyimpan

informasi menjadi pikiran-pikiran. Informasi yang diterima oleh seseorang dan mendapatkan perhatian selanjutnya dikirim ke dalam sistem memori *Short Term Memory (STM)*. Informasi yang masuk dalam *Short Term Memory (STM)* berasal dari sensory memory dan mungkin dapat pula dari komponen dasar ketiga sistem memori, yaitu dari *Long Term Memory (LTM)*. Keduanya seringkali terjadi bersamaan.

Motivasi berperan sebagai tenaga pendorong yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah tujuan tertentu. Dalam proses belajar motivasi intrinsik lebih menguntungkan karena dapat bertahan lebih lama. Kebutuhan untuk berprestasi yang bersifat intrinsik cenderung relatif stabil, mereka ini berorientasi pada tugas-tugas belajar yang memberikan tantangan. Pendidik yang dapat mengetahui kebutuhan peserta didik untuk berprestasi dapat memanipulasi motivasi dengan memberikan tugas-tugas yang sesuai untuk peserta didik (Arif, 2020:2-5).

C. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya yang pertama, penelitian karya (Hasan, 2012) Jurnal yang berjudul *Pendidikan Sejarah untuk Memperkuat Pendidikan Karakter*, berisi tentang konsep pendidikan karakter, pendidikan sejarah dan revitalisasi pendidikan sejarah dalam penguatan pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan proses internalisasi serta penghayatan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang dilakukan peserta didik secara aktif dibawah bimbingan guru, kepala sekolah dan tenaga kependidikan serta diwujudkan dalam kehidupannya di kelas, sekolah, dan masyarakat. Kemudian tujuan pendidikan karakter yaitu mengembangkan potensi

afektif peserta didik sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa, mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai umum dan tradisi budaya bangsa yang religius, menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai penerus bangsa, mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan, mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan. Materi sejarah memberikan informasi mengenai keberhasilan dan kegagalan bangsa dalam menjawab tantangan zaman sehingga menjadi milik bangsa masa kini. Tindakan apa yang dilakukan para pelaku sejarah yang tidak berhasil mencapai tujuan dan perbuatan apa yang mereka lakukan yang berhasil mencapai tujuan. Materi yang tercantum dalam cerita sejarah bukan hanya cerita sukses tetapi juga cerita kegagalan. Keberhasilan dan kegagalan adalah hal yang terjadi dalam kehidupan nyata manusia. Pada jenjang pendidikan dasar pendidikan sejarah merupakan bagian dari pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, kedudukan ini sama dengan kedudukan di kurikulum SMK. Sedangkan di SMA, pendidikan sejarah menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri. Perbedaan tersebut disebabkan oleh perbedaan fungsi materi sejarah sebagai media pendidikan. Di jenjang pendidikan dasar materi pendidikan sejarah memiliki peran yang sangat berat dalam memupuk rasa kebangsaan melalui pengembangan *collective memory* sebagai bangsa. Selain itu, pada jenjang pendidikan dasar materi pendidikan

sejarah harus dijadikan materi pendidikan bagi seluruh anak bangsa yang mengikuti jenjang pendidikan dasar.

Penelitian yang kedua yaitu penelitian karya (Muhammad Ihsan, 2021) Jurnal yang berjudul *Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah pada Masa Pandemi Covid-19*. Pembelajaran Jarak jauh (PJJ) merupakan proses kegiatan pembelajaran yang tidak mempertemukan dua individu secara langsung antara instruktur dan siswa. Korespondensi terjadi dalam dua cara yang dihubungkan dengan media seperti PC, radio, telepon, web, video, dll. (Munir, 2012: 16). Dalam pembelajaran jarak jauh siswa belajar tanpa mendapatkan pengawasan secara langsung dari instruktur atau mentor yang tersedia di ruang pembelajaran. Namun, siswa mendapatkan pengaturan, arahan dari lembaga yang mengawasi pembelajaran dar jarak jauh. Pandemi *covid-19* yang menjangkiti Negara-negara di seluruh dunia, termasuk Indonesia membuat pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Hal ini memaksa pihak sekolah untuk menerapkan kegiatan pembelajaran secara daring. Bagi guru sejarah, pendidikan karakter dalam pembelajaran sejarah selama pandemi *covid-19* memberikan tantangan tersendiri. Sebab, situasi, kondisi, dan keadaan Pembelajaran jarak jauh akan terasa berbeda jika dibandingkan dengan Pembelajaran tatap muka. Pembelajaran jarak jauh menyebabkan siswa dan siswi merasa bosan. Maka dari itu, Guru harus memahami bahwa pendidikan karakter menjadi kunci dalam kesuksesan Pendidikan di Indonesia. Guru tidak hanya menjalankan tugasnya dalam mencerdaskan generasi penerus bangsa dari segi akademik, tetapi juga

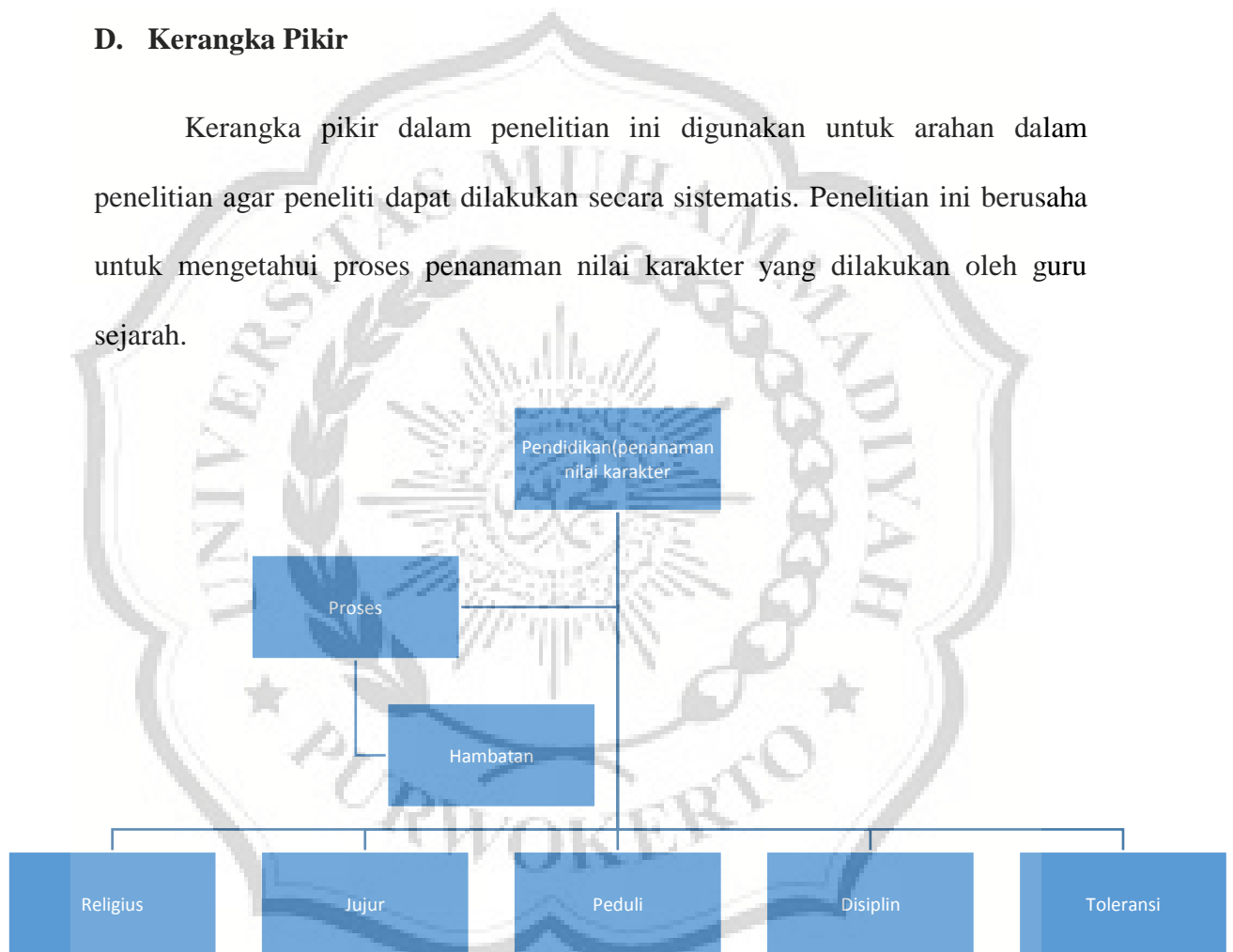
meningkatkan kecerdasan spiritual dan kecerdasan emosional peserta didik. Peran orang tua juga mendukung pendidikan karakter anak-anaknya ketika mengikuti pembelajaran jarak jauh. Karena orang tua atau keluarga menjadi tempat atau lembaga anak menerima pendidikan ketika mereka lahir ke dunia dan pertama kali menghirup udara. Fokus menyemangati dan mengajarkan anak di rumah adalah komitmen setiap orang tua dengan tujuan akhir yaitu membentuk karakter anak. Orang tua dipercaya membantu anak dalam menyiapkan media yang akan digunakan anak, mengikuti interaksi pembelajaran dan banyak lagi yang dapat membentuk ukuran mendidik dan belajar di rumah dengan sistem pembelajaran jarak jauh.

Penelitian yang ketiga yaitu penelitian karya (Santoso, 2020). Jurnal yang berjudul *Urgensi Pendidikan Karakter Pada Masa Pandemi Covid-19*. Upaya bersama untuk mewujudkan kehidupan yang berkarakter pada nilai-nilai karakter yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia pada saat kondisi pandemi *covid-19* sekarang ini tidak cukup melalui pelaksanaan pembelajaran yang berdasarkan kurikulum 2013 yang sudah diberlakukan. Pengembangan sikap siswa pada masa pandemi *covid-19* mengalami banyak hambatan karena dunia pada umumnya mengalami perubahan kebiasaan atau kebudayaan yang sangat mendasar. Untuk menangkal perubahan kebudayaan dan perilaku para peserta didik pada saat pandemi *covid-19* penguatan kemampuan siswa dalam melakukan pendidikan yang bernuansa pada nilai-nilai karakter dapat dijadikan sebagai referensi yang penting untuk mewujudkan perilaku kebiasaan yang baik pada semua pihak termasuk pada peserta didik pada masa pandemi *covid-19*.

Penanaman nilai-nilai pendidikan karakter pada saat *covid-19* harus menggunakan strategi yang lebih inovatif dan efektif supaya peserta didik tidak mengalami kejenuhan melihat kondisi pandemi mengalami permasalahan yang dapat berdampak pada perubahan perilaku peserta didik.

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir dalam penelitian ini digunakan untuk arahan dalam penelitian agar peneliti dapat dilakukan secara sistematis. Penelitian ini berusaha untuk mengetahui proses penanaman nilai karakter yang dilakukan oleh guru sejarah.



Bagan 2.1 Kerangka Pikir Penelitian