

# STRATEGI PEMBELAJARAN SEJARAH

Hanny Kamarga

Makalah disampaikan atas permintaan panitia dalam forum Semlok Materi dan Pembelajaran Bagi Guru-guru Sejarah / Sosiologi – Antropologi, sebagai bagian dari kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia tanggal 23 Oktober 2002.

Salah satu dari tujuan pendidikan adalah mempersiapkan siswa dalam hal pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan agar kelak dapat berfungsi sebagai orang dewasa. Dengan perubahan yang cepat terjadi di dunia ini, maka perlu dilakukan penilaian kembali tentang apa yang diharapkan dipelajari oleh siswa di sekolah.

Belakangan ini pengetahuan tentang proses belajar mengajar yang efektif berkembang sangat cepat. Sebagai contoh, pengetahuan psikologi perkembangan dan pembelajaran berkembang lebih jauh dalam hal kemampuan untuk mempersiapkan intelegensia dan pengambilan keputusan. Hal lain, pengetahuan tentang gaya belajar-mengajar lebih dititikberatkan pada latihan terbaik yang disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa. Para pendidik diharapkan agar memahami bahwa belajar merupakan proses interaktif di mana siswa terlibat aktif dalam tugas-tugasnya yang dapat dicapai, bermanfaat, relevan, dan menantang.

Potensi-potensi yang berkembang meliputi (a) **kurikulum**, dari yang bersifat statis, hirarkhis, dan terpisah-pisah, menjadi dinamis, egaliter, dan terintegrasi; (b) **pengajaran**, dari yang berpusat pada guru dan bersifat transmisi pengetahuan, menjadi berpusat pada siswa dan bersifat transaksi; (c) **interaksi guru-siswa**, dari yang terkontrol oleh guru, kompetitif, dan mengikuti kemauan guru, menjadi memberikan penguatan (*empowering*), kooperatif, dan divergen (Saskatchewan, 1988).

Dengan demikian, diharapkan para guru berupaya untuk memahami bahwa pengajaran yang efektif akan terjadi apabila siswa ditempatkan sebagai fokus dalam suatu keputusan yang tidak hanya tentang ketercapaian kurikulumnya saja tetapi juga dalam hal **proses** di mana kurikulum tersebut dilaksanakan. Dalam konteks ini, dibutuhkan suatu pemahaman adanya hubungan positif antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran yang terdapat dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, di mana belajar diartikan sebagai **kegiatan aktif siswa** dalam membangun makna atau pemahaman.

Menurut panduan kegiatan belajar mengajar dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas, 2002) prinsip-prinsip kegiatan belajar-mengajar terdiri atas 10 prinsip yakni :

1. Berpusat pada siswa
2. Belajar dengan melakukan
3. Mengembangkan kemampuan sosial
4. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi, dan fitrah bertuhan
5. mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
6. mengembangkan kreativitas siswa

7. mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi
8. menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik
9. belajar sepanjang hayat
10. perpaduan kompetisi, kerjasama, dan solidaritas.

Atas dasar ke 10 prinsip di atas, seyogyanya guru memahami benar bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi lebih kepada berpusat pada siswa.

### **Guru sebagai pengambil keputusan**

Arends (1988) mengatakan bahwa guru harus memandang dirinya sebagai pengambil keputusan. Dengan demikian mereka harus memiliki pengetahuan yang akan diajarkan, skenario praktek pembelajaran, kemampuan untuk refleksi diri dan memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam praktek pengajaran. Berikut ini disajikan ringkasan beberapa karakteristik penting dan atribut-atribut yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan mengindikasikan perlunya mengoptimalkan proses pembelajaran (Saskatchewan, 1988).

### **Panduan untuk guru sebagai pembuat keputusan**

Memilih dan menetapkan dari berbagai model dan strategi pembelajaran dan menggunakan metode-metode yang selaras merupakan pekerjaan yang kompleks. Rogers (1968) memberikan sejumlah panduan untuk guru dalam menetapkan pembelajaran sebagai berikut :

- bertanggungjawab terhadap setting dan kendali iklim kelas;
- merancang tujuan baik untuk individual maupun kelompok kelas secara keseluruhan;
- yakin bahwa siswa memiliki keinginan untuk merealisasikan tujuan yang bermakna bagi diri; mereka, dan hal ini merupakan motivasi yang kuat untuk mengarahkan pembelajaran;
- mengorganisasi dan membuat kemungkinan adanya rentang sumber-sumber belajar yang luas;
- menjadi sumber yang fleksibel baik untuk individual maupun kelompok siswa;
- menjadi pembelajar partisipan yang tidak harus tahu semua dan memberitahu segalanya;
- mengambil inisiatif untuk membagi pemikiran dan perasaannya dengan siswa;
- sensitif terhadap ekspresi yang dalam dan perasaan yang kuat dari siswanya;
- menyadari keterbatasannya sebagai fasilitator pembelajaran.

Membuat keputusan pembelajaran tidaklah mudah sebab dalam beberapa kondisi tidak semua variabel dapat diakomodasi. Dengan demikian guru perlu menetapkan prioritas dan membuat kesepakatan. Kadangkala diperlukan variasi untuk memupuk minat siswa. Dapat saja terjadi karena siswa berada dalam tingkat perkembangan atau karena kurangnya pengalaman, maka metode-metode tertentu tidak dapat diaplikasikan. Dari semuanya, hal yang terpenting adalah guru harus jelas dalam membuat tujuan yang akan dicapai, materi pengetahuan yang merupakan kendaraan untuk belajar, aktivitas yang akan dilakukan, bagaimana hasil dan proses belajar dievaluasi, dan aplikasi belajar terhadap situasi yang baru. Bila memungkinkan, siswa dilibatkan dalam proses pengambilan keputusan ini. Penting untuk dipahami bahwa tujuan, metode dan aktivitas pembelajaran, serta evaluasi harus selaras.

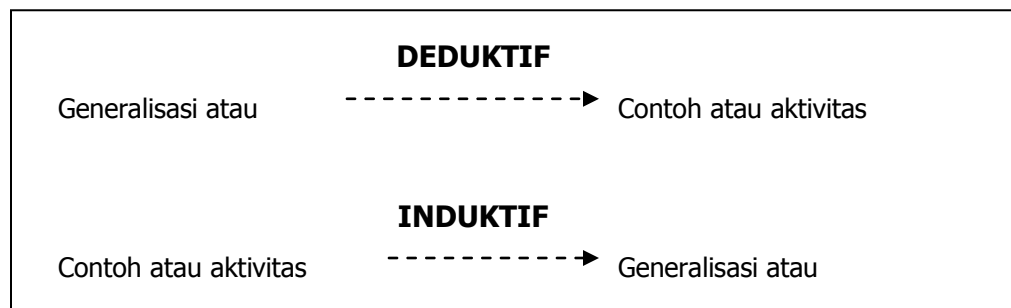
### **Seleksi konten materi dan pengalaman belajar**

Seleksi terhadap konten dan proses sebaiknya didasarkan pada potensi untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Hakekat tentang konten dan pengalaman, dan sejumlah hasil yang dicapai melalui kegiatan belajar mengajar harus ditetapkan. Hal lain yang harus menjadi bahan pertimbangan guru adalah hasil belajar yang meliputi kebutuhan kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial, serta pertanyaan-pertanyaan apakah hasil yang diharapkan itu produk atau proses. Contoh-contoh bentuk hasil belajar di antaranya :

- informasi dan fakta;
- konsep-konsep;
- generalisasi;
- keterampilan, baik keterampilan psikomotor maupun keterampilan kognitif;
- belajar mandiri;
- berpikir kritis, pemecahan masalah, dan proses pembuatan keputusan;
- berpikir kreatif;
- ekspresi kreatif;
- keterampilan-keterampilan interpersonal atau sosial;
- sikap, apresiasi, dan nilai-nilai.

### **Seleksi sekuens belajar : deduktif atau induktif**

Secara umum sekuens belajar dapat dilakukan melalui dua cara yakni deduktif atau induktif. Menurut Borich (1988) arah belajar deduktif dan induktif dapat dilihat sebagaimana tampak dalam Gambar 1 di bawah.



**Gambar 1**  
**Belajar dengan Sekuens Deduktif dan Induktif**

Dalam **sekuens deduktif**, gagasan berproses dari generalisasi, prinsip, aturan, hukum, proposisi, atau teori ke aplikasi yang lebih spesifik. Sekuens deduktif melibatkan presentasi generalisasi kemudian diikuti dengan mencari atau menemukan contoh-contohnya. Dalam **sekuens induktif**, siswa didorong untuk melakukan analisis terhadap informasi atau data dan hipotesis, menemukan pola atau menggambarkan kesimpulan. Sekuens induktif bergerak dari contoh-contoh kepada penemuan generalisasi.

Baik sekuens deduktif maupun induktif sangat bermanfaat untuk pengajaran konsep, generalisasi, proses, dan keterampilan. Guru seyogyanya memutuskan untuk memilih berdasarkan hasil belajar yang diinginkan dan komposisi kelas. Ketika memilih, guru mempertimbangkan beberapa faktor :

- Bagaimana belajar yang diharapkan ? siswa akan lebih terlibat dalam pengalaman belajar dan cenderung lebih aktif berpartisipasi jika guru menggunakan sekuens induktif. Apabila sekuens deduktif yang digunakan, sangatlah penting untuk memperhatikan apakah siswa dapat memperoleh pengalaman belajar dan keterlibatannya dalam proses belajar.
- Seberapa dalam pemahaman dan daya ingat yang dibutuhkan ? siswa cenderung memahami dan mengingat jika digunakan belajar induktif.
- Berapa banyak waktu tersedia untuk mengajarkan materi ? sekuens deduktif dapat disampaikan lebih cepat dan efisien untuk mengajarkan sejumlah besar fakta dan konsep-konsep yang konkrit.

### **Tingkat keterlibatan dan tanggung jawab siswa**

Tingkat kekuasaan guru yang paling tinggi di kelas tampak ketika guru, tanpa atau dengan dengan sedikit masukan dari siswanya, menetapkan tujuan, konten, aktivitas belajar, pengaturan pengelolaan kelas, dan evaluasi. Tingkat keterlibatan dan tanggung jawab tertinggi dari siswa tampak ketika siswa menetapkan kebutuhan belajarnya dan menyeleksi konten, pengalaman, metode evaluasi, dan format untuk belajar. Terdapat garis kontinum di antara kedua kutub tersebut dan apa yang dilakukan dalam kelas tergantung pada faktor-faktor hakekat konten materi dan kesiapan siswa untuk menerima tanggung jawab belajarnya.

Beberapa metode dan strategi pembelajaran terlihat sangat berpusat pada guru seperti misalnya ceramah, bertanya, pengajaran eksplisit. Strategi dan metode lain lebih kuat berpusat pada siswa seperti inkuiri, belajar kooperatif, dan beberapa metode yang memberikan pengalaman belajar langsung. Bentuk keberpusatan pada guru dan bentuk memberikan tanggung jawab kepada siswa dapat diubah dan divariasikan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian guru memahami bagaimana mengajar yang juga memberikan tanggung jawab dan kepercayaan kepada siswa. Dukungan dalam bentuk model belajar yang berbasis sumber merefleksikan keterlibatan siswa untuk membuat pilihan dan mengembangkan tanggung jawabnya dalam belajar.

### **Strategi Pembelajaran Sejarah**

Strategi adalah rencana atau kebijakan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan, sehingga keputusan yang dibuat dalam rangka pengembangan strategi pembelajaran memerlukan pertimbangan-pertimbangan guru menyangkut fokus kurikulum, pengetahuan dan pengalaman yang akan diberikan kepada siswa, minat siswa, gaya belajar siswa, dan tingkat perkembangan siswa, yang secara keseluruhan menyangkut model pembelajaran yang dipilih oleh guru. Keputusan tersebut didasarkan pada penilaian terhadap siswa yang berkaitan juga dengan tujuan dan proses pembelajaran.

Motivasi merupakan faktor yang cukup signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Pada dasarnya setiap siswa memiliki rasa ingin tahu, sehingga guru perlu menyalurkan keingintahuan tersebut melalui berbagai strategi pengajaran. Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (Ringkasan KBM : 3-6), dijelaskan terdapat 12 prinsip yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pemilihan strategi pembelajaran antara lain :

- **Keragaman pendekatan**

Siswa akan belajar jika mereka diberi kesempatan untuk memilih dan menggunakan berbagai pendekatan dan strategi belajar. Pengalaman belajar tidak hanya berorientasi pada buku teks tetapi juga dapat dikemas dalam berbagai kegiatan praktis seperti proyek, simulasi, drama dan atau penelitian/pengujian.

- **Mengembangkan beragam kemampuan**

Siswa akan belajar secara optimal jika pengalaman belajar yang disajikan dapat mengembangkan berbagai kemampuan seperti kemampuan logis matematis, bahasa, musik, kinestetik, dan kemampuan inter atau intra personal. Tiap siswa memiliki lebih dari satu kecerdasan yang meliputi kecerdasan musik, gerak badan (kinestetik), logika matematika, bahasa, ruang, intra pribadi, dan antar pribadi. Sekolah perlu menyediakan berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan kecerdasan itu berkembang; sehingga dengan berbagai kecerdasan yang berbeda dapat terlayani secara optimal.

- **Keseimbangan pengaturan pengalaman belajar**

Siswa akan lebih menguasai materi pembelajaran jika pengalaman belajar diatur sedemikian rupa sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk membuat suatu refleksi penghayatan, mengungkapkan dan mengevaluasi apa yang dipelajarinya. Pengalaman belajar hendaknya juga menyediakan proporsi yang seimbang antara pemberian informasi dan penyajian terapannya.

Memikirkan ulang (refleksi) apa yang sedang dipikirkan atau apa yang sedang dikerjakan merupakan kegiatan penting dalam memantapkan pemahaman. Proses refleksi ini akan terjadi bila pemahaman yang dihasilkan dikomunikasikan dan ditanggapi dalam wujud interaksi (diskusi). Refleksi dapat juga terjadi bila guru sering mengajukan pertanyaan seperti "*Mengapa kamu berpendapat seperti itu?*" "*Apakah pendapatmu tepat bila....?*". Mengingat belajar adalah proses membangun pemahaman oleh siswa, maka mereka perlu diberi waktu yang memadai untuk melakukan proses itu. Artinya, berikan waktu yang cukup untuk berpikir ketika siswa menghadapi masalah. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar artinya memberi kesempatan untuk membangun sendiri gagasannya.

- **Latihan yang tepat dan aktif**

Siswa akan dapat menguasai materi pembelajaran dengan efektif jika KBM memberikan kegiatan latihan yang sesuai kemampuan siswa dan siswa dapat berperan aktif untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

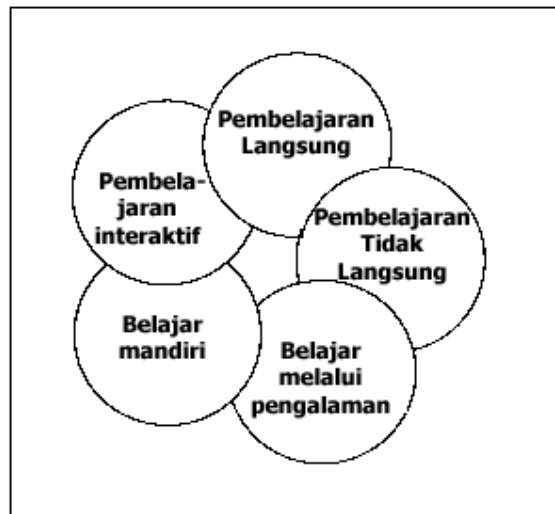
- **Keaslian dan tugas yang menantang**

Siswa akan termotivasi untuk belajar jika mereka disediakan materi, kegiatan baru atau gagasan murni/asli (*novelty*) dan berbeda. Kebaruan atau keaslian gagasan akan menambah konsentrasi siswa pada pelajaran. Hal ini berpengaruh pada pencapaian hasil belajar. Konsentrasi juga dapat bertambah bila siswa menghadapi tugas yang menantang dan sedikit melebihi kemampuannya. Sebaliknya bila tugas terlalu jauh dari kemampuan, akan terjadi kecemasan, dan bila tugas kurang dari kemampuan akan terjadi kebosanan.

- **Kondisi dan konsekuensi yang menyenangkan**

Siswa akan belajar dan terus belajar jika kondisi pembelajaran dibuat menyenangkan, nyaman dan jauh dari perilaku yang menyakitkan perasaan siswa. Belajar melibatkan perasaan. Suasana belajar yang menyenangkan sangat diperlukan karena otak tidak akan bekerja optimal bila perasaan dalam keadaan tertekan. Perasaan senang biasanya akan muncul bila belajar diwujudkan dalam bentuk permainan khususnya pada pendidikan usia dini. Selanjutnya bermain dapat dikembangkan menjadi eksperimen yang lebih tinggi.

Berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, maka guru perlu memikirkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelasnya. Berikut disajikan kategori-kategori strategi pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru. Meskipun strategi pembelajaran dapat dikategorikan, tetapi pengelompokan tersebut tidak kaku. Sebagai contoh, guru dapat memperluas informasi melalui metode ceramah (yang termasuk ke dalam kategori strategi pembelajaran langsung), dan guru juga dapat mengkombinasikannya dengan metode inkuiri (yang termasuk ke dalam kategori strategi pembelajaran tidak langsung) melalui kegiatan mencari informasi-informasi yang signifikan dengan informasi yang telah disampaikan terdahulu oleh guru. Kelima kategori strategi pembelajaran dan hubungan antara dan di dalam masing-masing strategi dapat dilihat melalui gambar 2 di bawah disertai dengan penjelasan dari masing-masing kategori.



**Gambar 2**  
**Hubungan masing-masing kategori strategi pembelajaran**

### **1. Strategi Pembelajaran Langsung (*direct instruction*)**

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi.

Strategi pembelajaran langsung efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah. Selain itu strategi ini dapat berfungsi dengan baik ketika guru melakukan introduksi metode-metode pengajaran lain, atau mengaktifkan keterlibatan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan.

Biasanya strategi ini menggunakan sekuens deduktif, di mana generalisasi dipresentasikan terlebih dahulu kemudian diikuti dengan memberikan contoh-contoh. Jika strategi ini dipertimbangkan untuk digunakan dengan alasan kemudahannya dalam perencanaan dan penggunaannya, perlu dipikirkan lebih lanjut bahwa efektivitas pembelajaran langsung seringkali lebih kompleks ketimbang tampilan awalnya.

Metode-metode dalam strategi pembelajaran langsung secara luas digunakan oleh guru terutama pada tingkat atas/tinggi. Hal-hal yang berpengaruh, yakni dalam menggunakan metode-metode strategi langsung, antara lain dibutuhkan evaluasi, dan guru juga perlu mengenali keterbatasan metode-metode sebagaimana yang telah disebutkan di atas dalam rangka mengembangkan kemampuan, proses, dan sikap yang diperlukan untuk berpikir kritis, dan untuk belajar berkelompok atau belajar interpersonal. Pemahaman siswa terhadap ranah afektif dan pencapaian tujuan kognitif tingkat tinggi tampaknya memerlukan metode-metode pembelajaran yang digabungkan dengan strategi lain. Dengan demikian guru perlu menggunakan variasi strategi pembelajaran.

Sebagai contoh, dalam kerangka kurikulum berbasis kompetensi, kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai bagi siswa SMA Kelas 1 adalah ***mengeksplorasi tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia sebelum dan sesudah mengenal tulisan***, sedangkan

indikator ketercapaian adalah ***menjelaskan bagaimana masyarakat yang belum mengenal tulisan merekam dan mewariskan masa lalunya***. Melalui kompetensi dasar guru harus mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang mengacu kepada ketercapaian indikator tersebut, dalam hal ini guru berpikir bagaimana mengembangkan strategi pembelajaran agar siswa mampu menjelaskan situasi dan kondisi masyarakat yang belum mengenal tulisan merekam dan mewariskan masa lalunya. Di sini guru dapat menggunakan strategi pembelajaran langsung dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan untuk mengembangkan pengetahuan siswa, sehingga pada akhirnya siswa memiliki kompetensi untuk menjelaskan (dalam bentuk verbal atau non verbal).

## **2. Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*indirect instruction*)**

Inkuiri, induksi, pemecahan masalah, pembuatan keputusan, dan penemuan merupakan terminologi yang seringkali digunakan untuk menjelaskan strategi pembelajaran tidak langsung. Lawan dari strategi pembelajaran langsung, yakni strategi pembelajaran tidak langsung sangat berpusat pada siswa, meskipun kedua strategi dapat digunakan untuk melengkapi satu terhadap yang lain. Metode-metode yang dikembangkan dalam strategi pembelajaran tidak langsung antara lain diskusi reflektif, pembelajaran konsep, pemecahan masalah, dan inkuiri yang dipandu.

Pembelajaran tidak langsung memperlihatkan bentuk keterlibatan tinggi siswa dalam melakukan observasi, penyelidikan, penggambaran inferensi berdasarkan data, atau pembentukan hipotesis. Strategi ini mempunyai kelebihan dalam mengembangkan rasa ingin tahu dan minat siswa, bahkan mendorong siswa untuk mencari alternatif atau memecahkan masalah-masalah. Strategi ini sangat fleksibel yakni memberikan kebebasan kepada siswa untuk melakukan eksplorasi melalui kemungkinan yang berbeda, dan dapat mengurangi ketakutan dalam memberikan jawaban yang salah. Strategi pembelajaran tidak langsung juga mempercepat berkembangnya kreativitas dan kemampuan serta keterampilan interpersonal. Siswa seringkali memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi dan mampu mengembangkan keterampilan untuk menggambarkan pemahamannya.

Dalam pembelajaran tidak langsung, peran guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal (*resource person*). Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan siswa untuk terlibat, dan jika memungkinkan memberikan umpan balik kepada siswa ketika mereka melakukan inkuiri. Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak, non-cetak, dan sumber-sumber manusia. Pengalaman belajar diperoleh melalui kerjasama antarguru, dan kerjasama antara guru dengan petugas perpustakaan.

Strategi ini dapat digunakan pada hampir semua pembelajaran. Strategi ini mencapai tingkat keselarasan tinggi ketika :

- Hasil berpikir yang diinginkan;
- Hasil sikap, nilai, atau interpersonal yang diinginkan;
- Proses sama pentingnya dengan produk/hasil
- Siswa memerlukan penyelidikan atau menemukan sesuatu;
- Diperlukan lebih dari satu jawaban yang selaras
- Fokusnya pada pemahaman personal dan pengulangan konsep-konsep atau generalisasi dalam jangka panjang;
- Keterlibatan ego dan motivasi intrinsik yang ingin dicapai;
- Keputusan yang harus dibuat oleh siswa atau masalah-masalah yang harus dipecahkan;
- Kapabilitas dalam belajar sepanjang hayat.

Dalam rangka pencapaian keuntungan optimal siswa melalui strategi pembelajaran tidak langsung, ada baiknya guru melatih diri dalam hal keterampilan dan proses agar dapat diperoleh hasil belajar siswa yang diinginkan. Keterampilan dan proses tersebut meliputi observasi, encoding, pengulangan, pengklasifikasian, pembandingan/kontras, interpretasi data, prediksi, elaborasi, meringkas, merestrukturisasi, dan verifikasi.

Strategi pembelajaran tidak langsung, sebagaimana strategi-strategi yang lain, mempunyai kelemahan. Pembelajaran tidak langsung lebih banyak mengkonsumsi waktu daripada strategi pembelajaran langsung, guru tidak lagi terlalu banyak mengontrol siswa sehingga hasilnya tidak dapat diprediksi dan kurang aman. Strategi pembelajaran tidak langsung bukan merupakan jalan terbaik untuk memperoleh informasi lengkap atau perolehan keterampilan langkah demi langkah. Strategi ini juga kurang selaras jika konten merupakan bahan untuk dihafalkan.

Sebagai contoh, dalam kerangka kurikulum berbasis kompetensi, kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai bagi siswa SMA Kelas 1 adalah ***mengeksplorasi tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia sebelum dan sesudah mengenal tulisan***, sedangkan indikator ketercapaian adalah ***melacak dan mengklasifikasi jejak sejarah di dalam folklore, mitologi, legenda, upacara, dan lagu dari berbagai daerah di Indonesia***. Di sini guru dituntut untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang mengacu kepada ketercapaian indikator yakni kompetensi siswa untuk melacak dan mengklasifikasi jejak sejarah. Agar kompetensi tersebut tercapai, guru dapat menggunakan strategi pembelajaran tidak langsung dengan metode inkuiri, yakni memberi kesempatan kepada siswa untuk mengakses informasi sebanyak-banyaknya mengenai folklore, mitologi, legenda, dan sebagainya yang terdapat di sekitar siswa. Berdasarkan temuan-temuan siswa, kemudian guru menugaskan siswa untuk membuat klasifikasi sehingga kemampuan berpikir siswa meningkat yakni dapat mencari informasi sendiri (dari berbagai sumber), dan membuat klasifikasi.

### **3. Strategi Pembelajaran Interaktif (*interactive instruction*)**

Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik. Seaman dan Fellenz (1989) mengemukakan bahwa diskusi dan saling berbagi akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan reaksi terhadap gagasan, pengalaman, pandangan, dan pengetahuan guru atau kelompok, serta mencoba mencari alternatif dalam berpikir. Siswa dapat belajar dari teman dan guru untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan sosial, mengorganisasi pemikirannya, serta mengembangkan argumen-argumen yang rasional.

Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode-metode interaktif. Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas berkelompok, dan kerjasama siswa secara berpasangan. Sangatlah penting bagi guru untuk memperhatikan rancangan topik, jumlah waktu diskusi, komposisi dan ukuran kelompok, serta teknik-teknik berbagi dan membuat laporan. Pembelajaran interaktif memerlukan tugas observasi, menyimak, interpersonal, dan intervensi kemampuan serta keterampilan baik dari guru maupun siswa. Keberhasilan strategi pembelajaran interaktif sangat bergantung kepada kemampuan guru dalam merancang dan mengembangkan dinamika kelompok.

Sebagai contoh, dalam kerangka kurikulum berbasis kompetensi, kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai bagi siswa SMA Kelas 1 adalah ***menguraikan kehidupan paling awal masyarakat di Indonesia***, sedangkan indikator ketercapaian adalah ***mendiskusikan***



**berbagai teori untuk menjelaskan kapan dan bagaimana proses muncul dan berkembangnya manusia dan masyarakat paling awal di kepulauan Indonesia berdasarkan kajian arkeologis, linguistik, dan biologis.** Berdasarkan tuntutan pencapaian indikator tersebut di atas, guru dapat menggunakan strategi pembelajaran interaktif dengan metode diskusi kelompok. Sebelum siswa dibagi ke dalam 3 kelompok di mana masing-masing kelompok bertugas mencari dan menemukan teori-teori proses muncul dan berkembangnya masyarakat awal melalui kajian arkeologis, linguistik, dan biologis, guru menggunakan metode ceramah untuk memberikan penjelasan umum tentang kehidupan awal masyarakat Indonesia. Setelah itu guru menugaskan siswa mencari informasi untuk kemudian mendiskusikan dengan teman satu kelompok berbagai teori yang mereka peroleh dan mencoba menyimpulkan proses muncul dan berkembangnya masyarakat awal berdasarkan teori-teori temuannya. Dalam hal ini guru harus memperhatikan proses diskusi di antara siswa, sebab dalam diskusi tersebut akan berkembang kemampuan dan keterampilan memberikan argumen, menerima perbedaan pendapat, dan membuat kesimpulan. Dengan adanya interaksi di antara siswa, pengetahuan mereka berkembang dan keterampilan berpikir serta berargumentasi juga akan berkembang, di samping adanya sikap mau menerima perbedaan.

#### **4. Strategi Belajar Melalui Pengalaman (*experiential learning*)**

Strategi belajar melalui pengalaman menggunakan bentuk sekuens induktif, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada aktivitas. Refleksi personal tentang pengalaman dan formulasi perencanaan untuk digunakan dalam belajar dengan konteks yang berbeda merupakan faktor-faktor kritis dalam mengembangkan belajar melalui pengalaman yang efektif. Menurut Pfeiffer dan Jones (1979), strategi belajar melalui pengalaman digunakan ketika :

- Diperlukan partisipasi dalam kegiatan;
- Dibutuhkan umpan balik terhadap kegiatan untuk mengklarifikasi hasil belajar;
- Penggambaran berupa pandangan (*insight*) analisis merupakan hasil yang diinginkan;
- Hasil belajar digunakan untuk situasi yang baru / berbeda.

Strategi belajar melalui pengalaman dapat dipandang sebagai siklus yang berisikan lima tahap, yakni :

1. Pengalaman (*experiencing*) : berupa aktivitas yang dilakukan oleh siswa.
2. Berbagi (*sharing*) : menularkan reaksi dan hasil observasi.
3. Analisis (*analyzing*) atau proses : menetapkan pola-pola dan dinamika.
4. Kesimpulan (*inferring*) atau generalisasi : mengacu kepada prinsip-prinsip.
5. Aplikasi (*applying*) : membuat perencanaan untuk digunakan dalam situasi yang baru.

Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan hasil belajar. Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh, di dalam kelas dapat digunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum. Dengan demikian strategi ini menggunakan sumber-sumber informasi yang bervariasi. Terdapat beberapa keterbatasan dalam melaksanakan strategi ini, antara lain kepedulian terhadap keselamatan siswa, keterbatasan dana dalam memperoleh sumber-sumber, kekurangan waktu. Hal-hal tersebut menyebabkan strategi ini tidak dapat digunakan dalam segala situasi. Agar dapat diperoleh keuntungan bagi siswa, ada baiknya penggunaan strategi ini disertai dengan berbagai penyesuaian.

Sebagai contoh, dalam kerangka kurikulum berbasis kompetensi, kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai bagi siswa SMA Kelas 1 adalah ***menguraikan kehidupan paling awal masyarakat di Indonesia***, sedangkan indikator ketercapaian adalah ***membedakan***

***ciri-ciri sosial, budaya dan ekonomi serta menjelaskan perkembangan kehidupan masyarakat berburu, berpindah-pindah sampai dengan munculnya masyarakat pertanian yang menetap di Indonesia.*** Dalam hal ini guru dapat menggunakan strategi belajar melalui pengalaman dengan metode penugasan melakukan observasi terhadap kehidupan masyarakat sekitar agar diperoleh pemahaman tentang ciri-ciri kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi. Siswa melakukan semacam penelitian kecil dengan menggunakan instrumen angket atau wawancara. Penekanan dalam strategi ini adalah proses pelaksanaan observasi / pengumpulan data di lapangan, bukan kepada hasil yang dicapai sebab setelah siswa mempunyai hasil / temuan tentang ciri-ciri sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat pada saat ini, kemudian dengan metode ceramah guru dapat membuat perbandingan kondisi masyarakat sekarang dengan kondisi masyarakat Indonesia pada masa berburu, berpindah, sampai dengan masa menetap.

## **5. Strategi Belajar Mandiri (*independent study*)**

Strategi belajar mandiri merujuk kepada penggunaan metode-metode pembelajaran yang tujuannya adalah mempercepat pengembangan inisiatif individu siswa, percaya diri, dan perbaikan diri. Fokus strategi belajar mandiri ini adalah merencanakan belajar mandiri siswa di bawah bimbingan atau supervisi guru. Sebagai tambahan, belajar mandiri dapat melibatkan pasangan teman atau kelompok kecil. Belajar mandiri mempunyai implikasi terhadap pembuatan keputusan yang bertanggungjawab di mana individu diharapkan dapat menganalisis masalah, melakukan refleksi, dan membuat keputusan berupa perilaku yang sesuai dengan tujuan. Untuk mempertanggungjawabkan kehidupannya dalam kondisi perubahan sosial yang amat cepat, siswa memerlukan kemampuan untuk belajar sepanjang hayat. Melalui strategi belajar mandiri, individu akan mampu merespon terjadinya tuntutan perubahan dalam pekerjaan, keluarga, dan masyarakat.

Tujuan utama pendidikan adalah membantu siswa agar mampu bertanggungjawab sebagai anggota warga negara melalui pengembangan potensi diri. Dalam hal ini sekolah diharapkan membantu siswa agar tumbuh sebagai pembelajar mandiri. Dengan demikian, jika pengetahuan, kemampuan, sikap, dan proses diberikan melalui pembelajaran mandiri, maka siswa harus dibimbing dan disediakan cukup waktu untuk mempraktekannya. Penggunaan strategi belajar mandiri harus dimulai dari jenjang sekolah taman kanak-kanak dan dilakukan secara berkesinambungan sampai jenjang tertinggi. Siswa harus memiliki kemampuan untuk melanjutkan belajar setelah mereka menyelesaikan pendidikannya (belajar sepanjang hayat).

Belajar mandiri menuntut siswa untuk bertanggungjawab dalam merencanakan dan menentukan kecepatan belajarnya. Belajar mandiri dapat digunakan bersama-sama dengan metode-metode lain, dapat juga digunakan sebagai strategi pembelajaran tunggal dalam satu unit kegiatan. Faktor-faktor kemandirian dan kedewasaan siswa (*student maturity*) sangat jelas merupakan hal penting dalam pengembangan perencanaan yang dilakukan oleh guru.

Sumber-sumber belajar yang adekuat untuk belajar mandiri sangat kritis. Guru yang mengharapkan dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang otonom harus memberikan dukungan kepada siswa berupa kemampuan mengakses dan menangani informasi, sehingga perlu bagi guru untuk melakukan penilaian terhadap kemampuan tersebut. Kemampuan-kemampuan ini seringkali bervariasi di dalam kelompok siswa. Dengan demikian guru perlu memberikan perhatian melalui pengembangan kemampuan dan keterampilan khusus yang dapat menunjang pengembangan kemampuan individu siswa. Kerja sama dengan petugas perpustakaan dan ketersediaan sumber-sumber informasi serta kerja sama dengan masyarakat dalam lingkungan sekolah merupakan dukungan yang cukup memadai. Strategi belajar mandiri

sangat fleksibel. Strategi ini dapat digunakan sebagai strategi utama untuk seluruh kelas, atau dikombinasikan dengan strategi lain. Dapat juga strategi ini digunakan oleh satu atau beberapa siswa ketika strategi lain digunakan oleh seluruh kelas.

Sebagai contoh, masih dengan bahan materi yang sama yakni **menguraikan kehidupan paling awal masyarakat di Indonesia**, dengan indikator ketercapaian adalah **membedakan ciri-ciri sosial, budaya dan ekonomi serta menjelaskan perkembangan kehidupan masyarakat berburu, berpindah-pindah sampai dengan munculnya masyarakat pertanian yang menetap di Indonesia**. Setelah siswa memperoleh data temuan hasil observasi, kemudian guru akan menjelaskan perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa berburu sampai dengan masa menetap (melalui metode ceramah). Sebelum guru memberikan penjelasan tersebut, siswa ditugaskan di rumah untuk mencari bahan-bahan dari berbagai sumber informasi tentang konsep kehidupan masyarakat berburu, kehidupan masyarakat berpindah-pindah, serta kehidupan masyarakat menetap. Di sini dapat digunakan teknik e-learning, yakni siswa mencari informasi tentang konsep-konsep tersebut melalui internet (tidak terbatas hanya pada masyarakat Indonesia saja). Dengan diperolehnya informasi yang beragam, siswa memperoleh kesempatan untuk memperluas dan mendalami ketiga konsep tersebut melalui strategi belajar mandiri.

Dengan penjelasan mengenai berbagai strategi pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa memilih dan menetapkan strategi pembelajaran sangat tergantung pada tujuan yang akan dicapai serta kondisi atau tingkat perkembangan siswa. Demikian pula di dalam satu strategi pembelajaran dapat dikombinasikan berbagai metode yang berasal dari strategi pembelajaran yang berbeda. Di sinilah diperlukan peran dan kemampuan guru untuk memilih dan menetapkan strategi maupun metode yang akan digunakan dalam pembelajaran yang dapat menuntun siswa untuk mengembangkan proses berpikir dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sebagaimana yang dituntut oleh kurikulum berbasis kompetensi.

### Daftar Kepustakaan

- Arends, R. (1988). *Learning to Teach*. New York : Random House
- Borich, G. (1988). *Effective Teaching Methods*. Columbus : Merrill
- Joyce, B. & Weil, M. (1980). *Models of Teaching*. New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
- Jones, Bagford, & Wallen (1979). *Strategies for Teaching*. London : The Scarecrow press, Inc.
- Seaman, D. & Fellenz, R. (1989). *Effective Strategies for Teaching Adults*. Columbus : Merrill.
- (1988). *Understanding the Common Essential Learnings : A Handbook for Teachers*. Available at [On Line] <http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/policy/cels/index.html>
- (1988). *Instructional Approaches; A Framework for Professional Practice*. Available at [On Line] <http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/policy/approach/index.html>
- (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Mata Pelajaran Sejarah SMA & MA*. Pusat Kurikulum Balitbang Diknas.
- (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Kegiatan Belajar Mengajar*. Pusat Kurikulum Balitbang Diknas.
- (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi : Kurikulum dan Hasil Belajar*. Pusat Kurikulum Balitbang Diknas.