

Analisis Penerapan Berbagai Model Pembelajaran Terhadap Materi Sejarah ASEAN Di SD

Isfa Sonia Martialiani¹ Tuti Istianti² Moh. Husen Arifin³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
(Diterima 29-11-2021; Disetujui 15-12-2021)

E-mail: isfasonia@upi.edu, tutiistianti@upi.edu, muhusenarifin@upi.edu

Abstract

In IPS content studies, history or history is often thought to be monotonous and tends to bore students to the study. IPS materials are derived from social sciences that are not fragmented in the realm of scientific discipline. There are some obstacles when teachers teach history materials to students at elementary school over ASEAN's history materials in elementary school. The study aims to analyze the learning models that can be used in ASEAN history at primary school. The study uses qualitative methods using library study techniques for the learning models. Based on results and discussions, there were models that could be applied to ASEAN'S history materials in elementary school, the learning models raised by current teachers that matched the challenges of the 21st century, based on hotspots, teamwork, and student creation. They include cooperative learning, jigsaw, role playing, ADDIE model, and mind mapping. This study has led to the hope that teachers as well as readers that it can be used as reference material in the studies that follow.

Keywords: History, ASEAN, The Learning Models

PENDAHULUAN

Berdasarkan model desain pembelajaran, terdapat komponen perencanaan pembelajaran yaitu meliputi, pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran serta media pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran bahkan hingga mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas. Pembelajaran merupakan aktivitas membangun makna terhadap pengalaman peserta didik dan menjadikan peserta didik menjadi lebih kreatif dan saling menghargai perbedaan. Salah satu cara agar pembelajaran di kelas menjadi bermakna yaitu salah satunya dengan memilih dan merancang model pembelajaran yang tepat dengan konten yang dipilih. Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran sangat penting, selain guru termasuk ke dalam komponen pembelajaran yang telah diatur ke dalam standar proses. Peran penting guru dalam proses belajar mengajar yaitu dengan berusaha untuk membentuk sumber daya manusia agar pelaksanaan berjalan lancar. Oleh sebab itu guru perlu membuat rancangan dan pelaksanaan pengajaran, menjadikan guru sebagai fasilitator dan evaluator pembelajaran (Sulfemi dan Yuliani, 2019). Menurut Komponen Pembelajaran menurut Standar Proses Permendiknas Nomor 41 tahun 2007 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan Permendikbud Nomor 65 tahun 2013 (Kurikulum 2013) merupakan acuan utama dalam keseluruhan proses pembelajaran, menjabarkan mengenai standar proses yang mengatur pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Pada penelitian ini memfokuskan pada materi sejarah ASEAN. Dalam kajian konten IPS, sejarah atau *history* merupakan pembelajaran yang sering dianggap monoton dan cenderung menyebabkan siswa bosan untuk mempelajarinya. Materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang tidak terpisah-pisah dalam ranah disiplin ilmu. Pada hakikatnya IPS merupakan telaah ilmu tentang manusia dan dunianya dimana aktivitas kehidupan manusia dihadapkan dengan tantangan-tantangan yang berasal dari lingkungannya (Wijayanti dan Armyati, 2015). Sejarah ASEAN mencakup aspek hubungan sosial, politik, ekonomi, geografi serta pada aspek sejarah. Materi sejarah ASEAN ini berhubungan dengan waktu dan perkembangan kehidupan manusia yang dipelajari dalam ilmu sejarah. Menurut W. B. Sulfemi & Qodir (2017) Peserta didik banyak mengeluhkan pembelajaran yang membosankan dan menjenuhkan dikarenakan kegiatan pembelajaran yang hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru tanpa ikut berperan aktif dalam proses belajar di kelas. Banyak pula guru yang mengalami kesulitan dalam meningkatkan pemahaman siswa ketika mengajarkan materi sejarah ASEAN. Membahas ASEAN termasuk ke dalam materi yang masih abstrak bagi siswa Sekolah Dasar, sebab pada materi tersebut masih termasuk dasar pengenalan kepada peserta didik di SD. Peserta didik diharapkan mampu memiliki kemampuan bersosialisasi, beradaptasi serta mampu memiliki jiwa kompetitif untuk menghadapi

persaingan global. Dalam hal ini materi sejarah ASEAN memiliki peran dalam mengenalkan berbagai negara di dunia salah satunya dalam lingkup Asia Tenggara. Hal ini disebabkan karena guru kurang mengeksplorasi model-model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih model, metode serta media pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan sejarah ASEAN di SD. Model-model pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru saat ini yaitu yang sesuai dengan tantangan Abad-21, berdasarkan HOTS, TPACK, serta pembentukan karakter peserta didik. Model pembelajaran bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir peserta didik oleh karena itu pada setiap model pembelajaran terdapat fase-fase pembelajaran atau sering disebut dengan Sintaks yang tersusun secara sistematis (Prihantini, 2020). Model yang digunakan berbasis HOTS dan didukung oleh media pembelajaran dalam menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Model-model pembelajaran dapat pula membantu guru dalam menyusun skenario pembelajaran mengenai materi sejarah ASEAN agar tidak monoton dan cenderung menggunakan metode ceramah. Dukungan sarana dan prasarana serta bantuan media pembelajaran juga dibutuhkan dalam menunjang pengimplementasian model-model pembelajaran di kelas. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis berbagai model yang dapat diterapkan ke dalam materi sejarah ASEAN di SD.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif murni, dengan menggunakan sumber yang berasal dari studi pustaka. Metode ini bertujuan untuk menelusuri suatu gejala yang nampak berdasarkan realita. Adapun tahapan penelitian metode kualitatif ini meliputi, identifikasi masalah serta menentukan topik, kemudian melakukan penelusuran kepustakaan (*literature review*), mencari bahan literatur atau tahap pengumpulan data, menganalisis data, kemudian penafsiran dan pelaporan. Dengan menggunakan metode *Epoche* yang bertujuan untuk mempelajari, membantu serta mengatasi permasalahan pada topik yang telah ditentukan (Raco, 2018).

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil penelusuran kepustakaan (*literature review*), hasil yang diperoleh mengenai model-model pembelajaran yang dapat diterapkan pada materi sejarah ASEAN di sd yaitu model *cooperatif learning*, *jigsaw*, *role playing*, model *ADDIE*, *Contextual teaching learning (CTL)* dan model *mind mapping*.

Hasil

Model *jigsaw* merupakan permainan keahlian tim dari Slavin dan pembelajaran kooperatif dari A.Lie. terdapat empat langkah prosedur dalam menerapkan model ini yaitu langkah orientasi, langkah eksplorasi, langkah pendalaman, langkah penyimpulan. Pertama, langkah orientasi merupakan kegiatan awal untuk memberi pemusatan pembelajaran seperti melakukan penyampaian pendapat, apersepsi serta memberi korelasi materi sebelumnya dengan materi baru, kemudian pengondisian kelas yang membangun situasi. Kedua langkah eksplorasi, pada langkah ini mengajak peserta didik dalam mencari sekaligus menemukan fakta, pengetahuan, masalah, dan solusi dari sebuah permasalahan. Kegiatan yang dilakukan di antaranya yaitu, peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai bahan materi yang akan dipelajari, secara individual maupun kelompok peserta didik membaca mengenai topik yang akan dipelajari, melakukan kerja kelompok mengerjakan latihan tugas, menjawab soal, serta menyiapkan bahan untuk penyajian, kemudian melakukan diskusi kelompok peserta didik melakukan diskusi tanya jawab mengemukakan pendapat, tanggapan, mempertahankan pendapat atau memberi penilaian, lalu peserta didik bekerja antar kelompok yaitu memadukan hasil pekerjaan kelompok dan melakukan diskusi kelompok kembali dimana penyaji hasil kerja kelompok berkompetisi dalam menanggapi, memberi jawaban, peserta didik dan guru turut memberi penilaian serta melakukan penyempurnaan. Ketiga langkah pemantapan, kegiatan ini mengarah pada pendalaman, memperluas, memantapkan, memperkuat penguasaan materi, dan kemampuan yang telah dicapai. Salah satu kegiatannya yaitu, melakukan kerja kelompok, diskusi kelas, melakukan tanya jawab serta melakukan evaluasi. Keempat langkah penyimpulan, merupakan kegiatan akhir pembelajaran kegiatan yang dilakukan yaitu guru menyimpulkan materi dan kemampuan yang telah dilatihnya serta guru memberi penegasan urgensi dan esensi dari materi yang diberikan. Pada materi sejarah disini siswa dapat dibagi berdasarkan asal negara ASEAN.

Model kooperatif learning, merupakan pengembangan dari model dari STAD (Student Teams Achievement Divisions). Kooperatif mengedepankan kegiatan berkelompok dalam berkolaborasi (Jamilah, 2019). Langkah kegiatannya meliputi, guru membagi peserta didik dalam kelompok kemudian secara berkelompok peserta didik melakukan diskusi. Kemudian guru membantu menarik kesimpulan. Model kooperatif ini memiliki berbagai aspek atau cakupan lainnya seperti STAD, Think-pair and share, Jigsaw, cooperative script. Kemudian terdapat pula strategi work-based learning dengan model role playing. Langkah yang dilakukan yaitu, guru menyiapkan skenario role playing mengenai sejarah ASEAN, guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario sebelum role playing berlangsung, kemudian guru membentuk kelompok masing-masing beranggotakan 5 orang, guru mengomunikasikan tujuan pembelajaran, siswa yang ditunjuk mempelajari skenario tersebut, setelah melakukan penampilan masing-masing peserta didik mengisi LKPD yang diberikan, siswa yang sudah terbentuk kelompok mengemukakan kesimpulan yang dirumuskan berdasarkan pengamatan hal ini dapat berupa penarikan kesimpulan mengenai sejarah ASEAN. Model ADDIE, model ini berfungsi sebagai membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif dinamis dan mendukung kinerja pelatihan sendiri. Ada pun langkah-langkah dari model ini yaitu, analysis (analisa), design, (perancangan), development (pengembangan), implementation (eksekusi), evaluation (evaluasi/umpan balik). Berdasarkan hasil analisis peneliti, peserta didik dapat mengetahui langsung timbal balik setelah melaksanakan kewajiban dan haknya terhadap lingkungan sekitarnya (Sari, 2017). Model *Contextual teaching learning* (CTL) merupakan model pembelajaran yang membantu guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Peserta didik dapat mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar. Adapun pendekatan yang cocok digunakan bersama model *Contextual teaching learning* (CTL) ini menurut Yusnita & Munzir (2017) yaitu, *Problem Based Learning, Inquiry Based Learning, Project Based Learning, Work-Based Learning, Dan Cooperative Learning*. Model mind mapping pada materi sejarah ASEAN di SD sangat efektif, pelaksanaan model ini memiliki beberapa langkah yaitu, guru mempersilakan peserta didik membaca sumber materi kemudian secara berkelompok peserta didik diminta untuk menuliskan peristiwa, tempat tanggal, serta keterangan fakta lainnya yang diperoleh mengenai sejarah ASEAN, kemudian peserta didik secara berkelompok menuliskan peta konsep pada sebuah karton mengenai sejarah ASEAN berdasarkan materi yang telah ditulis (Kerja, 2016).

Pembahasan

Model *jigsaw* merupakan model yang termasuk ke dalam pembelajaran yang kooperatif dimana terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertugas menguasai bagian materi dan menjabarkan bagian tersebut kepada anggota lainnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (Willy Yuberto Andrisma, 2016) menjelaskan bahwa penerapan model pembelajaran *jigsaw* di kelas dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Model pembelajaran *Role Playing* dapat menarik minat belajar siswa sebab dengan bermain peran siswa memerankan tokoh-tokoh yang terlibat pada suatu peristiwa sejarah atau masa lampau. Selain itu penerapan model *Role Playing* selaras dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih senang bermain dan bergerak. Berdasarkan hasil penelitian (Kristin, 2018) model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata sebesar 23,32%. Oleh sebab itu model *Role Playing* cocok untuk diterapkan ke dalam pembelajaran IPS.

Model *Contextual Teaching Learning* (CTL) memiliki beberapa keunggulan yang dapat dipertimbangkan pada implementasi pembelajaran di kelas dengan materi sejarah ASEAN di antaranya yaitu dengan mengajarkan pengalaman nyata, berpikir metakognitif atau berpikir tingkat tinggi, pembelajaran berpusat pada peserta didik dimana peserta didik turut aktif dalam proses pembelajaran dengan diarahkan untuk memecahkan sebuah permasalahan dan hasil belajar tidak hanya diukur dari tes saja melainkan dari hasil nyata sebuah perubahan perilaku peserta didik. Hanya saja pada model *Contextual Teaching Learning* (CTL) ini memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu guru harus memiliki kemampuan memahami secara mendalam dan komprehensif konsep materi sejarah ASEAN di SD serta memperhatikan ruang lingkup pembahasan serta keluasan materi yang dibahas. Bagi peserta didik perlu memperhatikan tanggung jawab pribadi sebagai perubahan sikap ketika mengimplementasikan tugas-tugas yang diberikan guru (Yuliani dan Sulfemi, 2019).

Model pembelajaran berbasis peta konsep mampu memaksimalkan sistem kerja otak dimana

peserta didik mampu menyebarkan antara otak kanan dengan otak kirinya. Model peta konsep ini juga mampu memacu aktivitas peserta didik dengan memberi kebebasan kepada peserta didik untuk menuangkan ide. Model ini menarik, penggunaan simbol, gambar, serta warna akan menarik minat peserta didik. Mampu melihat sejumlah data dengan mudah, selain mencatat peserta didik dapat mudah mengingat hal-hal penting sesuai bentuk atau warna yang dibuatnya (Widianti, 2016).

Implikasi teori Piaget dengan proses pembelajaran di kelas bersama dengan peserta didik, yaitu pada hakikatnya perkembangan peserta didik memiliki karakteristik kemampuan berpikir abstrak dan memiliki kemampuan berpikir deduktif-hipotetik (Khiyarusoleh, 2016) Perkembangan setiap peserta didik tidak dapat diukur hanya pada ranah kognitif saja namun perlu adanya faktor lain seperti kebudayaan, serta lingkungan sosial di sekitarnya yang membantu peserta didik dalam berpikir kontekstual. Peserta didik kelas rendah di Sekolah dasar juga memiliki karakteristik senang bermain dan ber gerak dan juga mengutamakan kegiatan yang mengasah motorik halus dan motorik kasar. Oleh sebab itu guru dapat menerapkan model-model pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengasah hal tersebut. Salah satu contohnya yaitu model pembelajaran berbasis *Mind mapping* dan *Role Playing*.

Berdasarkan hasil studi pustaka model-model pembelajaran yang tercantum dapat membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran sejarah ASEAN di Sekolah Dasar dengan menarik dan menyenangkan. Dalam implementasi model-model pembelajaran tentunya diperlukan hal-hal pendukung seperti sarana dan prasarana guru dalam menyampaikan konten materi salah satu sarana pendukungnya yaitu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran juga berperan penting dalam membantu guru menyampaikan maksud dan tujuan konten materi yang akan disampaikan. Oleh sebab itu guru juga harus pandai memilih media pembelajaran yang menarik dan mengasah keterampilan bermain dan motorik halus dan kasar peserta didik agar sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Selain model-model pembelajaran yang tertera, guru juga dapat menggunakan bantuan media pembelajaran yang mendukung model tersebut salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran pop-up book. Media ini memiliki karakteristik seperti buku namun memiliki 3 dimensi yang timbul. Dalam penelitian dikatakan *ASEAN culture pop-up* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari kebudayaan yang ada di Asia Tenggara (Masykuri, 2015). Media pembelajaran ini juga mampu diterapkan pada pembelajaran sejarah ASEAN di SD dengan memperhatikan isi konten yang akan digunakan di dalam *pop-up book*. Berbagai macam model, metode serta bantuan media pembelajaran mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik serta menimbulkan minat dan motivasi peserta didik mengenai ASEAN.

Terdapat pula media pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam menerapkan model kooperatif learning yaitu dengan menggunakan media berupa game monopoli Asean. Media ini dikembangkan secara menarik dan juga mampu dimainkan dengan menggunakan gadget maupun secara manual. Media ini dapat mendorong kreativitas peserta didik dalam memahami sebuah pola atau konsep materi sejarah Asean yang terdapat pada game monopoli tersebut (Mahesti & Koeswanti, 2021).

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa kendala guru dalam mengajarkan pembelajaran sejarah ASEAN ini salah satunya disebabkan karena minimnya literatur model-model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah ASEAN di SD. Model-model yang tepat dan merujuk pada pembelajaran Sejarah ASEAN di SD yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw*, *Role playing* dan model pembelajaran berbasis *mind mapping*. Pengimplementasian model-model pembelajaran juga perlu didukung oleh sarana dan prasarana serta dukungan dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penulis harap hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan kembali bagi pembaca dalam melakukan sebuah penelitian lanjutan mengenai penerapan model pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Berdasarkan penelitian ini penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memfasilitasi serta memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian. Tak lupa kepada pihak yang terlibat pada proses penelitian.

DAFTAR RUJUKAN

- Jamilah, J. (2019). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS VI MELALUI IMPLEMENTASI KOOPERATIF LEARNING DI SDN ALASRAJAH 1 KECAMATAN BLEGA *INTERAKSI: Jurnal Kependidikan*, 115–123. http://ejournal.unira.ac.id/index.php/jurnal_interaksi/article/view/768
- Kerja, E. P. T. (2016). Optimalisasi Active Learning dan Character Building dalam Meningkatkan Daya Saing Bangsa di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Dialektika Jurusan PGSD*, 5(1), 1–10.
- Kristin, F. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ips. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2356>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39.
- Masykuri, A. (2015). *Asean Culture Pop-Up : Media Pembelajaran*. 4(13405241057).
- Prihantini. (2020). *Strategi Pembelajaran SD*. PT Bumi Aksara.
- Raco, J. (2018). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Impelentasinya dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan : Tema “Desain Pembelajaran Di Era ASEAN Economic Community (AEC) Untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan,”* 94–96, 87–102. [http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL Bintari Kartika Sari.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL%20Bintari%20Kartika%20Sari.pdf)
- Sri, W. (2016). Keefektifan Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ips. *Journal of Elementary Education*, 3(2), 64–70.
- Sulfemi, W. B., & Qodir, A. (2017). Relationship of 2013 Curriculum with Motivation Learning Students in Pelita Ciampea Vocational School. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, 17(2), 1–12.
- Sulfemi, Y. (2019). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantu Media Miniatur Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 73. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v7i2.1970>
- Tri Wijayanti, A., & Armyati, L. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar (Sd Pb Soedirman, Sd N Dukuh 09 Pagi, Sd N Susukan 06). *Jipsindo*, 1(1), 20–38. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v1i1.2877>
- Willy Yuberto Andrisma, S. . (2007). Metadata, citation and similar papers at core.ac.u 1. *Pembagian*

Harta Waris Dalam Adat Tionghoa Di Kecamatan Ilir Timur I Kota Palembang, 1 (14 June 2007), 1–13. <https://core.ac.uk/download/pdf/11715904.pdf>

Yusnita, Y., & Munzir, M. (2017). Peningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Ips Dengan Contextual Teaching Learning Melalui Media Gambar Siswa Sekolah Dasar. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(1), 23–38. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/1590>