

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1. Kajian Teoritis

2.1.1. Integrasi

Integrasi biasanya terjadi dalam dua cara atau lebih yang dapat saling melengkapi. Integrasi juga berarti mencampur, memadukan. Istilah "integrasi" sering dikaitkan dengan psikologi dan organisasi informasi. Dalam dunia pendidikan, integrasi dikaitkan dengan gerakan budaya demokrasi yang menitikberatkan pada persoalan dunia nyata seperti kurikulum. Integrasi ini menghubungkan satu masalah dengan masalah lainnya, menciptakan aktivitas (entitas) pengetahuan. Informasi yang mewakili kesatuan bagian dengan keseluruhan (part-whole relationship) (Hartono, 2016:43).

Shalahudin Sanusi mendefinisikan integrasi sebagai satu kesatuan yang tidak terbagi dan terpisah (Sanusi, 2007:11). Pengakuan dan integrasi merupakan pilihan yang harus dipilih untuk menjadikan pendidikan lebih inklusif. Integrasi biasanya dilakukan untuk dua hal atau lebih yang saling melengkapi. "Integrasi" adalah kebalikan dari "pemisahan". Sikap yang menempatkan setiap bidang dalam laci yang berbeda. Integrasi juga berarti integrasi ilmu pengetahuan dan agama. Integrasi sains dan agama merupakan upaya untuk menggabungkan pengetahuan teoretis berdasarkan data atau objek empiris dengan agama yang berasal dari tulisan suci tentang topik atau kasus penting. Sains dapat dipahami dari perspektif kitab suci atau ayat-ayat tertentu yang mewakili pesan ilahi dalam perspektif ilmiah (Bagir, 2005:18).

2.1.2. Pendidikan Nilai Kearifan Lokal

Istilah pendidikan nilai termasuk barang asing dalam persepsi masyarakat juga dalam dunia pendidikan sekolah. Hal ini disebabkan dua hal: Pertama, nilai atau pesan moral yang ditujukan untuk masyarakat luas belum populer dan berasal dari rahim pendidikan nilai. Kedua, banyak fakultas yang belum mengembangkannya dan juga

pemanfaatan akademik dalam program pendidikan nilai sangat buruk (Elmubarak, 2009:11).

Memahami pendidikan nilai dapat dimulai dengan memahami definisi dan tujuannya. Definisi dapat memberikan petunjuk tentang arti istilah pendidikan nilai, sedangkan tujuan dapat memberikan kejelasan tentang cita-cita dan arah pendidikan nilai.

Pada dasarnya pendidikan nilai didasarkan pada dua pengertian pokok, yaitu yang terkandung dalam istilah pendidikan dan dalam istilah nilai. Pendidikan adalah usaha manusia untuk mengembangkan kepribadian sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya (Hasbullah, 2012:1). Dalam perkembangannya, pendidikan atau pedagogi berarti bimbingan atau bantuan yang diberikan orang dewasa secara sadar agar mereka berkembang (Sudirman, 2002:4).

Nilai adalah standar perilaku, keindahan, keadilan, kebenaran, dan tindakan yang mengikat orang dan harus dipraktikkan dan diikuti. Menggabungkan kedua istilah ini menggabungkan maknanya menjadi definisi pendidikan nilai. Karena arti pendidikan dan arti nilai dapat dijelaskan dengan definisi yang berbeda. Studi nilai juga dapat berbeda tergantung pada penekanan yang diberikan oleh rumusan masalah pada kedua istilah tersebut.

Hal di atas, ruang belajar dan pembelajaran dihadirkan sebagai satu kesatuan dalam pembelajaran, karena ruang belajar tercipta secara otomatis. Dengan kata lain, dalam setiap pelajaran, siswa mengembangkan kemampuan menilai sesuatu atas dasar baik-buruk, diinginkan-tidak diinginkan atau berguna-tidak berguna.

Dalam pengertian yang paling sederhana, pendidikan nilai adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan lingkungan pendidikan dan proses pembelajaran agar peserta didik senantiasa mengembangkan potensi dirinya yang bersifat keagamaan, spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, sifat-sifat mulia dan keterampilan yang diperlukan. diri, masyarakat, bangsa dan negara dengan mempelajari

kemampuan menyeimbangkan secara rasional dan efektif. Secara umum, pendidikan nilai juga harus membantu siswa memahami, mengenali, dan mengalami nilai-nilai yang dapat kita integrasikan sepanjang hidup mereka.

Pembelajaran nilai juga merupakan pendidikan dan pengembangan nilai dalam diri seseorang (Khartono, 2016:87). Dari kedua pengertian pendidikan nilai tersebut, terdapat kesamaan pemahaman bahwa pendidikan nilai bukan sekedar program tertentu yang diajarkan melalui seperangkat slogan pengajaran, melainkan mencakup keseluruhan proses pendidikan. Pendidikan adalah jiwa dari pendidikan, jika pendidikan nilai berlangsung dengan sendirinya dimanapun diajarkan, maka pendidikan nilai adalah pendidikan.

Dengan demikian, pendidikan nilai dapat diartikan sebagai pengajaran atau membimbing peserta didik untuk mengenal nilai kebenaran, kebaikan, dan keindahan melalui proses mempertimbangkan nilai-nilai yang sesuai dan membiasakan tindakan yang konsisten.

Kearifan lokal dapat diartikan sebagai alat pengetahuan yang dimiliki masyarakat agar dapat memecahkan masalah atau masalah secara tepat dan benar sesuai dengan nilai-nilai yang mendukungnya (Ismadi, 2013:2). Menurut Marfay (2013:35) Kearifan lokal adalah gabungan dari semua bentuk pengetahuan, kepercayaan, pemahaman atau pengertian, serta adat istiadat atau etika yang menjadi pedoman perilaku manusia dalam hidup dalam komunitas ekologis. Kearifan lokal juga mengacu pada pengetahuan, pemahaman dan adat istiadat tentang manusia dan alam serta pemahaman bagaimana membangun hubungan antara seluruh penghuni komunitas ekologis tersebut.

Berdasarkan kedua pengertian di atas, dapat dipahami bahwa kearifan lokal adalah perwujudan, penerapan ekspresi dan perwujudan serta bentuk pengetahuan tradisional yang dipahami orang atau masyarakat dengan lingkungan alam. Dengan demikian, kearifan lokal juga merupakan pengetahuan budaya yang dimiliki oleh kelompok

masyarakat tertentu, termasuk model-model pengelolaan sumber daya alam yang berkelanjutan, termasuk bagaimana menjaga hubungan dengan alam melalui pemanfaatan yang bijaksana dan bertanggung jawab.

Kearifan lokal dalam suatu masyarakat dapat berupa nilai, norma, moral, kepercayaan, adat istiadat, hukum adat, dan aturan-aturan khusus. Oleh karena itu, ia ada dalam budaya sosial yang berbeda dalam bentuk yang berbeda menurut Radmila (2011:8) sebagai berikut:

1. Berfungsi untuk perlindungan dan pelestarian sumber daya alam.
2. Melayani pengembangan sumber daya manusia.
3. Melayani pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
4. Berfungsi sebagai nasehat, keyakinan, sastra dan selera.
5. Memiliki makna sosial seperti upacara penyatuan masyarakat
6. Memiliki makna sosial seperti dalam ritual siklus pertanian
7. Memiliki makna etika dan moralitas.
8. Memiliki makna kesadaran politik.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut dapat dilihat betapa luasnya cakupan kearifan lokal, dari yang sangat teologis hingga yang sangat praktis dan teknis. Oleh karena itu, fungsi kajian nilai kearifan lokal adalah untuk mengembangkan sumber daya manusia, budaya, atau lebih tepatnya mengembangkan fungsi sosialnya, yaitu sebagai penjaga kerukunan dan perdamaian. Istilah “native wisdom” atau diterjemahkan “native genius” pertama kali dicetuskan oleh Quaritch Wales pada tahun 1948-1949 untuk menunjukkan kemampuan suatu budaya lokal dalam merespon pengaruh budaya asing ketika dua budaya dihubungkan (Rosidi, 2020:29). Dalam hal ini, generasi penerus bangsa akan menghadapi tantangan dan globalisasi dengan kearifan lokal.

Dengan mempelajari nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kearifan lokal, generasi penerus tidak akan merasa terasing dari bangsanya. Akhirnya, generasi penerus akan bangga menjadi warga bangsa yang berbeda budaya, adat, suku, bangsa bahkan agama. mereka

akan merasa memiliki banyak teman dari berbagai bangsa, berbagai adat, suku, budaya bahkan agama (Wibowo, 2015:15). Oleh karena itu, pendidikan karakter harus berpijak pada budaya sendiri, terutama mempelajari nilai-nilai luhur yang ada dalam kearifan lokal.

Dapat dikatakan bahwa nilai kearifan lokal merupakan nilai yang berlaku dalam masyarakat, nilai yang dianggap nyata dan menjadi norma perilaku sosial sehari-hari.

2.1.3. Lingkungan

Menurut Purba (2002:13-14), lingkungan adalah ruang antara berbagai kelompok dan pranatanya dengan simbol, nilai dan norma yang telah mapan dan dengan lingkungan alam dan lingkungan binaan atau binaan (pembangunan teritorial). Menurut Ismadi (2013:11) Lingkungan sosial meliputi perilaku manusia atau berbagai aktivitas sosial yang berinteraksi dengan individu, serta berbagai aktivitas individu.

Berdasarkan kedua pengertian di atas, dapat dipahami bahwa lingkungan sosial adalah tempat manusia berinteraksi dan bekerja sama dengan sesamanya dan dengan lingkungannya. Dapat juga dikatakan bahwa lingkungan sosial adalah interaksi antara masyarakat dengan lingkungan atau lingkungan yang dibentuk oleh makhluk sosial.

Lingkungan sosial membentuk sistem sosial dan berperan besar dalam membentuk kepribadian manusia, dan terjadi interaksi antara manusia atau masyarakat dengan lingkungan. Lingkungan sosial seseorang terutama terbentuk di lingkungan keluarga. Di dalam keluarga, seseorang belajar adab, pergaulan dan sifat-sifat dalam berhubungan dengan orang lain di dalam maupun di luar keluarga. Lingkungan sosial kemudian akan berlanjut ke lingkungan sekolah. Pelajaran sosial yang diajarkan oleh keluarga di rumah dapat ditransfer ke lingkungan sekolah. Lingkungan sosial sekolah ini sesuai dengan jenjang pendidikan tertinggi, yaitu perkuliahan. Setelah lingkungan sekolah, seseorang memasuki lingkungan kerja. Dalam lingkungan ini,

seseorang mulai mandiri dan membawa apresiasi dan pengetahuannya sendiri ke bidang pekerjaan yang sesuai dengan standarnya. Lingkungan kerja merupakan lingkungan sosial yang mendekatkan seseorang dengan lingkungan yang berprestasi terbaik. Setelah lingkungan keluarga, sekolah dan pekerjaan, ketika seseorang cukup siap dan matang, ia menjadi sadar akan lingkungan masyarakat. Dalam lingkungan ini, ia menjadi lebih mengetahui hubungan, karakteristik dan masalah masyarakat, yang ditemuinya di lingkungan keluarga dan sekolah.

Jenis lingkungan sosial menurut Ahmadi (2013:201), antara lain:

1. Lingkungan sosial primer adalah lingkungan sosial yang di dalamnya terdapat hubungan yang erat antara anggota yang satu dengan anggota yang lain dan anggota yang akrab satu sama lain.
2. Lingkungan Sosial Sekunder, adalah salah satu jenis latar sosial yang di dalamnya terdapat hubungan antara satu anggota dengan anggota lainnya, tetapi bersifat liberal dan hanya berfokus pada kepentingan formal dan kegiatan khusus.

Berikut beberapa contoh lingkungan sosial, di antaranya yaitu:

1. Lingkungan keluarga, lingkungan sosial seseorang pertama kali terbentuk di lingkungan keluarga. Dari keluarga, seseorang diajarkan cara, sikap dan sifat-sifat hubungan dengan orang lain, baik di dalam maupun di luar keluarga.
2. Lingkungan sekolah, lingkungan humanis dan sosial akan terus berlanjut di lingkungan sekolah. Pelajaran sosial yang dipelajari di rumah dapat diterapkan di lingkungan sekolah. Lingkungan sosial sekolah ini sesuai dengan standar akademik tertinggi, yaitu perkuliahan.
3. Lingkungan kerja Setelah lingkungan sekolah, seseorang memasuki lingkungan kerja. Dalam lingkungan ini, seseorang

mulai mandiri dan membawa apresiasi dan pengetahuannya sendiri ke bidang pekerjaan yang sesuai dengan standarnya. Lingkungan kerja merupakan lingkungan sosial yang mendekatkan seseorang dengan lingkungan yang memiliki prestasi terbaik.

4. Lingkungan publik. Setelah keluarga, sekolah dan lingkungan pekerjaan, seseorang beradaptasi dengan lingkungan sosial jika dia cukup siap dan matang. Dalam pengaturan ini, orang menjadi lebih sadar akan hubungan, sifat dan masalah sosial yang mereka hadapi di lingkungan rumah dan sekolah mereka.

2.1.4 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari peserta didik, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Materinya, meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan visual tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya. Pembelajaran lebih menggambarkan usaha pendidik untuk membuat peserta didik melakukan proses pembelajaran (Suryani, 2023:136).

Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber-sumber belajar.

Berdasarkan uraian, empat hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran, yaitu (1) pembelajaran merupakan kegiatan guru yang terprogram, (2) pelaksanaan pembelajaran berdasarkan program

atau rencana pembelajaran, (3) pembelajaran dilaksanakan untuk pembelajaran, dan (4) dalam pembelajaran disediakan sumber belajar bagi peserta didik.

Undang-Undang No 20: 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Selanjutnya, Sudjana berpendapat bahwa pembelajaran adalah setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran (UU RI Nomor 20 Tahun 2003 dan PP RI Tahun 2020).

Kemudian Crow mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan (Dirman, 2014: 6-8).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Syaiful Sagala menyatakan bahwa ada empat tentang konsep pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar lebih aktif, yang menekankan pada sumber belajar.
2. Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan atau proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.
3. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang

secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan.

4. Mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar (Sagala, 2003: 61).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sesuatu yang dirancang secara disengaja, terstruktur, sistematis, dalam suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dan lingkungan yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sejarah dalam pandangan R. Mohammad Ali adalah (1) sejumlah perubahan, kejadian, dan peristiwa-peristiwa dalam kenyataan sekitar kita, (2) cerita tentang perubahan itu dan sebagainya, dan (3) ilmu yang bertugas menyelidiki tentang perubahan dan sebagainya. Pengertian sejarah lebih dipertegas oleh Roeslan Abdulgani yang menyatakan bahwa sejarah ialah salah satu cabang ilmu yang meneliti dan menyelidiki secara sistematis keseluruhan perkembangan masyarakat serta manusia di masa lampau, beserta segala kejadian-kejadiannya, dengan maksud untuk menilai secara kritis seluruh hasil penelitian dan penyelidikan itu, untuk akhirnya dijadikan pembendaharaan pedoman bagi penilaian dan penentuan keadaan sekarang serta arah proses masa akan datang (Hamid, 2011:8-9).

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus (Latif, 2006:99).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa

atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang berpengaruh pada masa sekarang dan masa akan datang. Dalam kehidupan manusia, peristiwa sejarah merupakan suatu peristiwa yang abadi, unik, dan penting.

Dengan mempelajari kejadian yang pernah terjadi atau mengalami kejadian sendiri, diharapkan seseorang akan mendapatkan kebijaksanaan. Sehingga apabila di masa yang lalu seseorang melakukan kesalahan atau menemukan kesalahan, maka dia tidak akan terjebak untuk kedua kalinya pada kesalahan yang sama.

Pada hakikatnya pendidikan dan pembelajaran adalah usaha yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Semua kegiatan pendidikan dan pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu, segala sesuatu yang dilakukan dalam kehidupan ini semuanya mengarah kepada tujuan.

Secara umum tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional adalah rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan, dimiliki dan dikuasai oleh siswa setelah ia menerima proses pembelajaran. Rumusan tujuan ini dibuat oleh guru untuk siswa sesuai dengan materi yang akan diberikan oleh pendidik kepada peserta didik. Setiap materi itu mempunyai tujuan yang berbeda-beda bagi peserta didik (Nana Sujana, 2013: 17) .

Pembelajaran Sejarah bertujuan memberikan pengetahuan fakta Sejarah yang harus diketahui oleh setiap warga negara Indonesia sesuai tingkat pendidikannya. Pengetahuan fakta adalah dasar pengertian dan penghayatan Sejarah. Pengetahuan fakta bukanlah sekedar rangkaian peristiwa Sejarah melainkan pengetahuan mengenai hubungan kausal antara suatu konsep yang utuh. Pembelajaran Sejarah dapat memberikan pengetahuan intelektual yang baik.

Tujuan pembelajaran Sejarah menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam kurikulum 2013 mata pelajaran Sejarah Sekolah Menengah Atas (SMA) / Madrasah Aliyah (MA) bertujuan agar peserta

didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1 Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman mengenai perjalanan kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia serta dunia.
- 2 Mengembangkan rasa kebangsaan, cinta tanah air, dan penghargaan terhadap hasil dan prestasi bangsa di masa lalu.
- 3 Membangun kesadaran tentang konsep waktu dan ruang dalam berfikir kesejarahan.
- 4 Mengembangkan kemampuan berfikir Sejarah (*historical thinking*), keterampilan Sejarah (*historical skills*), dan wawasan terhadap isu Sejarah (*historical issues*), serta menerapkan kemampuan, keterampilan dan wawasan tersebut dalam kehidupan masa kini.
- 5 Mengembangkan perilaku yang didasarkan pada nilai dan moral yang mencerminkan karakter diri, masyarakat dan bangsa.
- 6 Menanamkan sikap berorientasi kepada masa kini dan masa depan.
- 7 Memahami dan mampu menangani isu-isu kontroversial untuk mengkaji permasalahan yang terjadi di lingkungan masyarakat.
- 8 Mengembangkan pemahaman internasional dan menelaah fenomena aktual dan global.

Sedangkan tujuan pembelajaran Sejarah menurut Permendiknas No. 20 Tahun 2016, yaitu kelas X, dan program IPS (XI dan XII) di bagi atas dua muatan sejarah pada SMA yang *pertama* untuk kelompok peminatan yaitu : cara berpikir sejarah, prinsip dasar ilmu sejarah, peradaban awal manusia, perkembangan negara- negara tradisional di indonesia, revolusi besar dunia dan pengaruhnya heoirsme dan kebangsaan Indonesia. Dunia pada masa perang dingin dan perubahan politik global, perjuangan mempertahankan

kemerdekaan Indonesia, Indonesia pada masa Orde Baru dan Reformasi, Indonesia dan Dunia pada masa Revolusi teknologi informasi dan komunikasi. *Kedua* sejarah Indonesia untuk kelompok wajib pada SMA, yaitu menganalisis prinsip dasar ilmu sejarah, zaman kuno, zaman pertengahan, zaman pergerakan daerah, zaman modern, tokoh sejarah, demokrasi liberal, demokrasi terpimpin, Orde Baru, Reformasi, Indonesia dalam konteks pergaulan dunia (PP Nomor 20 Tahun 2006).

Mata pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta Sejarah secara benar dan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan Sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.
4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui Sejarah panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Oleh karena itu dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran adalah sesuatu yang sangat mempengaruhi dalam sebuah pembelajaran karena tanpa adanya tujuan, suatu pembelajaran tidak akan terarah dan tidak akan tercapai apa yang diharapkan. Begitupun halnya dengan

pembelajaran Sejarah, bahwa tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah, sebab tujuan sebuah komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran yang lainnya, semua komponen harus disesuaikan dan didaya gunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin yang menyangkut aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dunia (PP Nomor 20 Tahun 2006).

2.1.5 Sumber Belajar Sejarah

Dalam pengertian yang sederhana (hingga dewasa ini dunia pengajaran praktis masih berpandangan) sumber belajar (*learning resources*) adalah guru dan bahan-bahan pelajaran/bahan pengajaran baik buku-buku bacaan atau semacamnya. Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dipergunakan untuk kepentingan proses/ aktivitas pengajaran baik secara langsung maupun tidak langsung, diluar peserta didik (lingkungan) yang melengkapi diri mereka pada saat berlangsung (Rohani, 2004:185).

Sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar sendiri secara individual (Dirman, 2014:6-8). Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT) mendefinisikan sumber belajar adalah sebagai atau semua sumber baik yang berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi, sehingga memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran Daryanto, 2010:60).

Sumber belajar adalah segala sesuatu baik berupa data, orang, wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi, sehingga memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran kompetensi tertentu. Edgar Dale seorang ahli pendidikan mengemukakan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang.

Pengertian lain tentang sumber belajar (*learning resources*) dikemukakan oleh Sudrajat bahwa semua sumber baik berupa data, berupa data, orang, wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi, sehingga memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu (Dirman, 2014:85).

Pernyataan ini juga sejalan dengan Majid yang menyatakan bahwa sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar sebagai perwujudan kurikulum, bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat dipergunakan oleh peserta didik ataupun pendidik. Dengan demikian, sumber belajar juga diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mendukung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku (Majid, 2007:170).

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat di mana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang (Djamarah, 2010:122-123). Roestiyah N.K. menyatakan bahwa sumber-sumber belajar adalah :

1. Manusia (dalam keluarga, sekolah dan masyarakat);
2. Buku/perpustakaan
3. Media masa (majalah, surat kabar, radio, TV, dan lain);
4. Lingkungan alam, sosial dan lain;
5. Alat pelajaran (buku pelajaran, peta, gambar, kaset, tape, papan tulis, kapur, spidol dan lain-lain);
6. Museum (tempat penyimpanan benda-benda kuno) (Fathurrohman, 2011:16).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi. Dengan kata

lain, sumber belajar berperan dalam menyediakan berbagai informasi dan pengetahuan yang diperlukan dalam mengembangkan berbagai kompetensi yang diinginkan pada bidang studi atau mata pelajaran yang dipelajarinya. Oleh karena itu, sumber belajar yang beraneka ragam, diantaranya berupa bahan pembelajaran memberikan sumbangan yang positif dalam peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan sumber belajar sejarah ialah segala sesuatu yang memiliki informasi yang bernuansa sejarah baik berupa benda maupun berupa non benda yang dapat digunakan sebagai wahana bagi pendidik dan peserta didik untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sumber belajar dapat diklasifikasikan dengan mudah melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut: apa, siapa, di mana, dan bagaimana. Berpangkal dari kata-kata tersebut selanjutnya dapat dikembangkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah jenis informasi yang akan ditransmisikan?
- b. Siapa yang melaksanakan transmisi itu?
- c. Bagaimana cara transmisi itu?
- d. Di mana transmisi itu diadakan?

Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dari Willington ini selanjutnya dapat disusun klasifikasi sumber belajar sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah jenis informasi yang akan ditransmisikan?	Sumber belajar Peserta, berita, informasi, dan lain-lain.
2.	Siapa yang melaksanakan transmisi itu?	Manusia, material, alat.
3.	Bagaimana cara transmisi itu?	Teknik, metode, prosedur.
4.	Di mana transmisi itu diadakan?	Ditempat yang diatur (setting).

Klasifikasi ini kemudian memberi inspirasi pada AECT (*Association for Education Communication and Technology*, 1979) untuk membentuk klasifikasi lebih lanjut (Rohani, 2004:107-108).

AECT (*Association for Education Communication and Technology*) mengklasifikasi sumber belajar menjadi enam macam.

1. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi/mata kulia atau bahan pengajaran yang diajarkan kepada peserta didik, dan sebagainya.
2. *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini misalnya, guru/dosen, tutor, peserta didik, dan sebagainya.
3. *Material* (bahan), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras ataupun dirinya sendiri, contoh: buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik yang dirancang untuk pembelajaran, relief, candi, arca, komik, dan sebagainya;
4. *Device* (alat), yakni sesuatu (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya, *overhead projector*, slide, video tape/recorder, pesawat radio/TV, dan sebagainya.
5. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, pengajaran berprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, CBSA, dan sebagainya.
6. *Setting* (lingkungan), yakni situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik, ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, teman, lapangan, dan sebagainya. Juga lingkungan non fisik misalnya suasana belajar itu sendiri, tenang, ramai, lelah, dan sebagainya (Rohani, 2004:188-189).

Ditinjau dari segi tipe atau asal usul, sumber belajar menurut Rahardi dapat dibedakan menjadi dua, yakni sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang dirancang yaitu sumber belajar yang memang disengaja dibuat untuk tujuan pembelajaran. Sumber belajar semacam ini sering disebut bahan pembelajaran. Contohnya adalah: buku pelajaran, modul, program audio, program slide suara, tranparasi (OHP).
2. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan yaitu sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran, namun dapat ditemukan, dipilih dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Contoh pejabat pemerintah, tenaga ahli, pemuka agama, olahragawan, kebun binatang, waduk, museum film, sawah, terminal, surat kabar siaran televisi, dan masih banyak yang lainnya (Dirman, 2014:86).

Sumber sejarah berdasarkan dari segi bentuk secara umum dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: lisan, tertulis dan benda. *Pertama*, sumber lisan ialah cerita tentang hal tertentu yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya (Hamid, 2011:19).²⁰ *Kedua*, sumber sejarah tertulis di bagi atas dua sumber yang disengaja dan sumber yang tidak disengaja.

Sumber yang disengaja dibuat untuk kepentingan sejarah berupa: otobiografi, biografi, annal (catatan peristiwa per tahun), buku peringatan (peristiwa secara tertentu, seperti 30 tahun Indonesia merdeka), foto atau dokumenter (tentang suatu peristiwa), dan prasasti atau piagam. Sedangkan sumber sejarah yang tidak disengaja dibuat untuk kepentingan sejarah, misalnya surat kabar, majalah, berita-berita pemerintahan (lembega negara), dokumen arsip, dan bahasa yang pernah dipakai di masa lampau. *Ketiga* sumber sejarah dalam bentuk benda. Sumber sejarah dalam bentuk benda berupa: (1) alat-alat kerja (seperti kapak, pacul dan sebagainya), (2) alat-alat rumah tangga (periuk dan belanga), (3) bangunan (seperti istana, rumah adat, candi, mesjid, dan gereja), (4) arca atau patung, (5) jenis-jenis senjata, (6) benda-benda

perhiasan (manik-manik), (7) mata uang dan sebagainya (Hamid, 2011:22-24).

Sumber belajar mempunyai fungsi yang sangat besar, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi sumber belajar sebagai berikut:

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan; (a) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan (b) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah.
2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individu, dengan cara: (a) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, dan (b) memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara: (a) merancang program pembelajaran yang lebih sistematis; dan (b) mengembangkan bahan pembelajaran yang dilandasi oleh penelitian
4. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan: (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar; (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit
5. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu: (a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang bersifat kongkrit; (b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.

Ini sejalan dengan pendapat Samiawan dalam bukunya yang menyatakan bahwa fungsi sumber belajar sebagai berikut:

1. Sarana mengembangkan ketrampilan memproseskan
2. Mengeratkan hubungan peserta didik dengan lingkung
3. Mengembangkan pengalaman dan pengetahuan peserta didik
4. Membuat proses belajar mengajar lebih bermakna (Dirman, 2014:90-91).

Manfaat sumber belajar adalah untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien (Siregar dan nara, 2010: 128) oleh karena itu, secara rinci manfaat dari sumber belajar itu adalah sebagai berikut:

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret dan langsung, misalnya pergi berdarmawisata ke pabrik-pabrik, kepelabuhan dan lain-lain
2. Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung, misalnya model, denah, foto, film dan lain-lain
3. Dapat menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas, misalnya buku teks, foto, film, nara sumber, dan lain-lain
4. Dapat memberikan informasi yang terkuat dan terbaru, buku teks, buku bacaan, majala dan lain-lain
5. Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan baik micro maupun dalam lingkungan micro, misalnya penggunaan modul untuk Universitas terbuka dan belajar jarak jauh (micro), simulasi, pengaturan lingkungan yang menarik. Penggunaan OHP, dan film (micro)
6. Dapat memberikan motivasi positif, lebih-lebih bila diatur dan dirancang secara tepat
7. Dapat merangsang berpikir lebih kritis, merangsang bersikap lebih positif dan merangsang untuk berkembang lebih jauh, misalnya membaca buku teks, buku bacaan, melihat film, dan lain sebagainya yang dapat merangsang pemakai untuk berpikir, menganalisis, dan berkembang lebih lanjut (Dirman, 2014:89).

Untuk memilih sumber belajar yang baik, kita perlu memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Ekonomis

Hendaknya dalam memilih sumber belajar mempertimbangkan segi ekonomis dalam arti realita murah yakni secara nominal uang atau

biaya yang di keluarkan hanya sedikit

2. Praktis dan sederhana

Praktis artinya tidak memerlukan pelayanan dan penggandaan yang sulit dan langka. Sederhana artinya tidak memerlukan pelayanan khusus yang mensyaratkan ketrampilan yang rumit dan kompleks

3. Mudah diperoleh

4. Bersifat fleksibel (luwes)

Fleksibel artinya bahwa sumber belajar ini dapat di manfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional dan dapat dipertahankan dalam berbagai situasi dan pengaruh.

5. Komponen-komponen sesuai dengan tujuan

Mungkin satu sumber belajar sangat ideal, akan tetapi salah satu, bahkan keseluruhan komponen ternyata justru menghambat instruksional (Rohani, 2004:112).

Pertimbangan yang dapat kita gunakan dalam memilih sumber belajar yang tepat yakni dengan menggunakan ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Ornanization, Novelty*).

1. *Access*, artinya sumber belajar dapat dijangkau dengan mudah
2. *Cost*, artinya bahwa sumber belajar tidak membutuhkan biaya yang besar
3. *Technology*, artinya dalam memilih sumber belajar/media perlu di pertimbangkan ketersediaan teknologinya dan memudahkan dalam penggunaannya
4. *Interactivity*, artinya sumber belajar/ media yang baik adalah yang mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau memunculkan kreatifitas
5. *Ornanization*, artinya perlu pertimbangan dan dukungan lembaga dan bagaimana pengorganisasiannya
6. *Novelty*, yang berarti bahwa sumber belajar itu menyakut pengembangan aspek pembaharuan sumber belajar lainnya (Dirman, 2014:92). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa

manfaat dalam pemilihan sumber belajar sebagai berikut: ekonomis, bersifat fleksibel, praktis dan sederhana, efisien, memotivasi, membantu pemecahan masalah dan memberikan pembaharuan dari sumber belajar lainnya.

Adapun prinsip-prinsip pemanfaatan sumber belajar antara lain sebagai berikut :

- 1 Tujuan yang hendak di capai
- 2 Alat-alat yang tersedia
- 3 Siapa yang menggunkannya
- 4 Kepada siapa alat itu di gunakan

Prinsip umum pemanfaatan sumber belajar adalah :

1. Mengacu pada tujuan
2. Berorientasi pada peserta didik
3. Proses pemanfaatannya berbenteng
4. Sumber belajar harus terkombinasi dan menyatu dengan proses belajar mengajar (Sudiman, 1989:143)

Menurut Yusuf Hedi Miarso prinsip pemanfaatan sumber belajar ini dapat di kelompokkan sebagai berikut:

- 1 Mencari, menenukan dan memilih sumber belajar yang memenuhi kebutuhan peserta didik.
- 2 Menarik minat dan semangat peserta didik.
- 3 Sesuai perkembangan, kematangan dan pengalaman
- 4 Sesuai dengan subjek yang di pelajari
- 5 Penggunaan harus sesuai dengan tujuan
- 6 Sumber belajar digunakan jika peserta didik sudah bisa menginterpretasikan tujuan yang hendak dicapai.
- 7 Peserta didik harus menggunakan sumber belajar dan menginterpretasikan tujuan yang hendak dicapai (Miarso, 1986:105).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemanfaatan sumber belajar dapat di kelompokkan sebagai berikut :

- 1 Sesuai dengan tujuan yang akan di capai

- 2 Sesuai dengan orang yang akan menggunkan.
- 3 Sesuai dengan kondisi.
- 4 Sesuai dengan fasilitas yang ada.
- 5 Menarik dan mudah dijangkau.

2.1.6 Sumber Belajar dan Pembelajaran Sejarah

Sumber belajar adalah suatu sistem, yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang di ciptakan dengan sengaja dan di buat memungkinkan peserta didik belajar secara individual. Segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan kegiatan belajar yang secara fungsional dapat digunakan untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar (output) namun juga dilihat dari proses berupa interaksi siswa dengan berbagai macam sumber yang dapat merangsang siswa untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajarinya. Implementasi pemanfaatan sumber belajar di dalam proses pembelajaran tercantum dalam kurikulum saat ini bahwa dalam proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai ragam sumber belajar (Sanjaya, 2012:228).

Pada proses pembelajaran sejarah, tidak selamanya pendidik membawa peserta didik kepada obyek sebenarnya atau sebaliknya membawa objek sebenarnya kepada siswa. Sebagai contoh, pendidik ingin mengajar mengenai zaman pra-sejarah kurang tepat bila diceritakan dan hanya diperlihatkan gambar berupa peninggalan-peninggalan sejarah pada zaman tersebut. Oleh karena itu, sumber belajar dalam pembelajaran sejarah yang tepat adalah dengan mendatangi tempat yang berhubungan dengan hal tersebut sebagai contoh mendatangi museum. Dengan kata lain, setiap pembelajaran menggunakan satu atau lebih sumber belajar. Pendidik merupakan salah satu dari sumber belajar yang dapat memungkinkan siswa belajar.

AECT (*Association for Education Communication and Technology*) mengklasifikasi sumber belajar menjadi enam macam.

1. *Message* (pesan), yaitu informasi/ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. Termasuk dalam kelompok pesan adalah semua bidang studi/mata kulia atau bahan pengajaran yang di ajarkan kepada peserta didik, dan sebagainya.
2. *People* (orang), yakni manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengolah dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini minalnya, guru/dosen, tutor, peserta didik, dan sebagainya.
3. *Material* (bahan), perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat/perangkat keras ataupun dirinya sendiri, contoh: buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik yang dirancang untuk pembelajaran, relief, candi, arca, komik, dan sebagainya.
4. *Device* (alat), yakni sesuatu (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya, *overhead* projector, slide, vidio tape/recorder, pesawat radio/TV, dan sebagainya.
5. *Technique* (teknik), yaitu prosedur atau acuan yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya, pengajaran berprogram/modul, simulasi, demonstrasi, tanya jawab, CBSA, dan sebagainya.
6. *Setting* (lingkungan), yakni situasi atau suasana sekitar dimana pesan disampaikan. Baik lingkungan fisik, ruang kelas, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, teman, lapangan, dan sebagainya. Juga lingkungan nonfisik misalnya suasana belajar itu sendiri, tenang, ramai, lelah, dan sebagainya.

Dalam pembelajaran sejarah, banyak sumber belajar yang dapat dipergunakan. Sumber belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah

Sumber Belajar	Pengertian	Indikator
----------------	------------	-----------

Pesan	Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian dan data	<ul style="list-style-type: none"> • Bahan-bahan pelajaran (sumber belajar yang dirancang) • Cerita rakyat • Nasehat (sumber belajar yang di manfaatkan)
Manusia	Orang yang menyimpan informasi atau menyalurkan informasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Pendidik • Actor • Peserta didik • Narasumber • Pemuka masyarakat • Pimpinan kantor • Responden
Bahan	Suatu yang bisa disebut media/sofwere yang mengandung pesan untuk disajikan melalui pemakaian alat.	<ul style="list-style-type: none"> • Transportasi • Flem • Slide • Tape • Buku • Gambar • Relief • Candi arca • Peralatan teknik
Alat	Sesuatu yang bisa disebut media/sofwere yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada didalam sofwere	<ul style="list-style-type: none"> • OHP • Proyektor • Slides • Flem • Tv • Kamera • Papan tulis • Generator • Mesin
Teknik	Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan bahan pelajaran, peralatan, situasi dan oang untuk menyampaikan pesan	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Sosiodrama • Simulasi • Kuliah • Belajar mandiri • Permainan • percakapan

Lingkungan	Situasi sekitar dimana pesan disalurkan/ditransmisikan	<ul style="list-style-type: none"> • ruang kelas • studio • perpustakaan • auditorium • aula • teman • kebun • pasar • mesium • tokoh.
------------	--	--

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa sumber belajar dalam pembelajaran sejarah beranekaragam yang ada di lingkungan peserta didik. Baik yang *didesain* maupun *non desain* yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran yang efektif dan efesien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang sedang dilakukan oleh seorang peneliti sangat penting untuk penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain:

Tesis Omiano Sabu mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Sejarah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2016 dengan judul ”Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Kefamenanu Dan Nasionalisme Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri Noemuti Kabupaten Timor Tengah Utara”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seni tari pencak silat bukan sekedar seni pertunjukan atau hiburan, tetapi seni tari pencak silat kaya akan pesan moral dan nilai budaya. Nilai-nilai yang terdapat dalam kearifan lokal yaitu nilai pendidikan, nilai religi/sakral, nilai tradisional, nilai kreatif, nilai kepedulian sosial dan nilai komersial. Dalam merencanakan pembelajaran sejarah, guru mengacu pada kurikulum (KTSP 2006) untuk mengembangkan kurikulum. Selain itu dijelaskan dalam RHP. Penerapan nilai-nilai kearifan lokal memberikan efek positif karena siswa dapat memahami sejarah perkembangan kearifan lokal dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam penilaian ada tiga aspek yang ditekankan, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Keterbatasan tersebut merujuk pada alokasi waktu belajar

yang singkat yaitu hanya 45 menit per sesi. Salah satu alternatif untuk mengatasi hambatan tersebut adalah dengan membekali siswa dengan bahan pelajaran terlebih dahulu agar siswa dapat menguasai bahan pelajaran pada pertemuan minggu berikutnya.

Kajian Omiano Sabu ini mirip dengan kajian peneliti karena sama-sama membahas nilai-nilai kearifan lokal. Perbedaannya adalah tingkat pembelajarannya. Omiano Sabu menjelajahi Kefamenanu (tarian perang), sedangkan peneliti menjelajahi lingkungan Kampung Adat Kuta.

Skripsi Renyta Indrassusiani mahasiswa Program Studi Sosiologi Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya tahun 2018 dengan judul "Partisipasi Masyarakat Dalam Melestarikan Tradisi Kirab Tumpeng Pitu Sebagai Kearifan Lokal Di Dusun Njaretan Kelurahan Urangagung Kecamatan Sidoarjo Kabupaten Sidoarjo".

Hasil penelitian menunjukkan proses perwujudan tradisi Kirab Tumpeng Pitu di desa Njaretan kecamatan Urangagung dimulai pada bulan Muharram 2016 sekaligus menandai tempat ditemukannya Sendang Agung di desa Njaretan desa Urangagung. Pelibatan masyarakat dalam melestarikan tradisi kirab tumpeng pitu berlangsung dalam beberapa tahapan, antara lain: Tahap Perencanaan, Tahap Implementasi, Tahap Penggunaan dan Evaluasi. Setelah melalui berbagai tahapan tersebut, bentuk keterlibatan masyarakat desa Njaretan dalam melestarikan tradisi Kirab Tumpeng Pitu antara lain: Partisipasi/dana uang yang disumbangkan oleh warga desa Njaretan Urangagung, tenaga kerja warga desa berpartisipasi dalam pembuatan tumpeng pitu secara gotong royong, dan partisipasi emosional/spiritual seluruh warga desa Njaretan Urangagung dalam Tumpeng Pitui sesuai tradisi Kirab.

Kesamaan antara penelitian Renita Indrassusiani dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas tentang pelestarian nilai-nilai kearifan lokal. Perbedaannya adalah tingkat pembelajarannya.

Renita Indrassusiani mempelajari tradisi Tumpeng Pitu Kirab, sedangkan peneliti mempelajari lingkungan Kampung Adat Kuta.

Skripsi Ardian Putra mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh tahun 2015 dengan judul "Peran Tokoh Masyarakat Dalam Melestarikan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Etnik Gayo Kabupaten Aceh Tengah"

Hasil kajian menunjukkan bahwa para tokoh masyarakat Gayo berusaha melestarikan nilai-nilai kearifan lokal suku Gayo, termasuk bahasa Gayo, dengan menggunakan bahasa Gayo di lingkungan keluarga dan masyarakat. Untuk mencegah perilaku asusila (sumang) di masyarakat, sang pahlawan memperingatkan generasi muda terhadap perilaku asusila tersebut. Sedangkan untuk rumah adat (umah pitu ruang) masyarakat Gayo, kini tokoh masyarakat berharap pemerintah setempat membantu dalam pembangunannya

. Dalam kearifan lokal, nilai-nilai masyarakat Gayo telah berubah. Perubahan bahasa Gayo terjadi karena sekolah, perkawinan campuran, ekonomi, sikap mayoritas terhadap minoritas, dan percampuran penduduk. Selain itu, perubahan rumah adat Gayo terjadi karena bahan-bahan untuk pembangunan rumah adat tidak mencukupi, masyarakat tidak memahami adat istiadat masyarakat Gayo, dan lebih hemat membangun bangunan baru. Selain itu perbuatan buruk (sumang) dalam masyarakat timbul dari lemahnya iman, pergaulan bebas, pengaruh keluarga, pengaruh lingkungan, tidak mengingkari akhlak buruk orang lain.

Persamaan antara penelitian Ardian Putra dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama membahas tentang nilai-nilai kearifan lokal. Perbedaannya terletak pada jenis pelatihannya. Ardian Putra mengkaji nilai kearifan lokal suku Gayo, sedangkan peneliti mengkaji nilai kearifan lokal lingkungan kampung Adat Desa Kuta.

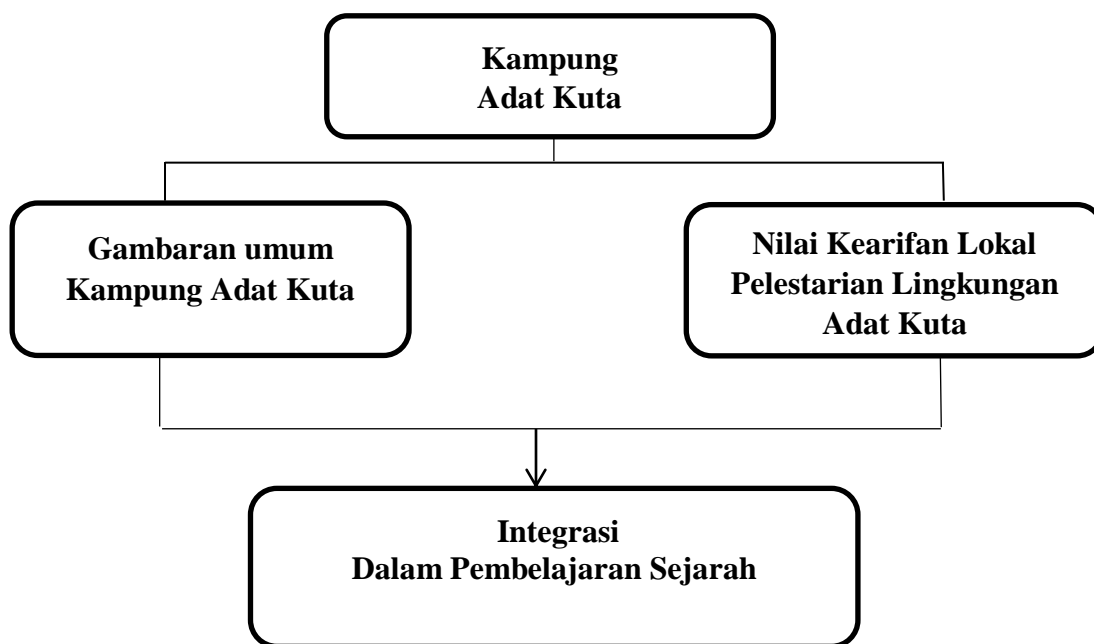
2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka koseptual merupakan keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun sistematka penelitian. Kerangka konseptual menjadi pedoman peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori yang digunakan dalam penelitian.

Kerangka konseptual yang peneliti kemukakan dalam penelitian ini adalah gambaran umum Kampung Adat Kuta, nilai Kearifan Lokal pelestarian Lingkungan Kampung Adat Kuta dalam pembelajaran sejarah.

Kerangka konseptual tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual



2.4. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana gambaran umum Kampung Adat Kuta di Desa Karangpaningal Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis?.
2. Bagaimana nilai kearifan lokal dan lingkungan Kampung Adat Kuta di Desa Karangpaningal Kecamatan Tambaksari Kabupaten Ciamis?.
3. Bagaimana Integrasi Nilai Kearifan Lokal Pelestarian Lingkungannya Dalam Pembelajaran Sejarah?.